

S90

MUSIC SYNTHESIZER

取扱説明書



この取扱説明書の8～11ページには「安全上のご注意」が記載されています。
S90のご使用前に、必ずお読みください。

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 S90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。
S90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

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 電源コード | <input type="checkbox"/> CD-ROM x 2 |
| <input type="checkbox"/> 2P-3P変換器 | <input type="checkbox"/> ユーザー登録カード |
| <input type="checkbox"/> 取扱説明書 | <input type="checkbox"/> シリアルNo.ラベル |
| <input type="checkbox"/> データリスト | <input type="checkbox"/> 保証書 |
| <input type="checkbox"/> インストールガイド | |

同梱のCD-ROMについて

S90には、S90を使う際に役立つソフトウェアを納めたCD-ROMが同梱されています。ソフトウェアには、本格的な音楽制作ができるシーケンスソフトウェア (Windows) やコンピューターを使って S90の音色を視覚的に捉えながらエディットできるボイスエディター、カードスロットに入っているメモリーカードを管理するためのファイルユーティリティなどが含まれています。詳しくは別冊のインストールガイドおよびソフトウェアに付属の電子マニュアルをご参照ください。

特長

- 高品位でバリエーション豊かな音色(ボイス)を内蔵しています(P.25)。さまざまな楽器ごとに分類されているこれらの音色(ボイス)は、カテゴリーサーチ機能(P.38)を使うことで簡単に呼び出すことができます。
- パフォーマンスでは、異なる4つのボイスを同時に鍵盤で鳴らしたり、スプリットで左右の鍵域に分けて鳴らしたりすることができます(P.25)。
- リバース(12タイプ)、コーラス(25タイプ)、2種類のインサージョンエフェクト(104タイプ)、バリエーション(25タイプ)と、5バンドのデジタルイコライザーを搭載した多彩なエフェクトシステムを使って、演奏の幅を大きく広げることができます(P.67)。
- 演奏しながら4つのスライダーを使うことで、フィルター、音量、エフェクト、EGの調節をリアルタイムにすることができます(P.53)。
- 押鍵したノートデータから自動的にさまざまなシーケンスフレーズを再生するアルペジオ機能を使って、演奏の幅を広げることができます(P.45)。
- 4つの独立したゾーンを持つマスターキーボードとして使えるよう、マスターモードが準備されています。マスターモードでは、さらにS90をマスターキーボードとして使うモード(ボイス/パフォーマンスモード)にするか、シーケンサーとして使うモード(シーケンスプレイモード)にするかを、簡単に設定できます(P.48)。
- 2段ファンクション方式(ファンクション[F1]-[F6]ボタン、サブファンクション[SF1]-[SF5]ボタン)により、わかりやすく操作しやすいインターフェースを実現しています(P.32)。
- パネルのボタン操作によりコンピューターのシーケンスソフトウェアをコントロールできます。トラックミュート設定、シーケンサートランスポート(Play、Stopなど)操作、スライダーを使ったMIDIトラック/オーディオトラックのミキシングやパン、イコライザー、エフェクトセンド調節などを、コンピューターのマウスを使うことなくコントロールできます(P.57)。
- Modular Synthesis Plug-in System対応の拡張スロットを3つ搭載し、AN音源、FM音源、VA音源などの音源システム(P.21)を拡張できます。これらのプラグインボードを装着することにより、音色、エフェクト、発音数、音源パート数などを増やすことができます。さらに、これらのプラグインボードを装着しただけですぐに最適な音色設定で鳴らすことができるよう、プラグインボイスがあらかじめ準備されています(P.25)。
- ASSIGNABLE OUTPUT端子、A/D INPUT端子、MIDI端子、USB端子、メモリーカードスロットなど、幅広いインターフェースを装備しています。またオプションで、mLANボードを取り付けることもできます。
- アコースティックピアノで培ったノウハウを凝縮した88鍵バランスドハンマー鍵盤(アフタータッチ付)を採用しています。

この取扱説明書について

この取扱説明書は、以下のセクションから構成されています。

■ 基礎編(P.12)

各部の名称やご使用前の準備、全体構成、基本操作などを紹介しています。

■ クイックガイド(P.36)

S90を使ってできることを、具体的な操作方法を交えて説明します。

■ リファレンス編: 機能一覧(P.98)

各モードにおける機能を説明しています(辞書を引くようにしてお使いいただけます)。

■ 資料編(P.114)

MIDIについてや、オプション機器の取り付け方法、ディスプレイメッセージ、トラブルシューティング、仕様を掲載しています。

■ インストールガイド(別冊)

同梱のCD-ROMに入っている専用ソフトウェアのインストール方法を書いたガイドです。

■ データリスト(別冊)

ボイス、ウェーブ、パフォーマンスなどのプリセットデータのリストやMIDIに関する資料を掲載してあります。
P.118からの「MIDIについて」と合わせてご利用ください。

本文中で「No.〇〇」と表記してある数字は、リファレンス編の説明No.を表しています。説明No.と参照ページとの対応はP.96
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。
- この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法などに基づき、許されていません。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- mLANおよびmLANロゴはヤマハ株式会社の商標です。
- その他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.19
- 音色(ボイス=楽器音)を選んで演奏する P.36
- 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.38
- メモリーカード上の曲(ソングファイル)を演奏する P.75
- フォーマット1のスタンダードMIDIファイルをフォーマット0に変換する 別冊インストールガイドおよびファイルユーティリティマニュアル(PDF)参照
- マスターキーボードとして活用する P.48
- 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→NoteLimit
 - マスターモードでのスプリット演奏 P.51
 - パフォーマンスモードでのスプリット演奏 P.42
 - ボイスモードでのスプリット演奏 P.62
- 複数のボイス(パート)を重ねて鳴らす
 - マスターモード P.51
 - パフォーマンスモード P.42
 - シーケンスプレイモード P.80
- 鍵盤で演奏するパートを変える
 - マスターモード→TransCh (Master Zone Edit [F1] No.25) P.99
 - シーケンスプレイモード→ソングトラック選択 P.76
 - ReceiveCh (Mixing Part Edit [F1]→[SF2] No.42) P.100
- 弾く強さに対する強弱の付き方(タッチ感)を選ぶ(S90全体)→タッチ感を変える P.87
- 弱く(強く)弾いても大きな(小さな)音量(ベロシティ)を得られるようにする
(パフォーマンスごと→VelocityDepth/VelocityOffset (Performance/Mixing Edit [F1]→[SF5] No.39、40) P.100
- アルペジオ(和音分散/リズム生成)機能を使って演奏する P.45
- アルペジオのデータをMIDIから出力する/しないを切り替える
 - ボイス→Output Switch (Utility [F3]→[SF2] No.86) P.102
 - パフォーマンス/ミキシング→Output Switch (Performance/Mixing Common Edit [F3]→[SF4] No.86) P.102
- 曲のテンポを変えずにアルペジオのテンポを変更する→Unit Multiply (Voice/Performance/Mixing Common Edit [F3]→[SF3] No.83) .. P.102

■ コントローラーを活用する

- コントローラーを接続する P.18
- ピッチベンドホイール使用時のピッチ(音の高さ)の変化幅を変える
→PB Upper/Lower (Voice Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF5] No.14) P.98
- フットコントローラー /フットスイッチに特定の機能を割り当てる P.54
- フットスイッチでシーケンサーをスタート/ストップする→FS (Utility [F4]→[SF3] No.130) P.54、55
- フットスイッチでボイスやパフォーマンス、マスターを切り替える→FS (Utility [F4]→[SF3] No.130) P.54、55
- フットスイッチでアルペジオのオン/オフを切り替える→FS (Utility [F4]→[SF3] No.130) P.54、55
- シーケンスソフトをリモートコントロールする P.57
- 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など)の設定が解除されないようにする
→Controller Reset (Utility [F1]→[SF4] No.24) P.99
- ボイスごとのコントローラーの用途を設定する→Controller Set P.55
- コントロールスライダーを活用する P.53

■ コピーする

- ボイスのエフェクト/アルペジオの設定をパフォーマンスにコピーする→コピー機能を活用する P.71
- パフォーマンスのパートの設定をミキシングのパートにコピーする→パフォーマンスコピー P.72
- ボイスのエレメント/キーの設定を他のエレメント/キーにコピーする→コピー機能を活用する P.71
- パートの設定を他のパートにコピーする→コピー機能を活用する P.71
- ボイス/パフォーマンス/マスターをコピーする(ストア) P.73

■ 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する P.60
- エフェクト(音響効果)のしくみを知りたい→エフェクト活用する P.67
- エフェクト(音響効果)の設定を変更する→エフェクトの設定例 P.67
- ペダルを使わずにボイスの余韻(サステイン)を調整したい→AEG REL TIME P.66
- 音の明るさを変える(→Cutoff) P.63

- 音にクセをつける(→Resonance)P.63
- 単音楽器をシミュレーションする→Mono/Poly (Voice Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF2] No.3)P.98
- 音が聞こえてくる方向を変える→Pan (No.44) P.100
- 音色(ねいろ)を滑らかにつなげて(EGを引き継いで)演奏する(Monoモード)..... P.98、119
- 弾いた強さで発音する音色(エレメント/パート)を変える→Velocity Limit
 - ボイスの設定P.62
 - パートの設定(Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF3] No.33)P.99
- 最初に弾いたピッチ(音の高さ)から次に弾いたピッチまでを滑らかに変化させる→PORTA Switch/Time (Voice/Performance Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF4] No.7-No.11) P.98、119
- LFOウェーブの変化の速さを曲やアルペジオと同期させる→Tempo Sync (Voice Common Edit [F5]→[SF1] No.161) P.105
- レゾナンスにLFOで変調をかける→LFO Dest (Voice Common Edit [F5]→[SF3/4/5] No.170) P.106
- ボイスをコンピューター上でエディットする別冊インストールガイドおよびVoice Editor for S90マニュアル(PDF)参照
- オリジナルのLFO(ユーザー LFO)をつくる→COMMON LFO.....別冊インストールガイドおよびVoice Editor for S90マニュアル(PDF)参照

■ 音の定位(聞こえてくる方向)を変える

- 音が聞こえてくる方向を変える(一定)→Pan (No.44)P.100
- 鍵盤を弾くたびに左右交互に音の定位を移動させる→Alternate Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] No.136) P.104
- 鍵盤を弾くたびにランダム(無作為)に音の定位を移動させる→Random Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] No.137) P.104
- 弾く鍵盤の位置によってに音の定位を移動させる→Scaling Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] No.138)..... P.104
- パンにLFOで変調をかける→LFO Dest (Voice Common Edit [F5]→[SF3/4/5] No.170)..... P.106

■ ピッチ(音の高さ)を変える

- 移調する/ピッチを調節する(音源側の設定)
 - ボイス(エレメント)の設定→Coarse/Fine (Voice Element/Key Edit [F2]→[SF1] No.59, No.60)..... P.101
 - プラグインボイス、パフォーマンス/ミキシング(パート)の設定→Note Shift/Detune (No.41, No.153).....P.100、105
 - 全体の設定→Note Shift (Utility [F1]→[SF1] No.41) P.100
- 移調する(キーボード側の設定)
 - 全体の設定→Transpose (Utility [F1]→[SF2] No.18)P.99
 - マスターの設定→Transpose (Master Zone Edit [F2] No.18).....P.99
- 他の楽器とチューニングを合わせる→Tune (Utility [F1]→[SF1] No.216)..... P.108
- どの鍵盤を弾いても同じピッチになるようにする→PitchSens (Voice Element Edit [F2]→[SF4] No.70) P.101
- ボイスで使用する音律を設定する→Micro Tuning (Voice Common Edit [F1]→[SF2] No.5)P.98

■ 音量(ボリューム)、レベルに関する設定をする

- 全体の音量を調節する→マスターボリュームスライダーP.14
 - Volume (Utility [F1]→[SF1] No.43) P.100
- 一つのパフォーマンス全体(全パート共通)の音量を調節する→Volume (Common Edit [F2]→[SF1] No.43) P.100
- パートごとの音量を調節する→Volume (Part Edit [F2]→[SF1] No.43) P.100
- 一つのボイス全体(全エレメント共通)の音量を調節する→Volume (Common Edit [F2] No.43) P.100
- エレメント/キーごとの音量を調節する→Level (Element/Key Edit [F4]→[SF1] No.135) P.104
- コントロールスライダーを使って音量を調節するP.53
- 出力ゲインを調節する(より大きな音量を得る/細かい音量の調節をする)
 - L&R Gain, Assign L/R Gain (Utility [F2]→[SF2] No.55, No.56)P.101

■ ドラムボイス(パーカッション/打楽器)の鳴りかたを設定する

- ハイハットオープンとクローズを同時に発音させないようにする→Altnate Group (Voice Key Edit [F1]→[SF5] No.38) P.100
- 鍵盤を離してもウェーブが最後まで鳴る/押さえ続けなければ鳴らないを切り替える→Rcv Note Off (Voice Key Edit [F1]→[SF5] No.37) .P.100

■ 発音させたくない音が鳴らないようにする

- エディット中に特定のエレメントを一時的に発音しないようにする(→ミュート機能)..... P.30、61
- 特定のエレメント/パートを発音しないようにする
 - Element Sw/Part Sw (Voice Element/Key Edit, Performance Part Edit [F1]→[SF1] No.28)..... P.99
- 特定のパート(パフォーマンス)を一時的に発音させないようにする→各パートのオン/オフ P.30、42
- 特定のパート(ソング)を一時的に発音させないようにする→トラックのオン/オフ P.30、76
- 特定のパートを発音させないようにする→Receive Ch (Mixing Part Edit [F1]→[SF2])P.80

■ エディット(編集)時に便利な機能を使う

- 最初からオリジナルのボイス/パフォーマンスなどをつくる→InitializeP.70
- 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(→コンペア機能について)..... P.61
- 最後に行ったボイス/パフォーマンスエディットの内容を呼び出す→リコールP.71

■ 入力する

- 文字を入力する(プログラム/ファイルの名前を設定する)..... P.34、84

■ 保存する

- エディットした内容を本体のメモリーに記憶(ストア)する..... P.73
- エディットしたミキシングをテンプレートとして記憶する..... P.79
- 本体の設定をメモリーカードに保存する..... P.82
- 本体の設定(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.72

■ 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.17
- ローカルオン/オフを設定する→Local Control (Utility [F5]→[SF2] No.183)..... P.18、P.106
- マルチ音源として活用する..... P.80
- ボイスをコンピューター上でエディットする..... 別冊インストールガイドおよびVoice Editor for S90マニュアル(PDF)参照
- 付属のシーケンスソフト(Windowsのみ)を活用する..... 別冊インストールガイドおよびソフトウェアのオンラインヘルプ参照
- 外部機器からのプログラム(ボイス/パフォーマンス)を切り替える情報を受信する/しないを設定する
 - ボイスモード時→Pgm Change/BankSel (Utility [F5]→[SF2] No.180, No.181)..... P.106
 - パフォーマンス/ミキシングモード時→RCV SW (Performance/Mixing Part Edit [F5] No.175)..... P.106
- 外部機器にプログラムを切り替える情報を送信する/しないを設定する
 - ボイスモード時→Pgm Change/BankSel (Utility [F5]→[SF2] No.180, No.181)..... P.106
 - マスターモード時→TXSW (Master Zone Edit [F3] No.89)..... P.102
- S90のシーケンサーをスタート/ストップさせたときに、外部のシーケンサーをスタート/ストップさせないようにする→SeqCtrl (Utility [F5]→[SF3] No.187)..... P.106
- 外部のシーケンサーをスタート/ストップさせたとき、S90のシーケンサーをスタート/ストップさせないようにする→SeqCtrl (Utility [F5]→[SF3] No.187)..... P.106
- 外部機器と同期する→MIDI Sync (Utility [F5]→[SF3] No.185)..... P.106

■ 初期化する

- ボイス/パフォーマンス/ミキシング/マスターを初期化(イニシャライズ)する..... P.70
- メモリーカードを初期化(フォーマット)する..... P.84
- 本体を工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット)..... P.72

■ 別売拡張部品(プラグインボード/mLANボード)を取り付ける/活用する

- プラグインボードを取り付ける..... P.127
- プラグインの1つのパートでの同時発音数を拡張する(ポリ拡張機能)→Poly Expand (Utility [F6]→[SF1] No.206)..... P.107
- シーケンスプレイ(ミキシング)モードでプラグインボイスを演奏する..... P.80
- どんなプラグインボードがあるかを知りたい..... P.21、巻末
- mLANボードを取り付ける..... P.129

■ こんなときは

- 全体の機能を知りたい(→リファレンス編)..... P.88、98
- パラメーターの構成や説明No.を知りたい(→パラメーターテーブル)..... P.92
- 説明No.と参照ページの対応を知りたい..... P.96
- 機能ツリー図を確認したい..... P.88
- パラメーターとファンクションボタンの対応を知りたい..... P.97
- 画面(LCD)の見かたを知りたい..... P.30
- 電源を入れたときに選ばれるモード/バンク(PRE1かUSERかなど)を変更したい→PowerOnMode (Utility [F1]→[SF4] No.23)..... P.99
- ナンバーボタンの機能を知りたい..... P.30
- ボイスとパフォーマンスのメモリー構成(設定を記憶する場所)を知りたい..... P.25、27
- ボイス/パフォーマンスの構成を確認したい..... P.26
- フィルタータイプを確認したい..... P.63
- カテゴリーリストを確認したい
 - ボイス/パフォーマンス..... P.35
 - アルペジオ..... P.45
- 取り扱えるファイルの種類を知りたい..... P.83
- MIDIについて知りたい..... P.118
- 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.116
- トラブルが発生したら(→トラブルシューティング)..... P.131
- ボイス、パフォーマンス、ウェーブ、アルペジオタイプ、エフェクティブなどの一覧を見たい..... 別冊DATA LIST参照

目次

基礎編 12

各部の名称	12
トップパネル	12
リアパネル	13
ご使用前の準備	14
電源の準備	14
各接続機器の電源を入れる順番	14
S90の電源オン	14
外部機器との接続	15
デモソングを聞く	19
S90の全体構成	20
コントローラー部	20
音源部	20
エフェクト部	24
カードドライブ/シーケンサー部	24
ボイスとパフォーマンス	25
バンク(メモリー)構成	25
ボイス/エレメントとパフォーマンスの構成	26
ノーマルボイスとドラムボイス	27
GMボイス	27
内部メモリーとファイル管理	27
基本操作	29
各モード	29
モード一覧	29
各モードの選択	30
画面の見かた	30
各機能の選択(ファンクションとサブファンクション)	32
現在表示されている画面からの抜けかた	32
[ENTER]ボタン	32
画面上の操作	33

クイックガイド 36

音色(ボイス=楽器音)を選択して演奏する	36
ボイスの選択	36
カテゴリーサーチを使う	38
ボイスプレイモードでのエディット(クイックエディット)	39
パフォーマンスモードを活用する	41
パフォーマンスの選択と演奏	41
複数のボイス(パート)を重ねて鳴らす(レイヤー)	42
発音領域を低音部と高音部に分ける(スプリット)	42
パフォーマンスプレイモードでのエディット(クイックエディット)	44
アルペジオ機能を使う	45
マスターキーボードとして活用する	48
マスター機能(マスターモード)とは	48
マスターの選択	49
マスターの登録	50
外部音源を使ったレイヤー / スプリット設定(ゾーンの設定例)	51
コントローラーの活用	53
ピッチバンドホイールとモジュレーションホイール	53
コントロールスライダー(CS)	53
フットコントローラー	54
フットスイッチ(アサイナブル)	54
フットスイッチ(サステイン)	54
プレスコントローラー	54
アフタータッチ	54

シーケンスソフトをリモートコントロールする	57
ボイスエディットに挑戦する	60
エフェクトを活用する	67
ジョブ(便利な補助機能)を活用する	70
設定を本体に記憶させる(ストア)	73
曲を再生する	75
カードを活用する	82
タッチ感を変える	87
機能ツリー図	88
パラメーターテーブル	92
パラメーターとファンクションの対応(アルファベット順)	97

リファレンス編 98

機能一覧	98
------	----

資料編 114

インフォメーション画面一覧	114
ディスプレイメッセージ	116
MIDIについて	118
MIDIデータフォーマット	123
拡張部品(別売)の取り付け	126
トラブルシューティング	131
仕様	134
索引	135

別冊データリスト

Voice List (ボイスリスト)	2
Drum Voice List (ドラムボイスリスト)	7
Performance List (パフォーマンスリスト)	19
Wave List (ウェーブリスト)	20
Effect Type List (エフェクトタイプリスト)	22
Effect Parameter List (エフェクトパラメーターリスト)	24
Effect Data Assign Table (エフェクトデータアサインテーブル)	34
Control List (コントロールリスト)	36
Arpeggio Type List (アルペジオタイプリスト)	37
MIDI Data Table (MIDIデータテーブル)	41
MIDI Implementation Chart (MIDIインプリメンテーションチャート)	55

安全上のご注意

ご使用前に、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、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。お読みになったあとは、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。

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■ 「警告」と「注意」について

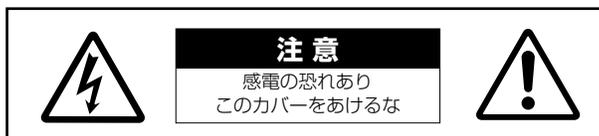
以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

 警告	この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。
---	---

 注意	この表示の欄は、「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る」内容です。
---	--

■ 本体の内部に表示されている注意マークについて

本体の内部には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、カバーを外さないでください。この内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。点検や修理は、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。」

警告

電源 / 電源コード



必ず実行

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。



必ず実行

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。



必ず実行

電源コード / プラグは、必ず付属のものを使用する。
他の電源コード / プラグを使用すると、発熱や感電の原因になります。



禁止

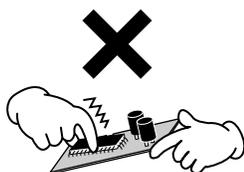
電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止



禁止

この製品の内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意



禁止

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。また、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。

感電や火災、または故障の原因になります。



禁止

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。

火に注意



禁止

本体の上にはろうそくなど火気のあるものを置かない。
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

電源コード / 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りした場合は、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。

⚠ 注意

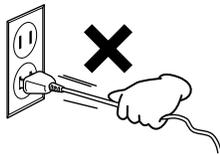
電源 / 電源コード



アースプラグを確実に取り付ける。
感電のおそれがあります。(アースプラグの取り付け方については 14 ページをご参照ください。)



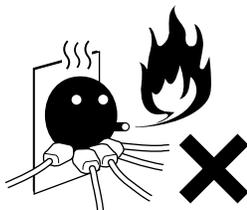
電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



長期間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。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



たこ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



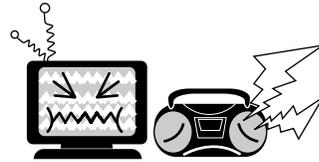
設置



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場所、逆に温度が極端に低い場所、また、ほこりや振動の多い場所で使用しない。
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、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。
楽器本体または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。
本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々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、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。
コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



指定のスタンドを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。
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。

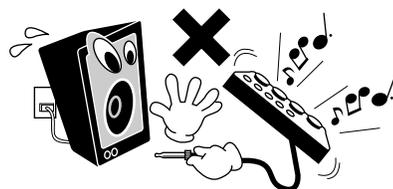


本体の放熱ファンや放熱用スリットに本などを置いて、ふさがない。
本体内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。

接続



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なう。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原因になることがあります。



手入れ



禁止

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使用しない。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。

使用時の注意



ご注意ください

本体のすき間に手や指を入れない。お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、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いた上で、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。



禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、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。



禁止

本体の上のの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、お客様や他の方々がけがをしたる原因になります。



禁止

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。



データの保存

作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

DRAMのデータ(27ページ)は電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはフラッシュROM:ユーザーメモリー(27ページ)に保存してください(73ページ)。

また、保存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、メモリーカード(スマートメディア)に保存してください(82ページ)。



禁止

フラッシュROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

ユーティリティモード、フェイバリットカテゴリー機能の設定は、それらのモード/機能から抜けたときに保存されます。抜けずに電源を切ると、変更した内容は失われます。

メモリーカード(スマートメディア)/外部メディアのバックアップ



必ず実行

保存したメモリーカード(スマートメディア)/外部メディアの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のメモリーカード(スマートメディア)/外部メディアにバックアップとして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補償はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

音楽を楽しむエチケット

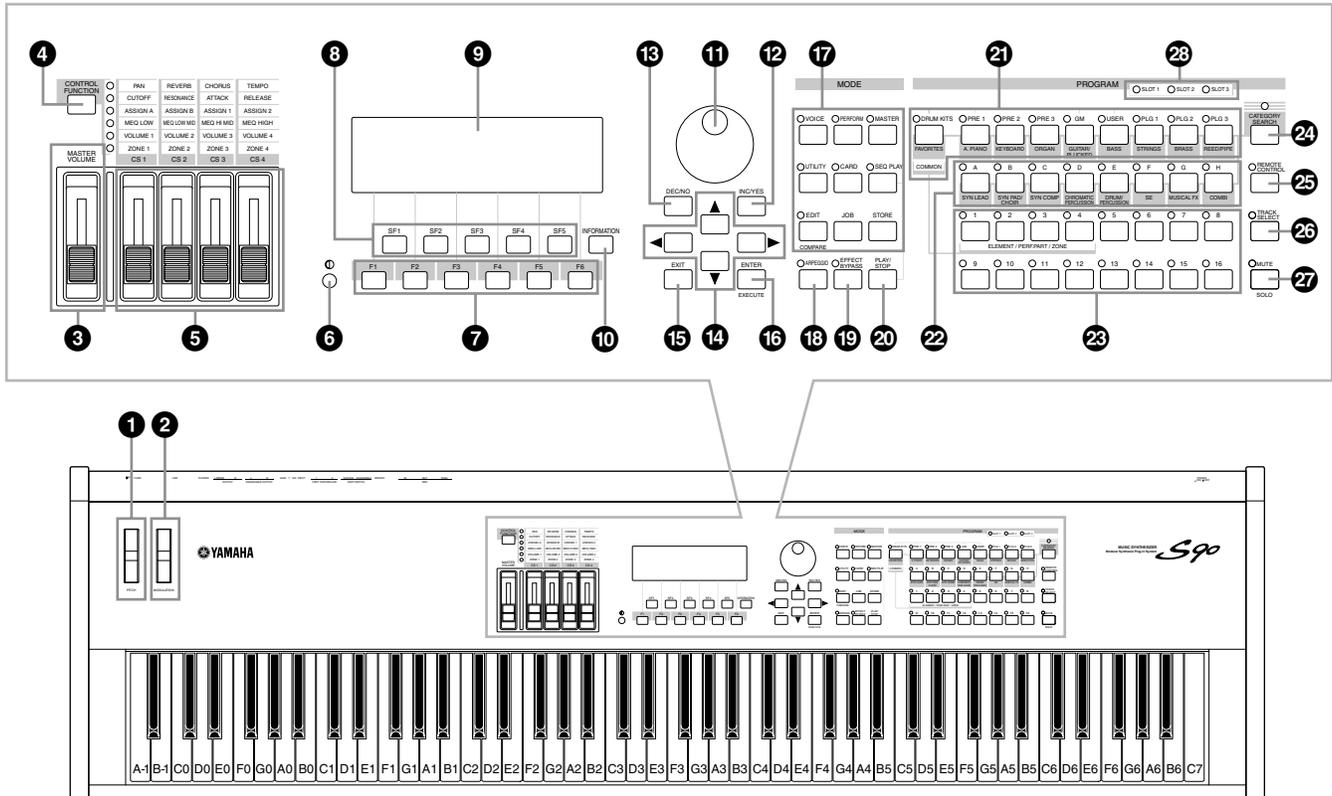


これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

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。隣近所への配慮を十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。

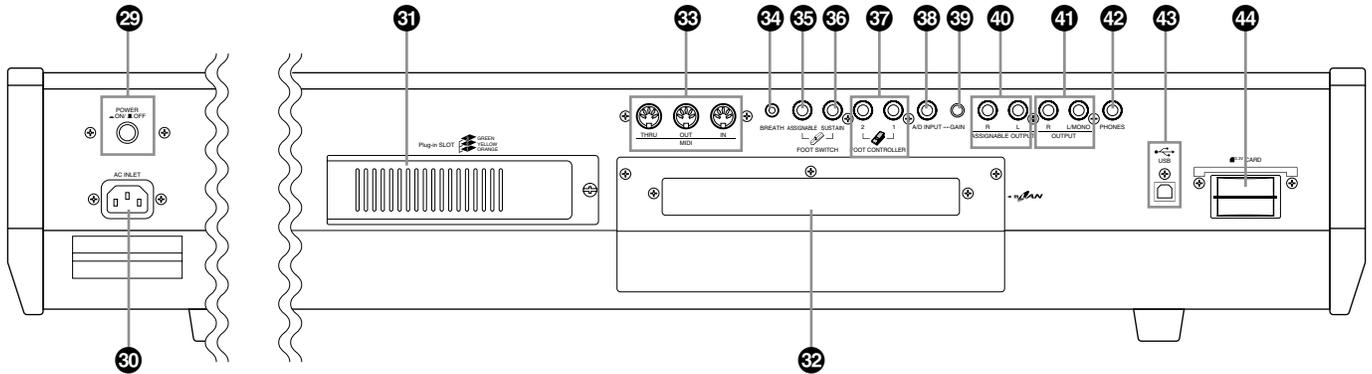
各部の名称

トップパネル



- ① [PITCH](ピッチ)ベンドホイール(P.53)
- ② [MODULATION](モジュレーション)ホイール(P.53)
- ③ [MASTER VOLUME](マスターボリューム)スライダー(P.14)
- ④ [CONTROL FUNCTION](コントロールファンクション)ボタン(P.53、59)
- ⑤ [CS1~4](コントロールスライダー 1~4)(P.52、53、58)
- ⑥ コントラスト調節ノブ(P.14)
- ⑦ [F1]~[F6](ファンクション)ボタン(P.32)
- ⑧ [SF1]~[SF5](サブファンクション)ボタン(P.32)
- ⑨ LCD(液晶ディスプレイ)(P.30、114)
- ⑩ [INFORMATION](インフォメーション)ボタン(P.33、34、35)
- ⑪ データダイヤル(P.33、76)
- ⑫ [INC/YES](インク/イエス)ボタン(P.33)
- ⑬ [DEC/NO](デック/ノー)ボタン(P.33)
- ⑭ カーソルボタン(P.33)
- ⑮ [EXIT](イグジット)ボタン(P.32)
- ⑯ [ENTER](エンター)ボタン(P.32)
- ⑰ MODE(モード)ボタン(P.29)
- ⑱ [ARPEGGIO](アルペジオ)ボタン(P.45)
- ⑲ [EFFECT BYPASS](エフェクトバイパス)ボタン(P.67)
- ⑳ [PLAY/STOP]ボタン(P.75)
- ㉑ BANK(バンク)ボタン(P.36、38、83)
- ㉒ GROUP(グループ)[A]~[H]ボタン(P.37、41)
- ㉓ NUMBER(ナンバー)[1]~[16]ボタン(P.30、37、42、49、58、61、76、80)
- ㉔ [CATEGORY SEARCH](カテゴリーサーチ)ボタン(P.38)
- ㉕ [REMOTE CONTROL] ON/OFF(リモートコントロールオン/オフ)ボタン(P.57)
- ㉖ [TRACK SELECT](トラックセレクト)ボタン(P.30、37、58、76)
- ㉗ [MUTE](ミュート)ボタン(P.30、42、61、76)
- ㉘ SLOT(スロット)1~3ランプ(LED)(P.128)

リアパネル



- ②⑨ [POWER] (パワー) スイッチ (P.14)
- ③⑩ AC INLET (ACインレット) 端子 (P.14)
- ③⑪ Plug-in SLOT 1、2、3 (プラグインボード取り付け口) (P.126)
- ③⑫ mLAN拡張ボード (mLAN8E) 取り付け口 (P.126)
- ③⑬ MIDI IN/OUT/THRU 端子 (P.16)
- ③⑭ BREATH (プレス) 端子 (P.18)
- ③⑮ FOOT SWITCH (フットスイッチ) 端子 (ASSIGNABLE) (P.18、54)
- ③⑯ FOOT SWITCH (フットスイッチ) 端子 (SUSTAIN) (P.18、54)
- ③⑰ FOOT CONTROLLER 1、2 (フットコントローラー 1、2) 端子 (P.18、54)
- ③⑱ A/D INPUT (A/Dインプット) 端子 (P.15)
- ③⑲ [GAIN] (ゲイン) ノブ (P.15)
- ④⑰ ASSIGNABLE OUT L、R (アサインブルアウトプット左、右) 端子 (P.15)
- ④⑱ OUTPUT L/MONO、R (アウトプット左/モノラル、右) 端子 (P.15)
- ④⑲ PHONES (ヘッドフォン) 端子 (P.15)
- ④⑳ USB 端子 (P.17)
- ④㉑ CARD (カードスロット) (P.82)

⊘ フラッシュ ROM への書き込み中 (画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます) に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がりなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

USB

USB

USBとは、Universal Serial Bus (ユニバーサルシリアルバス) の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。コンピューターの電源を入れたまま周辺機器との接続ができます。

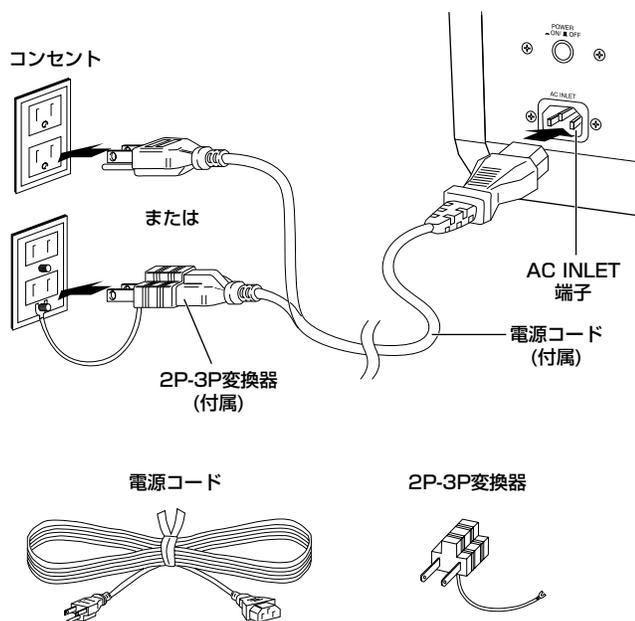
mLAN

mLAN

「mLAN」は業界標準規格であるハイパフォーマンスシリアルバス「IEEE1394」を採用し、それを発展させた音楽のためのデジタルネットワークです。

ご使用前の準備

電源の準備②



- ❶ S90の電源をオフにします。②
- ❷ 付属の電源コードのプラグを本体リアパネルのAC INLET端子に接続します。②
- ❸ 電源コードのもう一端のプラグを電源コンセント(AC100V)に接続します。

❗ S90は、アース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、電源コードにはアース端子が付いています。コンセントにプラグを差し込むときは、アース端子を接続してください。なお、接続方法がわからないときは、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。

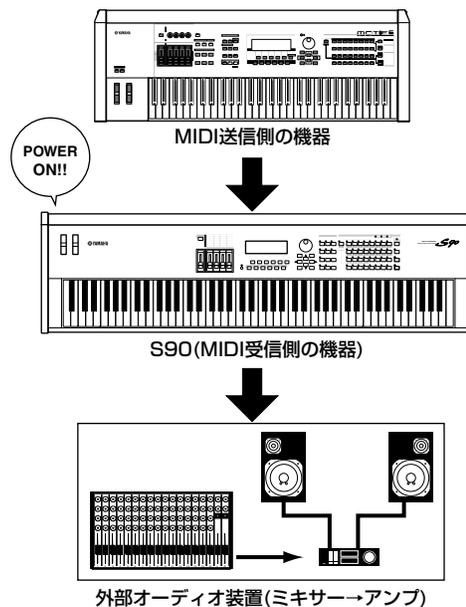
❗ 電源コードは、必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。

❗ 電源は必ずAC100Vを使用してください。

各接続機器の電源を入れる順番

S90と必要な機器の接続(P.15)が完了したら、S90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。

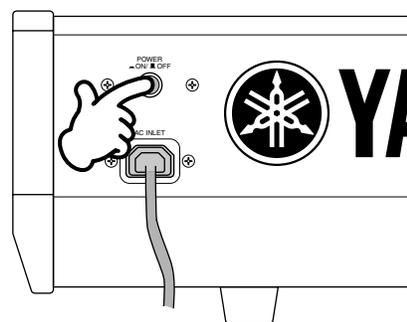
例) S90がMIDI受信側の機器の場合



S90の電源オン

❗ 電源をオン/オフするときは、スピーカー保護のため、必ずS90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おいてください。②

- ❶ S90の[POWER]スイッチを押すと、電源が入ります。



LCDにオープニング画面(プラグインボードの接続確認画面など)が表示され、しばらくすると、ユーティリティのパワーオンモードで設定したモードの画面になります。

❗ NOTE 必要に応じてコントラストノブ(P.12)を左右に回して、画面のコントラスト(明暗)を調節します。②

- ❷ アンプのボリュームをある程度まで上げます。②
- ❸ S90の[MASTER VOLUME]スライダーを徐々に上げ、適当な音量にします。

外部機器との接続

! 外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った状態で行なってください。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)にしてください。感電または機器の損傷のおそれがあります。

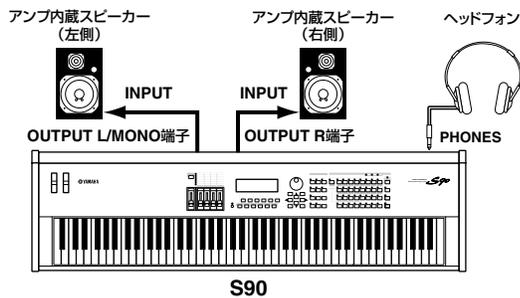
外部オーディオ機器との接続

S90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台のキーボードアンプ(アンプ内蔵スピーカー)を使う場合

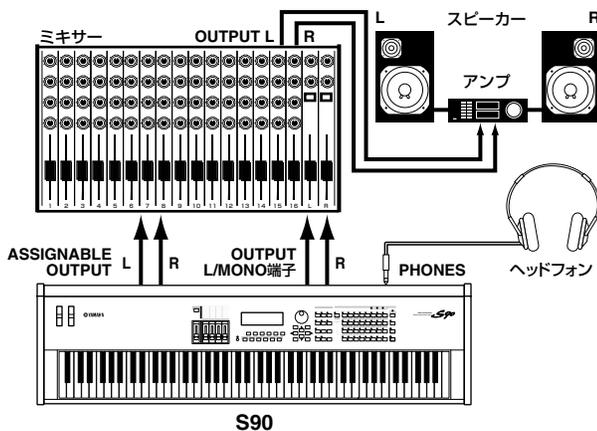
キーボードアンプを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



NOTE キーボードアンプを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

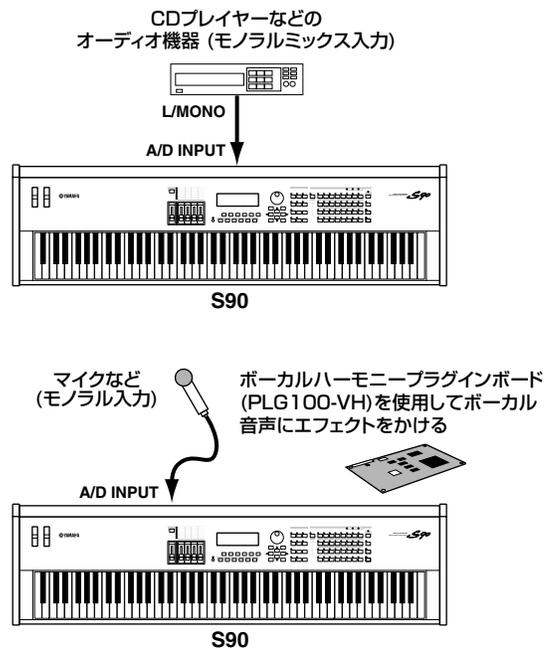
レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。OUTPUT L/MONO端子やOUTPUT R端子とは別系統で出力することができるASSIGNABLE OUTPUT L、R端子が標準装備されていますので、ミキサーを使用すると、パフォーマンスモード時(P.29、41、44)やシーケンスプレイモード時(P.29、77)には、4つのチャンネル(出力)を独立してコントロールできます。



A/D入力

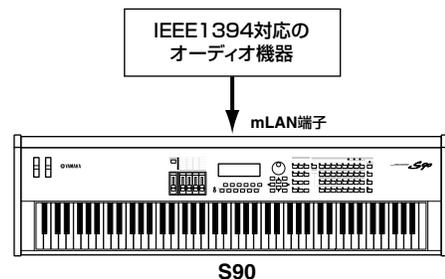
■ マイクやオーディオ機器との接続(アナログ入力)

S90には、オーディオ入力機能(P.44)が搭載されています。外部オーディオソースを入力する場合、A/D INPUT端子にマイクやオーディオ機器などを接続します。



NOTE オーディオソースを接続後、接続したマイクや楽器などの信号レベルに合わせて、GAINノブ(P.13)による入力信号のゲイン調節をします。A/D入力について詳しくは、P.44をご参照ください。

■ mLAN対応のオーディオ機器(オプションのmLAN8Eを装着した場合)との接続



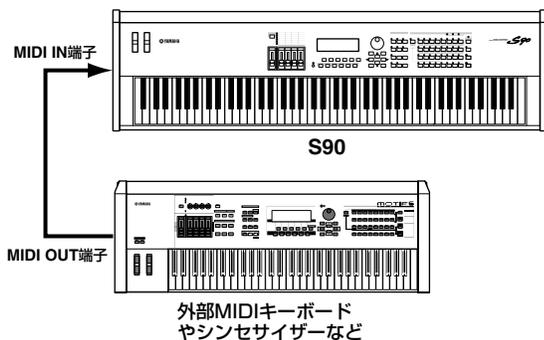
NOTE mLAN端子からの入力とA/D INPUT端子からの入力は、同時にはできません。どちらから入力するかをユーティリティモードで設定します([F2]→[SF1] A/DSource No.53)。

外部MIDI機器との接続

市販のMIDIケーブルを使って、S90のMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。S90から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシーケンサーでS90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。

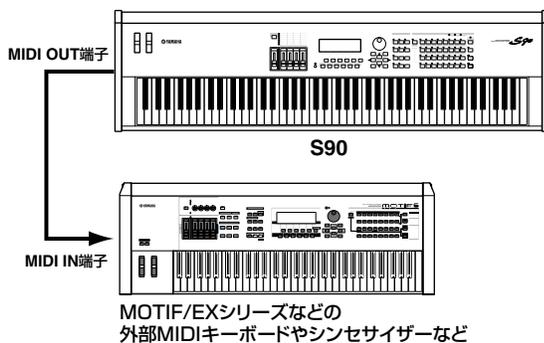
■ 外部MIDIキーボードやシンセサイザーでS90をコントロールする場合

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



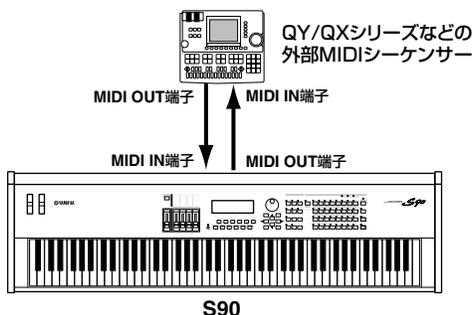
■ S90で外部MIDIキーボードやシンセサイザーをコントロールする場合

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



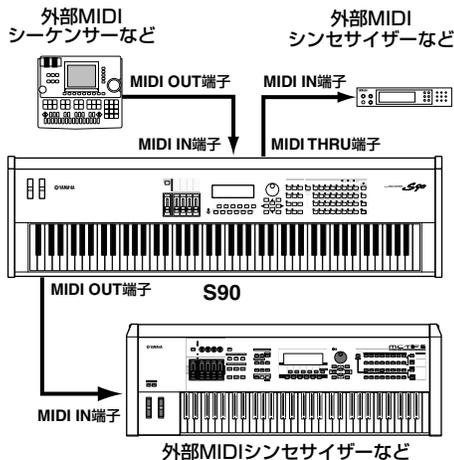
■ 外部MIDIシーケンサーを使って、S90へのレコーディングや自動演奏を行なう場合

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



■ 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

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI

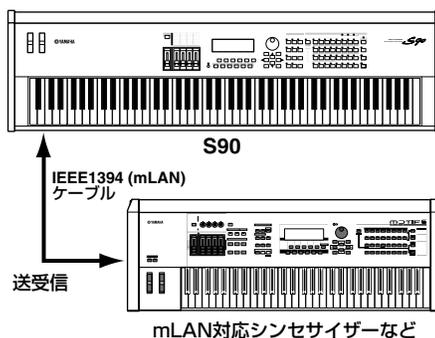


この例では、MIDI OUT端子からはS90による演奏情報が送信されます。また、外部MIDIシーケンサーからのMIDIデータはそのままMIDI THRU端子から出力されます。

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。

■ mLAN端子を使って接続する場合(オプションのmLAN8Eを装着した場合)

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=mLAN



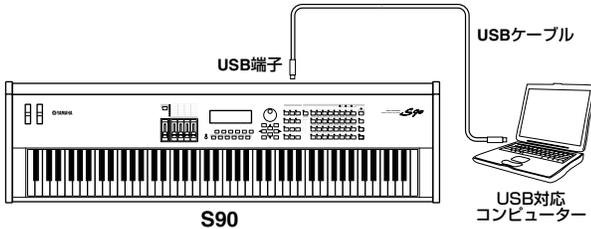
NOTE S90ではMIDIデータの入出力として、MIDI端子、IEEE1394端子、USB端子(P.17)を使うことができます。ただしこれら3つを同時に使ってMIDI送受信することはできません。どの端子を使うかについてはユーティリティモード([F2]→[SF1] A/DSource No.53)で設定します。

..... コンピュータとの接続

S90とコンピュータを接続することにより、コンピュータとS90の間でMIDIデータをやり取りできます。また、付属のボイスエディター（コンピュータ用ソフト）を使ってS90のボイスをエディットしたり、付属のファイルユーティリティ（コンピュータ用ソフト）を使って、コンピュータと、S90のカードスロットに入れたメモリーカードとの間で、ファイルのやり取りをすることもできます。

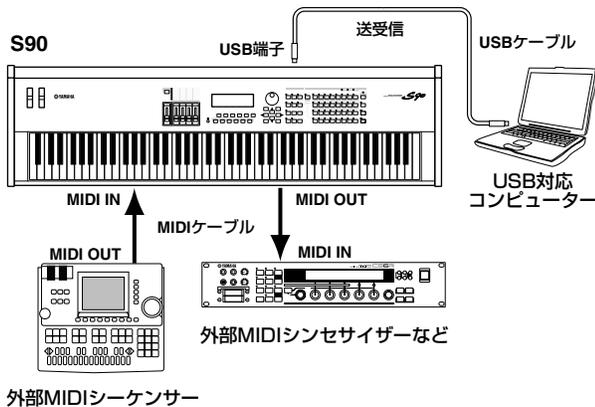
■ USB端子を使って接続する場合

UTILITY [F5] → [SF4] MIDI IN/OUT=USB



NOTE リモートコントロール機能（コンピュータのシーケンスソフトをS90からコントロールする機能）を使う場合は、上記のようにUSBケーブルを使うことをおすすめします。

NOTE USB端子にはA端子とB端子の2種類がありますが、S90のUSB端子はB端子になります。USBケーブルのAタイプのコネクタをコンピュータのUSB端子に、BタイプのコネクタをS90のUSB端子に接続してください。



NOTE この接続をした場合の信号の流れについてはP.113 (*67)をご参照ください。

USBに関するご注意

以下の状態でS90の電源オン/オフまたはUSBケーブルの抜き差しをすると、コンピュータがハングアップしたり、S90の機能が停止したりする恐れがあります。

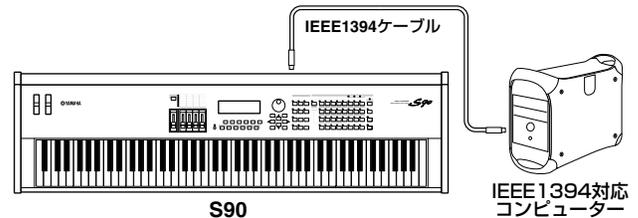
- ・ デバイス認識中またはドライバーロード中
- ・ OS起動中または終了途中
- ・ サスペンド(スリープ)中
- ・ MIDIアプリケーションが起動している状態

また、以下の行為をすると、同様にコンピュータがハングアップしたり、S90の機能が停止したりする恐れがあります。

- ・ 頻繁な電源のオン/オフやケーブルの抜き差し
- ・ MIDIデータ転送中の省電力(スリープ)モードへの移行、レジューム
- ・ S90が電源オンの状態でのケーブルの抜き差し
- ・ 大量にデータが流れている状態でのS90の電源オン/オフ、コンピュータの起動、またはドライバーのインストール

■ mLAN端子を使って接続する場合(オプションのmLAN8Eを装着した場合)

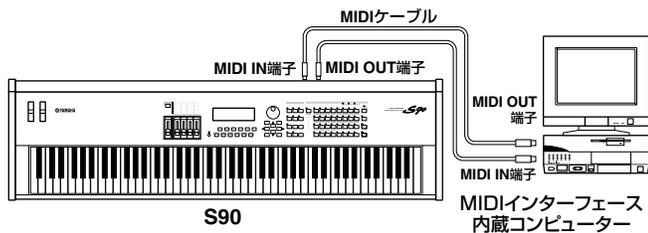
UTILITY [F5] → [SF4] MIDI IN/OUT=mLAN



■ MIDI端子を使って接続する場合

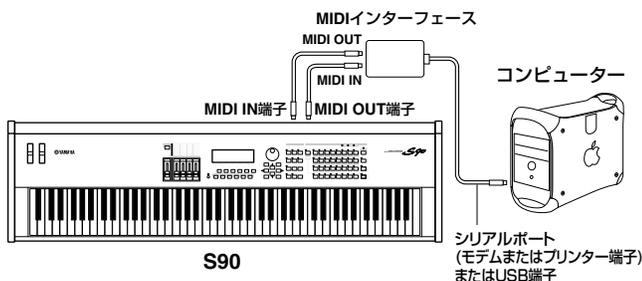
MIDIインターフェース内蔵のコンピューターを使用する場合

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



外付けのMIDIインターフェースを使用する場合

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



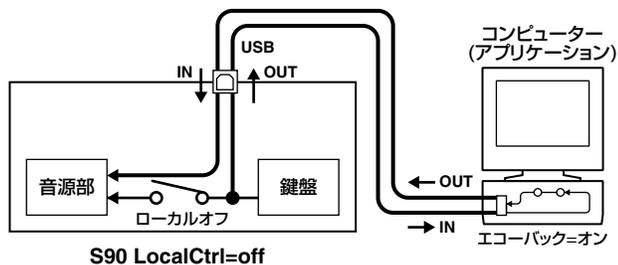
NOTE MIDIインターフェースは、お使いのコンピューターの端子に合わせたものをご準備ください。

NOTE USB端子が準備されたコンピューターをご使用の場合は、USBケーブルを使って本体のUSB端子と接続することをおすすめします。

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(Utility [F5]→[SF2])

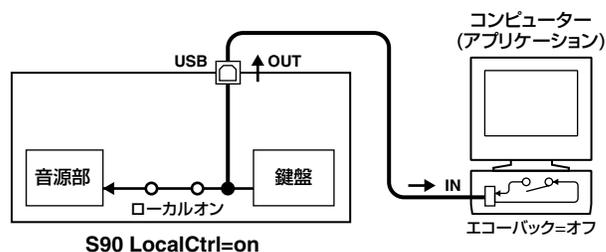
S90をコンピューターと接続して使用する場合、通常は鍵盤で演奏したデータをコンピューターに送信し、その情報をコンピューターから返してもらって音源部を鳴らします。このときにLocalCtrl(ローカルコントロール)の設定がonになっていると直接音源部にも情報を送信してしまうので、音が重なって発音してしまいます。コンピューター上のアプリケーションの設定にもよりますが、一般的には以下のように設定します。

アプリケーションの設定でエコーバック=オンのとき



NOTE バルクダンブなど、システムエクスクルーシブ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=オフのとき



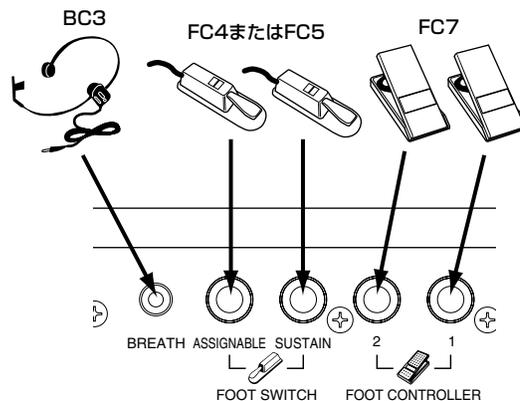
NOTE エコーバックがオフのとき、LocalCtrl(ローカルコントロール)のon、offにかかわらず、コンピューター上で再生されたMIDIメッセージは、音源部に伝達されます。

*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。

各種コントローラーとの接続

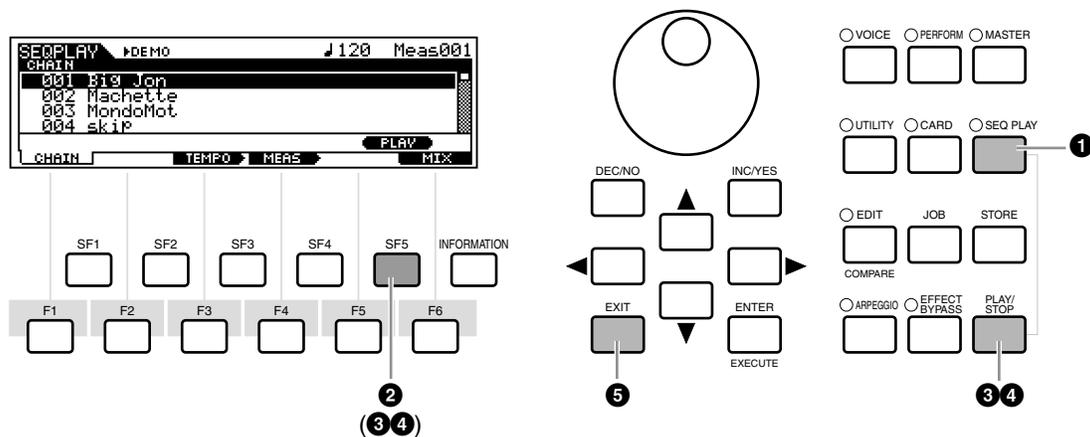
S90では、下記のようにコントローラーを接続し、音色、音量、ピッチをはじめ、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます(P.53)。



デモソングを聞く

S90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。

NOTE P.14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、S90の音が出る状態にしてください。③



① [SEQ PLAY]ボタンを押します。シーケンスチェーン画面に入ります。③

② [SF5] (DEMO)ボタンを押して、デモ曲を呼び出します。

NOTE [▲▼]ボタンを使って、どの曲から演奏をスタートさせるかを選ぶことができます。③

③ [PLAY/STOP] (または[SF5])ボタンを押すとデモソングの演奏が始まります。

NOTE テンポの変更や小節の移動をすることができます。操作は通常のシーケンスプレイモードでの方法と同様です(P.76)。③

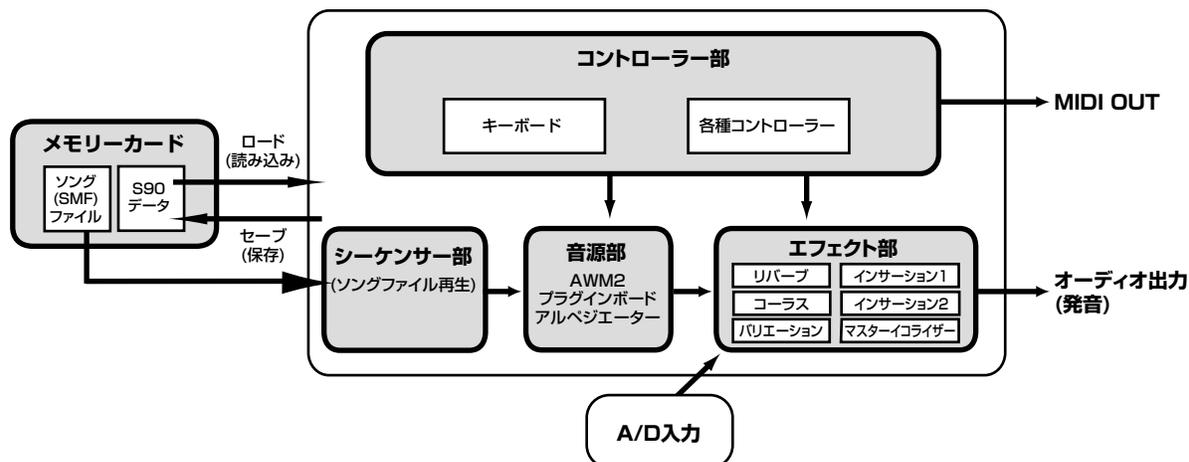
④ もう一度[PLAY/STOP] (または[SF5])ボタンを押すと演奏が停止します。もう一度[PLAY/STOP]ボタンを押すと続きから演奏が始まります。③

⑤ デモを終了する場合は、演奏を停止してから、他のモードボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。

NOTE デモソングは演奏を止めるまで繰り返して演奏されます。

S90の全体構成

S90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。

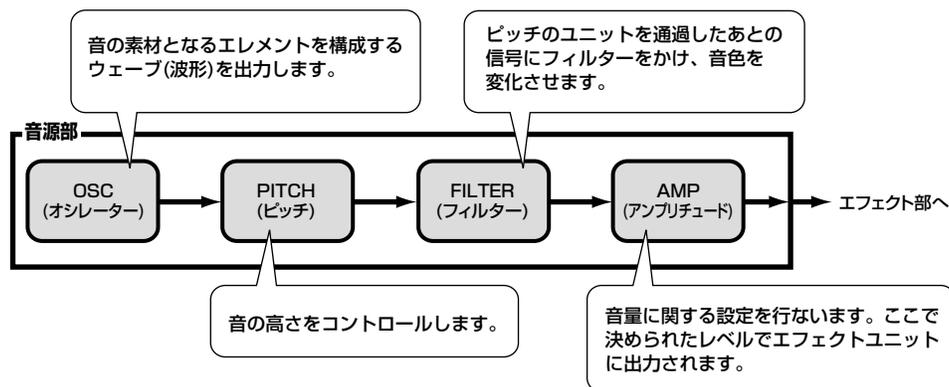


コントローラー部

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、コントロールスライダーなどのコントローラーが用意されています(P.53)。キーボードは実際に音を出す装置ではなく、弾いた音の高さ(ピッチ)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。

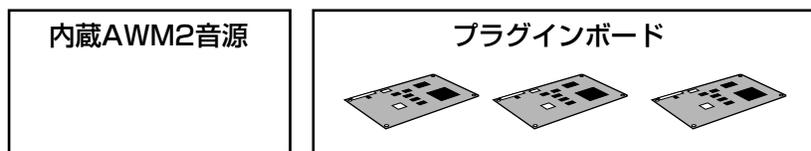
音源部

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(P.26参照)。



内蔵AWM2音源とプラグインボード

S90の音源は、内蔵のAWM2音源と別売のプラグインとの、2つのユニットに分けられます。



● AWM2(Advanced Wave Memory 2)とウェーブ(波形)

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できます。また、リアルな再現性ととどまらず、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は、P.27をご参照ください。

● プラグインボード

別売のプラグインボードを装着することによって本体の音源システムを拡張できます。

以下のようにさまざまなタイプのプラグインボードが提供されています。

S90では目的に合わせて最大3種類のプラグインボードを装着できます。単なる音色数の拡張ではなく、音源システム自体を拡張するしくみになっていますので、同時発音数を増やすことも可能です。プラグインの音色は、本体のボイスと同じように演奏したり、パフォーマンスのパートの1つとして使用できます(P.25)。

S90はモジュラーシンセシスプラグインシステムに対応しています。モジュラーシンセシスプラグインシステムに対応したプラグインボードにはシングルパートプラグインボード、マルチパートプラグインボード、エフェクトプラグインボードの3つのタイプがあり、目的に合った音源システムを構築できます。

プラグインボードの種類

● シングルパートプラグインボード

- **アナログフィジカルモデリングプラグインボード(PLG150-AN)**
アナログシンセの音源回路を最先端のデジタル技術で再現したアナログフィジカルモデリング音源(AN音源)により、ハイクオリティなアナログシンセ音色を表現できます。往年の銘機の音を再現するビンテージサウンドや最新のクラブ系サウンドをリアルタイムでコントロールできます。
- **ピアノプラグインボード(PLG150-PF)**
ピアノ系音色だけに16MBもの大容量ウェーブROMを実装したAWM2音源により、アコースティックピアノ、エレクトリックピアノなどの音色(高品位ステレオサンプリング)を136種類追加できます。1枚のボードで最大64音ポリの拡張ができ、ペダルの余韻を残した演奏にも対応できます。3枚のボードを装着することで最大192音ポリのピアノサウンドも実現できます。
- **アドバンスドDX/TXプラグインボード(PLG150-DX)**
DXシリーズと同等のFM音源により、PCM系音源で再現したDX的な音色ではなく、DXシリーズで定評のあるFM音源独自の音色を演奏できます。プリセット音はエレピからベース、効果音に至るまでDXシリーズで定番となった音色をセレクトした実用的なものばかりです。DXシリーズとの互換性も確保し、DX7の音色データをバルク受信して利用することもできます。
- **バーチャルアコースティックプラグインボード(PLG150-VL)**
楽器の発音原理そのものをリアルタイムにシミュレートする物理モデル音源(VA音源)により、PCM系音源では得られないリアルサウンドを堪能できます。別売のプレスコントローラー(BC3)やウィンドMIDIコントローラー(WX5)と組み合わせると、表現豊かな管楽器演奏も楽しめます。
- **ドラムプラグインボード/パーカッションプラグインボード(PLG150-DR/PLG150-PC)**
高品位ドラム/パーカッション系音色(ステレオサンプリングを含む)を追加するAWM2音源です。1枚のボードで最大32音ポリの拡張ができます。インサージョン、リバーブの2つのエフェクトを装備し、豊かで余裕のあるドラムパートを実現します。

● エフェクトプラグインボード

・ ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)

4種類のエフェクトタイプにより、任意のパートにハーモニーエフェクトを付加できます。コード進行やコーラスパートの演奏をあらかじめMIDIデータとして用意することで、ボーカル音声にコーラスパートを自動的に付加することができます。また、マイクとキーボードを使って、ボコーダーのような使い方もできます。

● マルチパートプラグインボード

・ XGプラグインボード(PLG100-XG)

16パートのXG音源を搭載するプラグインボードです。市販のXG/GMマークのついたソングデータを多彩な音色やエフェクトによる豊かな表現力を用いて演奏させたり、ソングデータを再生させながらS90を演奏したりすることができます。また、コンピュータと組み合わせることで、既存のデータを有効に活用することができます。

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

モジュラーシンセシスプラグインシステム

シンセサイザーや音源の可能性を大きく広げていく拡張システムのことです。拡張可能なシンセサイザーや音源本体(モジュラーシンセシスプラグインプラットフォーム)や拡張ツールのモジュラーシンセシスプラグインボードなどを総称して「モジュラーシンセシスプラグインシステム」と呼びます。「モジュラーシンセシスプラグインシステム」により、最新のテクノロジーをシンセサイザーや音源に付加し、高度化/多様化していく音楽制作環境に応えることが可能になります。

最大同時発音数

S90の最大同時発音数は、内蔵AWM2音源の64音とプラグインボードからのポリ数となります。なお、実際に鍵盤を弾いたときのポリフォニーは、使用する音源の種類やエレメント数、使用したプラグインボードのポリで異なってきます。

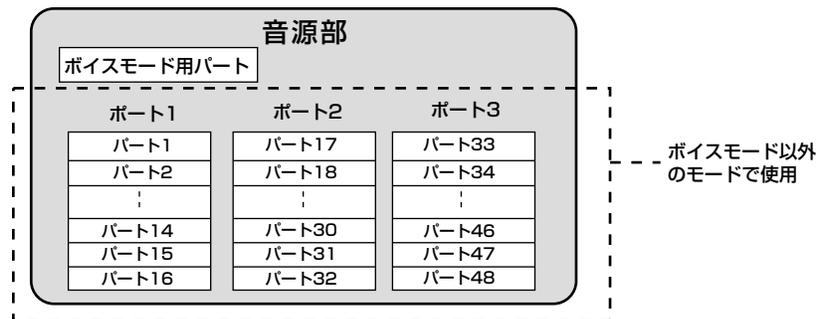
AWM2音源の場合、あるボイスの同時発音数は、使ったエレメント数だけ発音できる数が減ることになります。

音源のパート構成

コントローラー部やシーケンサー部から音源部への情報送信には、MIDI(ミディ)データが使われています。

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おり、S90ではこのMIDIチャンネルを使って、同時に16パート分の情報を扱う仕組みになっています。また、16個しかないMIDIチャンネルを拡張するためのものとして、MIDIポートがあります。

S90の音源部(内蔵/プラグイン)では、3つのMIDIポートを扱うことで、以下のようなパート構成を実現しています。



この図のように、ボイスモード以外のモードでは48パート分のスペースが用意されていますが、実際に使われるパート数は、この後で説明するいくつかの例(P.23)で示すとおり、最大でもシーケンスプレイモード時の34パートです。

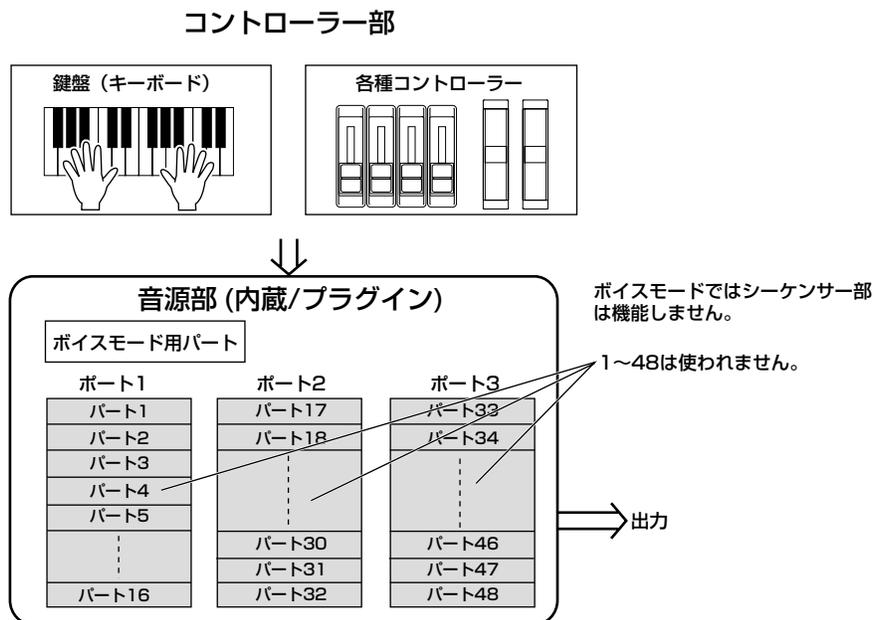
NOTE モードについては、P.29をご参照ください。

NOTE USBケーブルでは8つのMIDIポートを扱うことができます。S90では、音源部については上図のように扱えるMIDIポートは3つですが、MIDI Thru機能を使った場合は8ポート扱うことができます。

NOTE MIDIケーブルやIEEEケーブル(mLAN8E装着時)を使って外部のMIDI機器とMIDIデータの送受信をする場合は、ポート設定は扱えませんが無視されます。

モード別に見る音源のパート構成とコントローラー/シーケンサーとの関係

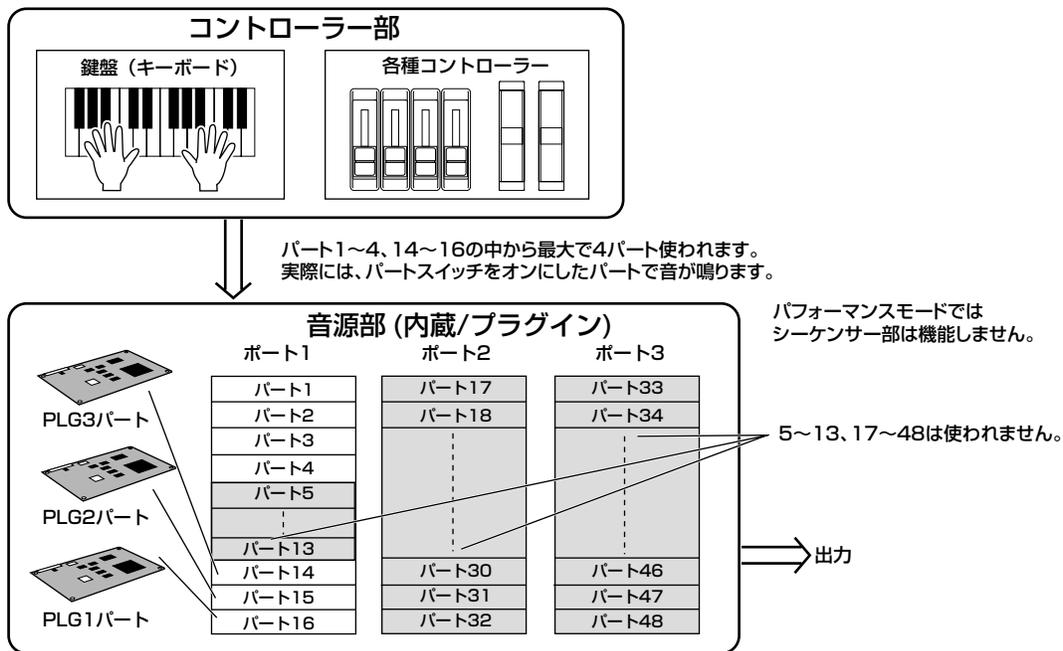
● ボイスモード



NOTE ボイスモードでは、MIDIポートは1で固定です。

NOTE ボイスモードでは、マルチプラグインボードは使えません。

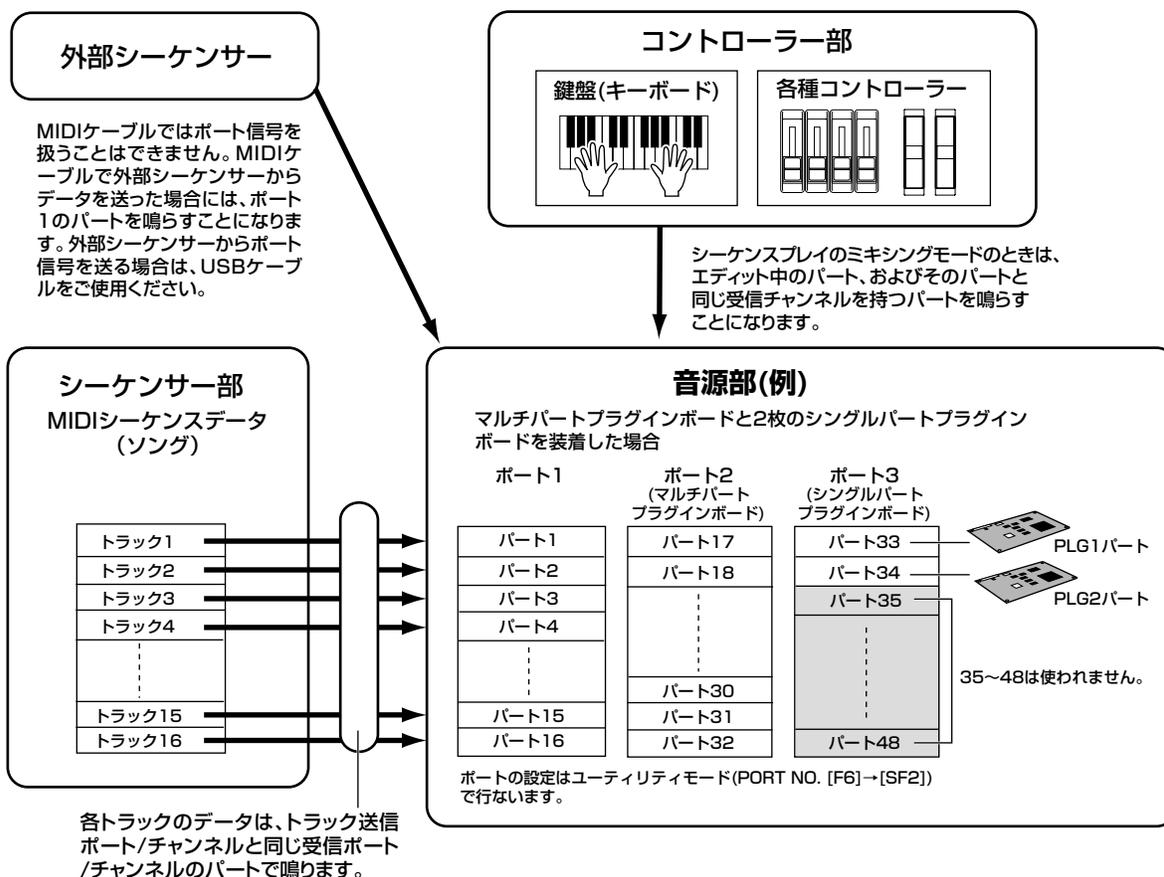
● パフォーマンスモード



NOTE パフォーマンスモードでは、MIDIポートは1で固定です。

NOTE パフォーマンスモードでは、マルチプラグインボードは使えません。

● シーケンスプレイモード



エフェクト部

音源部から出力された信号波形に残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ、音を加工する装置です。DSP(デジタルシグナルプロセッサ)と呼ばれる回路を用いてエフェクトの処理を行ないます。

NOTE エフェクトについて詳しくはP.67をご参照ください。

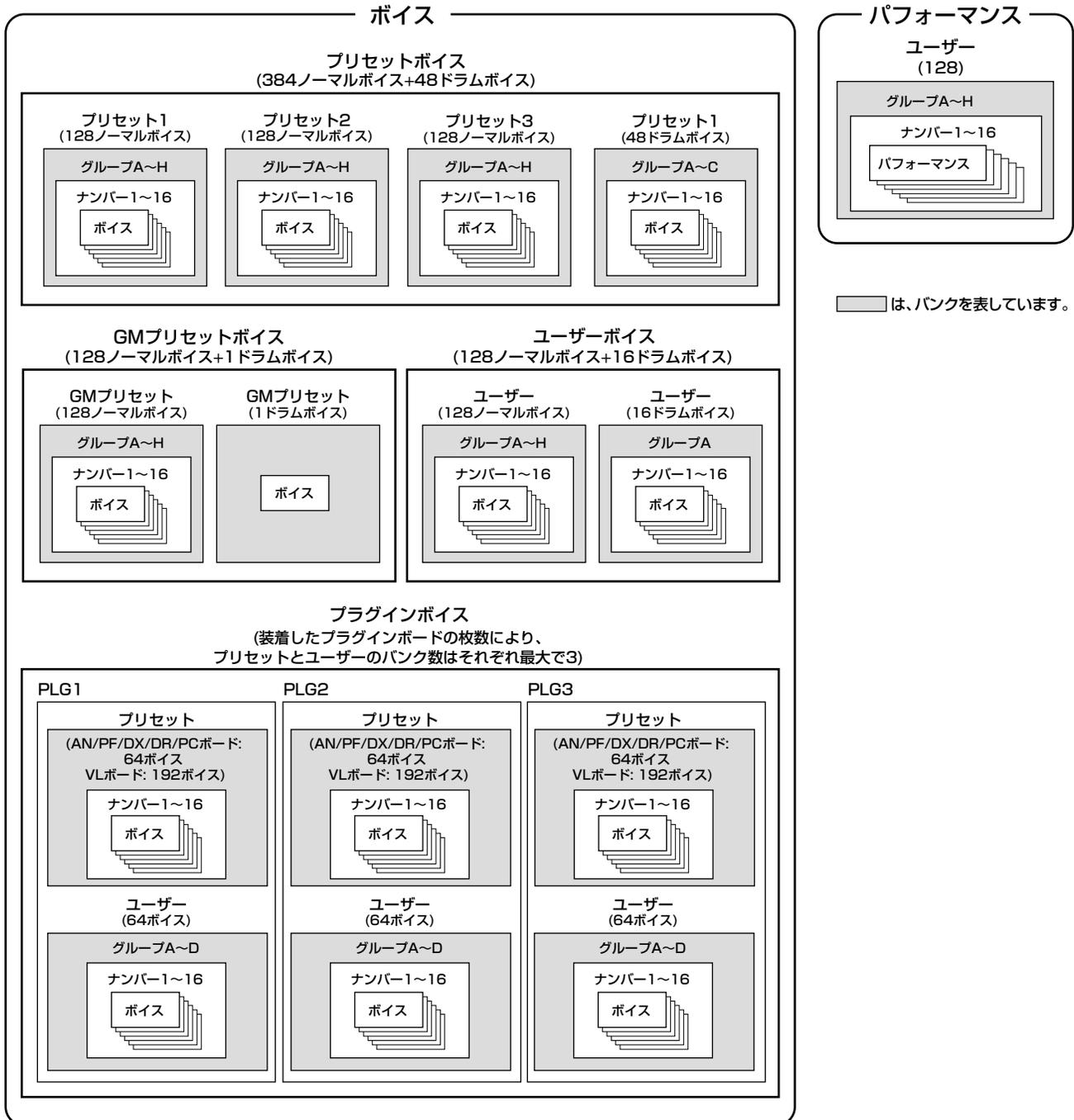
カードドライブ/シーケンサー部

カードドライブは本体のデータをメモリーカードに保存したり、メモリーカード上のデータを本体に読み込む装置です(P.82)。シーケンサー部は、メモリーカードに保存したソング(曲)ファイルを直接演奏する部分です(P.75)。

ボイスとパフォーマンス

バンク(メモリー)構成

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S90の音色(楽器音)のことを意味します。ボイスプレイモード(P.36)では、いずれか1つのボイスを選択し、演奏します。パフォーマンスプレイモード(P.41)では、いずれか1つのパフォーマンスを選択し、演奏します。



ボイス/エレメントとパフォーマンスの構成

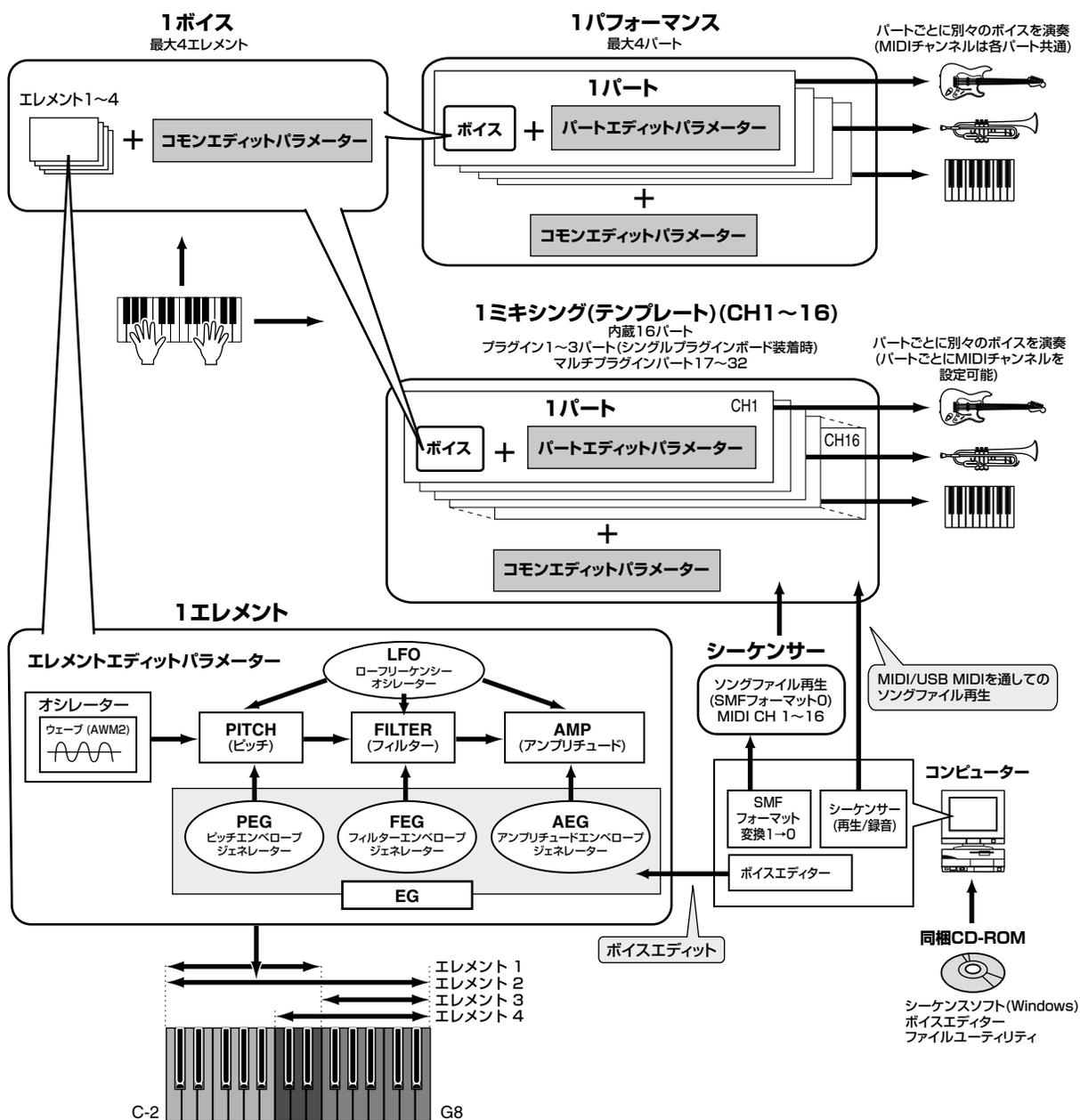
ボイスとエレメント

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。エレメントはウェーブを基につくられ、それ自体が音色(楽器音)として使用できるクオリティの高いものです。これにより4つの楽器音を重ねて演奏するなど、豊かな表現を可能にします。発音鍵域の設定によっては、パフォーマンスを設定することなく、鍵盤をスプリットして右手と左手で別々の楽器音を鳴らす(ボイスエレメントエディット [F1]→[SF3] NoteLimit No.32)といった演奏もできます。

パフォーマンス

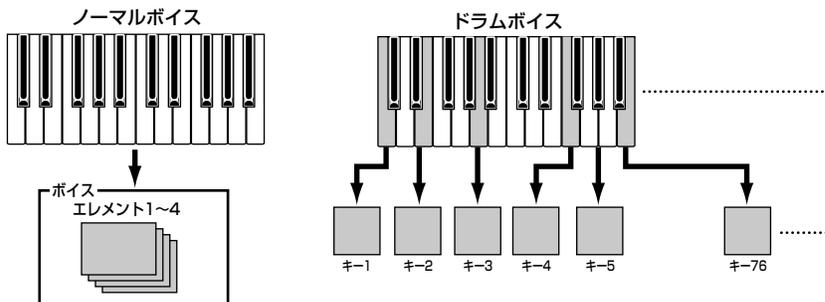
1つのパフォーマンスは、ノーマルボイスやドラムボイスのパート(パート1~4)を1つの音色セットとしてまとめたものです。各パートに別々のボイスを設定することにより、4つまでのパートのボイスを重ねて鳴らしたり、発音鍵域の設定によっては鍵盤をスプリットして右手と左手で別々のボイスを鳴らす(P.42)などの鍵盤演奏が行なえます。

NOTE ソング(曲)の再生(パート設定)はシーケンスプレイモードのミキシング(テンプレート)を使って行ないます(P.79)。ミキシングでは、パートごとにMIDIレシーブチャンネルを指定できます。



ノーマルボイスとドラムボイス

本体内のボイスは、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ウェーブやノーマルボイスを、1つのドラムキットとしてまとめて扱います。

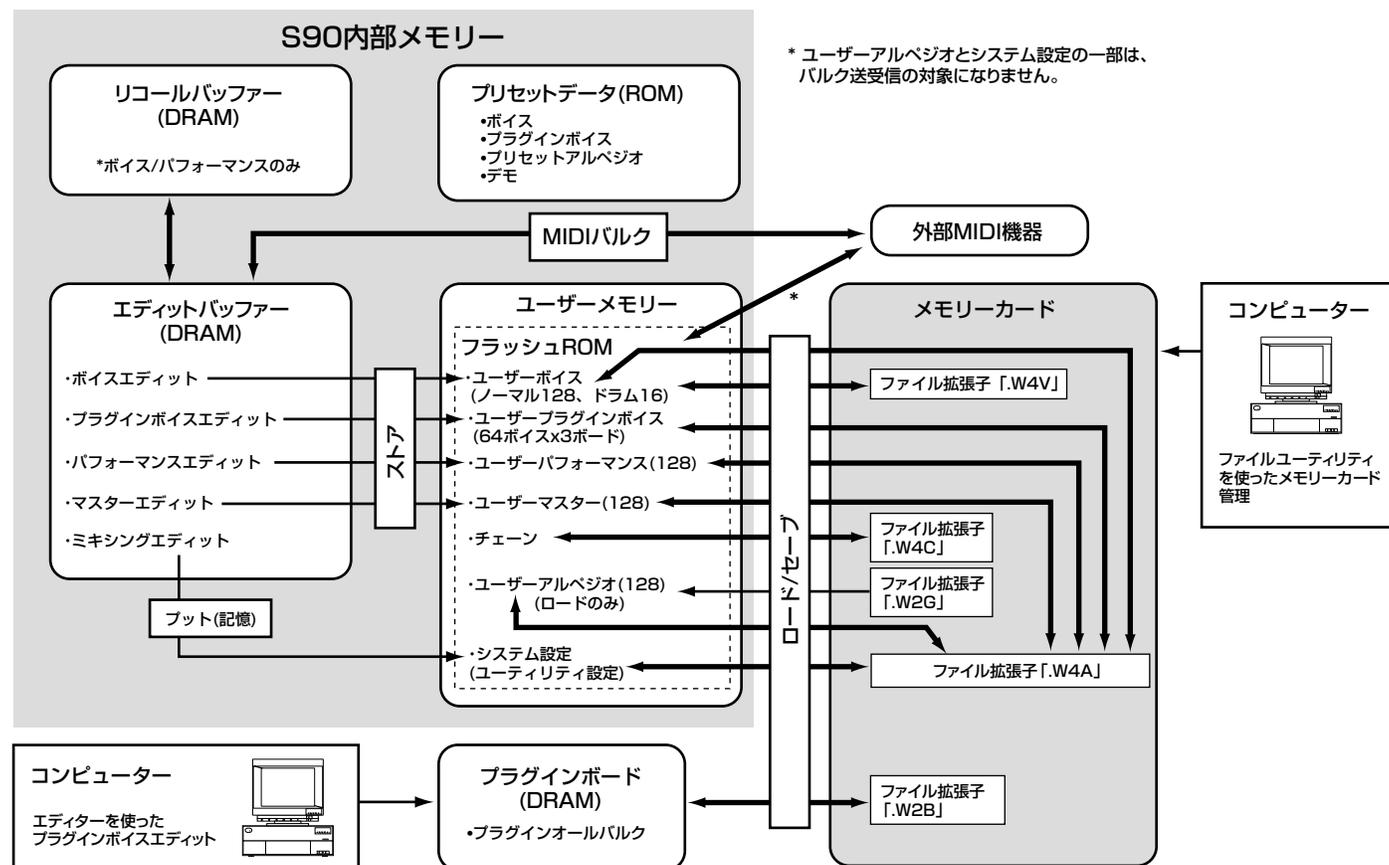


GMボイス

GM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。S90のGMボイスバンクは、GM対応のソングデータがほぼ正常に再生できることを目的にしており、GMに完全に対応しているわけではありません。

内部メモリーとファイル管理

ここでは、データの管理方法やデータが格納される記憶装置について説明します。S90の各機能と、内部メモリーとの関係は以下のとおりです。



内部メモリー

● ROMとRAM

ROM(ロム=Read Only Memoryの略)とは、読み出し専用のメモリーのことで、プリセットデータが格納されている場所です。読み出し専用メモリーですので、書き換えることができません。

それに対してRAM(ラム=Random Access Memory)は、読みだし/書き込みの両方が可能なメモリーのことで、エディットやリコール用のバッファーとして使われます。

● フラッシュROMとDRAM

フラッシュROMのデータは書き換えが可能で、電源を切っても記憶されています。エディットしたデータの記憶(ストア)場所として使われます。

それに対してDRAMのデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、本体への記憶(ストア/プット)やメモリーカードへの保存(セーブ)が必要です(P.82)。



フラッシュROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

エディットバッファ (DRAM) とリコールバッファ (DRAM)

● エディットバッファとユーザーメモリー

エディットバッファとは、1つのボイス/パフォーマンス/マスターのデータを編集(エディット)するための作業用メモリーエリアです。このエリアで作業して作ったデータを、メインメモリーにストアすることになります。

別のボイス/パフォーマンス/マスターに変更すると、エディットバッファの内容は変更後のボイス/パフォーマンス/マスターに書き換えられますので、変更前にメモリーにストア(保管)する必要があります。

● エディットバッファとリコールバッファ

エディットバッファにはバックアップ用のメモリー(リコールバッファ)が用意されており、これを利用すれば編集中の内容をストアせずに、別のボイス/パフォーマンスを選んでしまったような場合でも、編集していた内容をボイス/パフォーマンス単位でエディットバッファ内に呼び戻す(リコール)ことができます。

ただし、リコールバッファはボイス/パフォーマンスモードのときだけ有効なバッファです(P.71)。

メモリーカード

ユーザーメモリーに記憶(ストア)したデータを、確実にバックアップするためにメモリーカードを使います(P.82)。

S90で作成したデータをメモリーカードに保存(セーブ)する方法は、2種類あります。

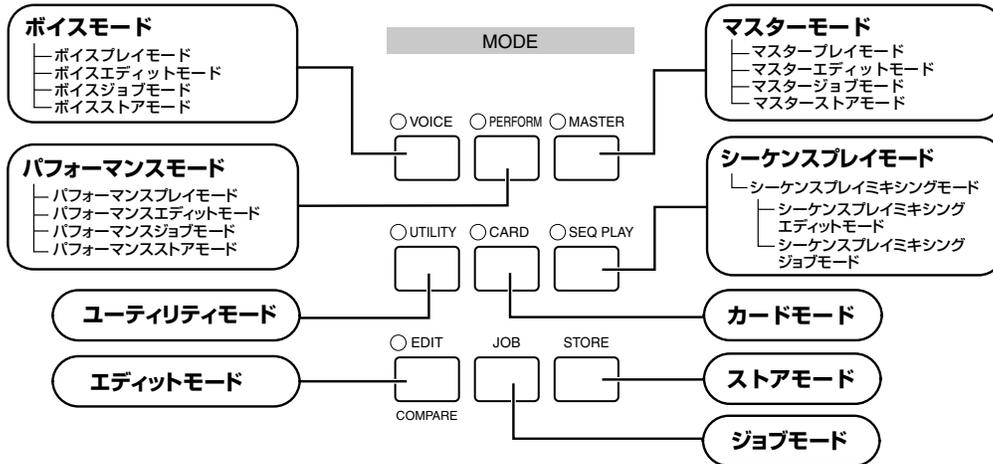
- ・ユーザーメモリー上のデータをまとめて1つのファイルにセーブする方法(セーブするファイルの拡張子が「.W4A」)
- ・機能別にファイルを分けてセーブする方法(その他の拡張子)

基本操作

ここでは、モードの構成と画面の見かた、基本操作方法などを説明します。

各モード

S90では、多彩な機能を効率よく使い分けられることができるようにさまざまなモードが用意されています。



モード一覧

状態	プレイ	EDIT(ランプ点灯。コンペア時は点滅)	JOB(画面に表示)	STORE(画面に表示)	設定する項目
	演奏を行なう	作成/編集を行なう	イニシャライズやコピーなどエディット作業をサポート	作成/編集した内容を本体のメモリーにストア(記憶)	
VOICE(ランプ点灯)	P.36	P.60	P.70	P.73	ボイスの演奏/編集/作業/記憶など
PERFORMANCE (PERFORMランプ点灯)	P.41	P.98	P.70	P.73	パフォーマンスの演奏/編集/作業/記憶など
MASTER(ランプ点灯)	P.48	P.51	P.70	P.73	よく使うボイス/パフォーマンス/シーケンスプレイの設定を記憶/呼び出し。マスターキーボードとしての設定/使用
SEQ PLAY(ランプ点灯)	P.77				メモリーカード上のソングファイルを再生。チェーン(連続再生)の設定
SEQ PLAY MIXING (画面に表示)		P.79	P.70		シーケンスプレイ時の各パートの音源設定(P.77)
UTILITY(ランプ点灯)			P.72		本体のシステム全体に関する設定(P.98)
CARD(ランプ点灯)					データの保存/読み込み(P.82)

NOTE エディットモードに入る前に、エディットしたいボイス/パフォーマンス/マスターをあらかじめ選んでおく必要があります。ボイス/パフォーマンス/マスターのパラメーターは、ボイス/パフォーマンス/マスター単位で設定し、ストア(記憶)できます。

NOTE ユーティリティモードはボイス/パフォーマンス/シーケンスプレイモードのサブモードとして位置づけられます。たとえばパフォーマンスモード時にユーティリティモードに入ると、鍵盤を弾いたときにパフォーマンスが鳴ります。

パラメーター(機能)は、ボイスやパフォーマンスごとに働いたほうが使いやすいパラメーターと、すべてのボイスやパフォーマンスに共通で働いたほうが使いやすいパラメーターに分けられます。前者をボイス/パフォーマンスエディットで設定し、後者をユーティリティモードで設定します。ユーティリティの設定は、ボイスやパフォーマンスと一緒にメモリーカードにセーブ(保存)できます。

ユーティリティモードやフェイバリットカテゴリー機能(P.39)から抜ける際に「Please keep power on.」や「Executing...」が表示されることがあります(P.116)。これらのメッセージの表示中には、絶対に電源を切らないでください。

各モードの選択

大きく分けて、ボイス、パフォーマンス、シーケンスプレイモードの3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それぞれのMODEボタンを使います。

シーケンスプレイモードの中にはミキシングモードがあります。シーケンスプレイモードの状態ですべての[MIX]ボタンを押すと、ミキシングモードに入ります。

[MASTER] ボタンでマスタープレイモードに入ります。選んだマスタープログラムに応じて、VOICE/PERFORMANCE/SEQ PLAYのランプ(LED)が点灯します。

ボイス/パフォーマンス/マスタープレイモードとミキシングモードの下階層には、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すべての[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、ボイス/パフォーマンス/マスタープレイモードの状態ですべての[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、システムやMIDIに関する設定を行なうユーティリティモード、メモリーカードに関する設定や操作を行なうカードモードがあります。

[UTILITY]ボタンでユーティリティモードに、[CARD]ボタンでカードモードに入ります。

NOTE どのモードからユーティリティモードに入るかによって、設定できる機能が多少異なります。

NOTE ミキシングの設定はストアではなく、プット(PUT)することで本体に記憶できます(P.79)。

他のMODEボタンまたは[EXIT]ボタンを押すと、それぞれのモードを抜けます。

ナンバー [1]~[16]ボタンの機能

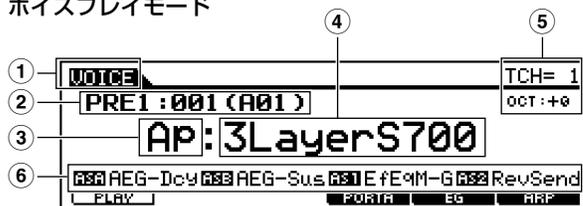
[TRACK SELECT](トラックセレクト)ボタンと[MUTE](ミュート)ボタンのオン/オフ状態により、以下のような機能を持たせることができます。

	[TRACK SELECT]ボタンオンの場合	[MUTE]ボタンオンの場合	[TRACK SELECT]ボタンオフ、[MUTE]ボタンオフの場合
ボイスプレイモード	キーボード送信チャンネルの切替	—	選ばれたグループ内の16種類のボイスを選択
ボイスエディットモード	エレメント選択(1~4)および各エレメントのミュート設定(9~12)		—
パフォーマンスプレイモード	キーボード送信チャンネルの切替	パフォーマンス各パートのミュート設定(1~4のみ)	選ばれたグループ内の16種類のパフォーマンスを選択(ボイスにカーソルがある場合はボイスを選択)
パフォーマンスエディットモード	パフォーマンスパート選択(1~4のみ)	—	—
マスタープレイモード	ゾーン選択(1~4のみ)	—	選ばれたグループ内の16種類のマスターセッティングを選択
マスターエディットモード	ゾーン選択(1~4のみ)	—	—
シーケンスプレイミキシングモード	ミキシングの音源パート/MIDI送信チャンネル選択	ミキシングの音源各パートのミュート設定	—

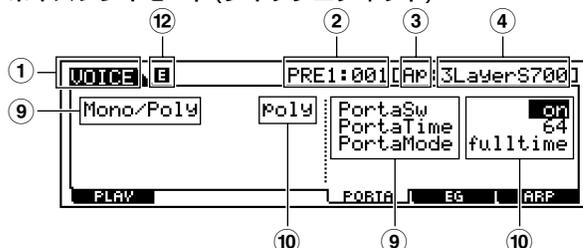
画面の見かた

ここでは代表的な画面の見かたを説明します。

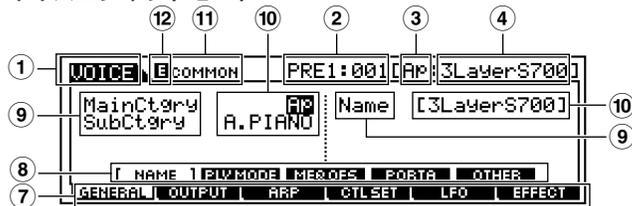
ボイスプレイモード



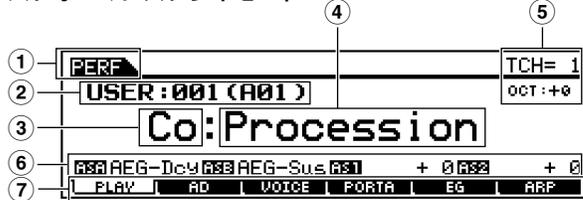
ボイスプレイモード(クイックエディット)



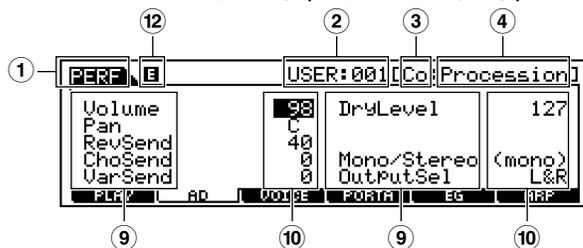
ボイスエディットモード



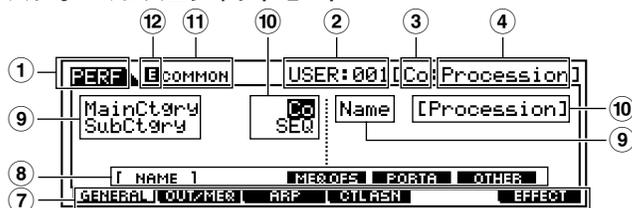
パフォーマンスプレイモード



パフォーマンスプレイモード(クイックエディット)



パフォーマンスエディットモード



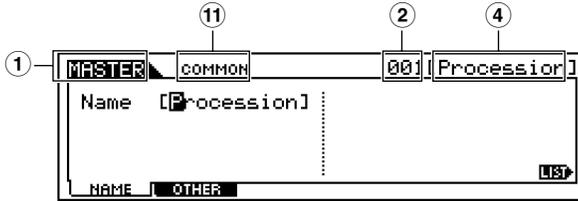
マスタープレイモード マスターに登録されているモード マスターに登録されているバンク/ナンバー



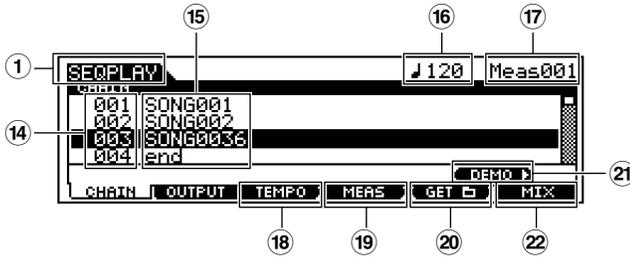
マスタークイックエディットモード



マスターエディットモード



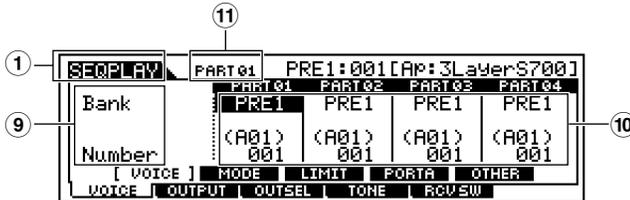
シーケンスプレイモード



シーケンスプレイミキシングモード



シーケンスプレイミキシングエディットモード



ジョブモード(ボイスコピーの例)



ストアモード(ボイスストアの例)



ネーミングリスト画面



- ① モード (PERF=PERFORMANCE)
- ② バンク/ナンバー
P1-P3 =PLG1-PLG3
- ③ カテゴリー (P.35)
- ④ ネーム(リストは別冊データリスト参照)
- ⑤ 鍵盤演奏のMIDI送信チャンネル(P.37)
鍵盤のオクターブ値(UTILITY [F1]→[SF2] Octave No.17)
- ⑥ コントロールファンクション(3列め選択時のスライダーに割り当てられている機能。AS=ASSIGN(P.53))
- ⑦ ファンクション([F1]~[F6]ボタンで画面切り替え)
- ⑧ サブファンクション([SF1]~[SF5]ボタンで画面切り替え)
- ⑨ パラメーター (機能)名(P.98)
- ⑩ 設定値
- ⑪ エディットの種類
COMMON=コモンエディット状態
EL1-EL4/EL=エレメントエディット状態(エディット中のエレメントを表示)
KEY=キーエディット状態
PART01-PART16=パートエディット状態(エディット中のパートを表示)
- ⑫ エディットマーク。エディット(編集)作業がストア(記憶)されていない状態(P.39)。コンペア(P.61)時は 表示
- ⑬ 入力できる文字の一覧表示(P.35)
- ⑭ チェーンステップナンバー (P.75)
- ⑮ 設定値(ソングファイル/ミックスプレート)
- ⑯ テンポ
- ⑰ 小節(曲の位置)
- ⑱ テンポ設定ボタン(P.76)
- ⑲ 小節設定ボタン(P.76)
- ⑳ フォルダー設定ボタン(P.75)
- ㉑ デモモードに入ります(P.19)
- ㉒ ミキシングモードに入ります(P.77)
- ㉓ ストア先

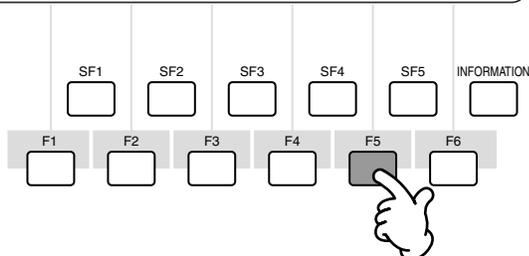
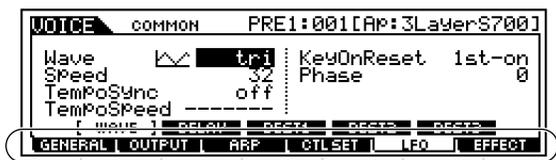
各機能の選択(ファンクションとサブファンクション)

各モードは、機能別に分けられた複数の画面から構成されています。モード内にある目的の機能を選ぶために、LCDの下に配置された[F1]~[F6](ファンクション)ボタンや[Sf1]~[Sf5](サブファンクション)ボタンを使います。

下図のように、特定のモードを選ぶと、そのモードの中にある機能名がLCD画面の最下段に表示されます。

[F1]~[F6](ファンクション)ボタン

対応する[F1]~[F6](ファンクション)ボタンを押すことにより、それぞれの機能が呼び出されます。



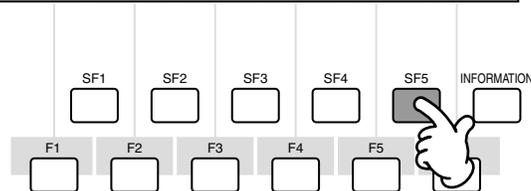
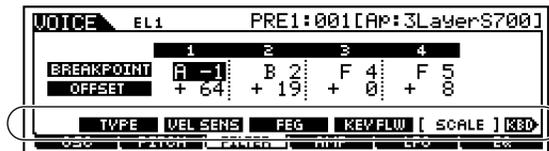
この例では、[F5]ボタンを押すとLFO画面が呼び出されます。

最大6つの機能名が表示されます。また、モードによって表示される機能の数や内容が異なります。

NOTE シーケンスプレイ(チェーン)画面など、ファンクションボタンを特別な操作に使う場合もあります(P.76)。

[SF1]~[SF5](サブファンクション)ボタン

対応する[Sf1]~[Sf5](サブファンクション)ボタンを押すことにより、それぞれの機能が呼び出されます。

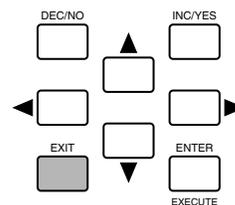


この例では、[SF5]ボタンを押すとSCALE画面が呼び出されます。

最大5つの機能名が表示されます。また、モードによって表示されるサブ機能の数や内容が異なります。

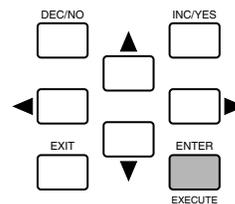
現在表示されている画面からの抜けかた

S90の、どの階層の画面を表示させている場合でも、[EXIT]ボタンを押すと、1つ前の階層の画面や通常のプレイモードに戻ることができます。



[ENTER]ボタン

ボイス/パフォーマンスなどのバンクやグループを選択中、値を確定するときに、このボタンを使います。各ジョブやストア操作を実行する(EXECUTE)役割を持つこともあります。



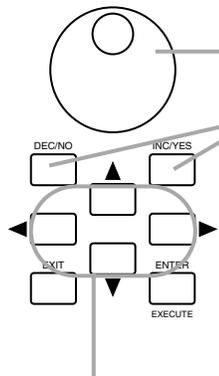
画面上の操作

データ(数値)の入力

値の変更/設定

データダイヤルを右方向(時計回り)に回すと値が増加し、左方向(反時計回り)に回すと値が減少します。

[INC/YES]ボタンを押すたびに値が1つつ増加し、[DEC/NO]ボタンを押すたびに値が1つつ減少します。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。設定レンジの大きいパラメーター値を変更している場合、[INC/YES]ボタンを押しながら[DEC/NO]ボタンを押すことで、値を10増加させることができます。逆に[DEC/NO]ボタンを押しながら[INC/YES]ボタンを押すことで、値を10減らすことができます。



カーソルの移動

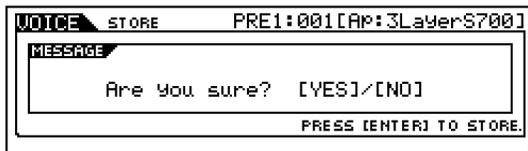
これらのボタンを使って、画面上のカーソル(反転表示部分)を上下左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を設定することができます。

❗ ユーティリティモード、フェイスリットカテゴリー機能の設定は、これらのモード/機能から抜けたときに保存されます。抜けずに電源を切ると、変更した内容は失われます。

⊘ フラッシュROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がりなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

確認メッセージ

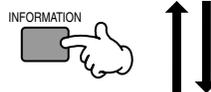
ジョブ、ストア、およびファイル操作などを実行しようとする時、下図のような確認メッセージが表示されます。



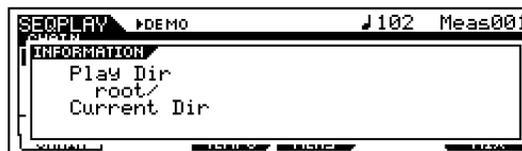
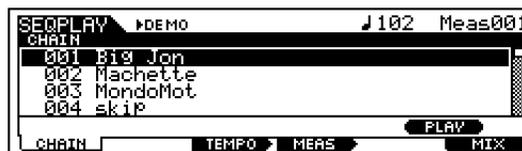
このようなメッセージが現れた場合、[INC/YES]ボタンを押すことにより、操作を実行することができます。[DEC/NO]ボタンを押すことにより、操作を中止することができます。

インフォメーション画面

[INFORMATION]ボタンを押すと、現在選ばれているモードに関する情報を呼び出して、確認することができます。たとえば、ボイスプレイモード時には次のようなインフォメーション画面が表示され、そのボイスのバンクやプログラムナンバーをはじめ、ボイスの発音方式やエフェクトなどの情報が一度に把握できます。



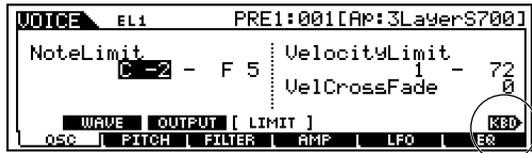
また、シーケンスプレイモード時には次のようなインフォメーション画面が表示され、ディレクトリー(選択中のフォルダー)を確認することができます。



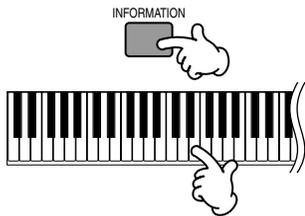
詳しくはP.114をご参照ください。

ノート(キー)の設定

鍵盤範囲や位置に関するいくつかの機能では、鍵盤範囲を設定したり基準ピッチ(鍵盤の位置)を設定したりと、特定のノート(キー)設定操作が必要になる場合があります。通常、各ノートは、[INC/YES]ボタンと[DEC/NO]ボタン、またはデータダイアルを使って画面上で設定することができますが、次に示すように本体の鍵盤を用いて設定することもできます。なお、ここではボイスのエLEMENT 1 のノートリミットの最低音の設定を一例として使用しますが、どの場合も基本的な操作方法は同じです。



ノートの設定値にカーソルが置かれているときは、この[KBD(キーボード)]の文字が表示され、[INFORMATION]ボタンを押したまま、設定したい鍵盤を押してノートを指定することができます。



ネーミング(文字入力)

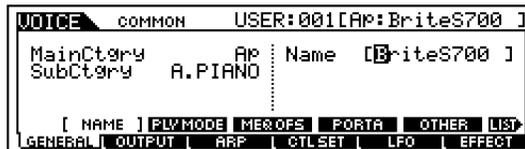
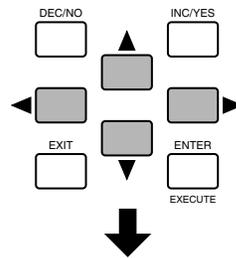
自分でエディット/作成したボイスをはじめ、パフォーマンス/マスターなどに名前を付ける(ネーミング)ことができます。また、ファイルなどの各種データにさまざまな名前を付けることもできます。

名前を付けることができるデータタイプは次の通りです。

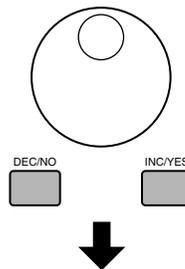
- ・ユーザーボイス(P.66)
- ・ユーザーパフォーマンス(P.43)
- ・ユーザーマスター(P.50、52)
- ・ミックステンプレート(P.79)
- ・メモリーカードにセーブするファイル(P.85)

次の手順ではユーザーボイスを一例として使用しますが、どの場合も基本的な操作方法は同じです。②

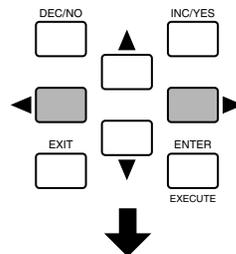
- ① カーソルボタンを使ってカーソル(反転表示部分)を移動し、最初の入力位置を選びます。②



- ② [INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタン、またはデータダイアルを使って、アルファベット/数字/記号を選びます。③



- ③ カーソルボタン[◀][▶]を使ってカーソル(反転表示部分)を移動し、次の入力位置を選びます。④

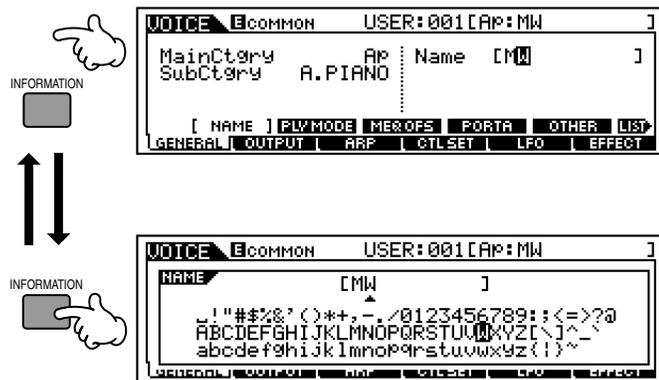


- ④ 上記①～③の操作を繰り返し、ネームを設定します。

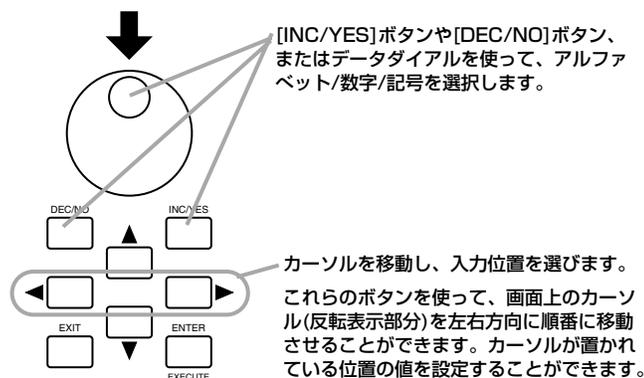
ネーミングリストを使う

上記の手順④で、ネーミングリスト(設定できるアルファベット/数字/記号の一覧)を呼び出して、ネーミング操作をすることもできます。

ネーム上にカーソルが置かれているときは、この[LIST]の文字が表示されます。このとき、[INFORMATION]ボタンを押したままにすると、ネーミングリスト画面がポップアップ表示されます。
[INFORMATION]ボタンから指を離すと、通常のネーミング操作の状態に戻ります。



[INFORMATION]ボタンを押したまま...



[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタン、またはデータダイヤルを使って、アルファベット/数字/記号を選択します。

カーソルを移動し、入力位置を選びます。これらのボタンを使って、画面上的のカーソル(反転表示部分)を左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を設定することができます。

カテゴリーリスト

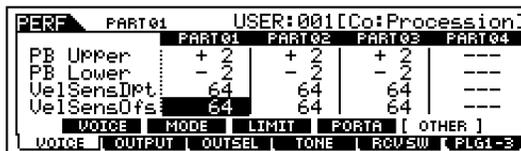
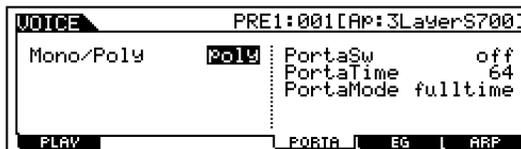
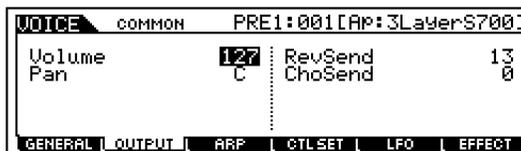
表示	カテゴリーネーム	表示	カテゴリーネーム
-	指定なし	Ld	シンセリード
Ap	アコースティックピアノ	Pd	シンセパッド
Kb	キーボード	Sc	シンセコンブ
Or	オルガン	Cp	クロマティックパーカッション
Gt	ギター	Dr	ドラム
Ba	ベース	Se	サウンドエフェクト
St	ストリングス/オーケストラ	Me	ミュージカルFx
Br	プラス	Co	コンビネーション
Rp	リード/パイプ		

設定値のタイプについて(絶対値と相対値)

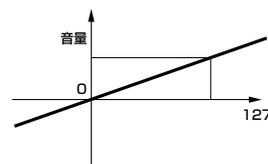
各パラメーターの値には、数値で設定するもの、名前や文字が表示され、その中から選択して設定するものなど、さまざまなタイプがあります。また、値が絶対値である場合と、ある値に対する相対値となる場合があります。

たとえば、1つめの画面のVolume(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。

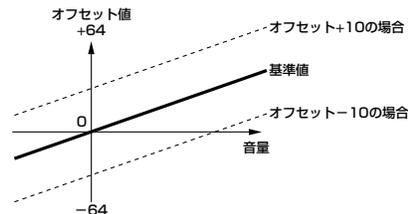
これとは別のタイプで、2.のグラフのように何らかの値を基準にして相対的にプラス/マイナスされる値があります。このような値は、パラメーター上ではオフセット値などと呼ばれ、おもにベロシティ値などの変動的な値に対して用いられます。その他変化の割合をパーセンテージで指定するものもあります。



1. ボリュームの設定(絶対値)



2. ベロシティセンシティビティオフセット(相対値)



音色(ボイス=楽器音)を選択して演奏する

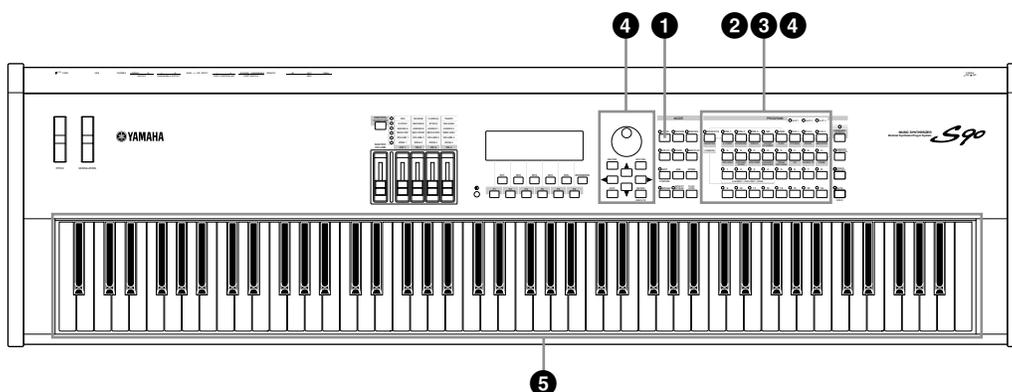
ボイスプレイモードでは、さまざまなボイスプログラム(プリセット1~3/GM/ユーザー/プラグイン)の中から好きなものを選んで、演奏することができます。

NOTE ボイスについては、P.25、26をご参照ください。ボイスの一覧は、データリストをご参照ください。

NOTE ボイスは本体内のUSER(インターナル)メモリー(P.25、27)に128種類ストア(記憶)することができます(P.73)。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で行ないます(P.60)。

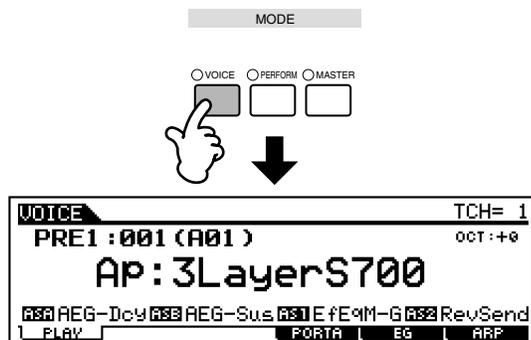
ここでは、実際にいくつかのボイスの音を試してみましょう。

ボイスの選択③



① ボイスプレイモードに入る

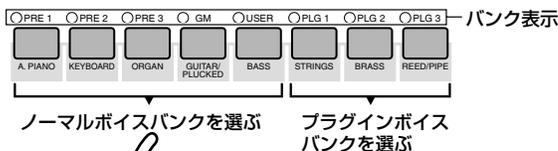
[VOICE]ボタンを押します。



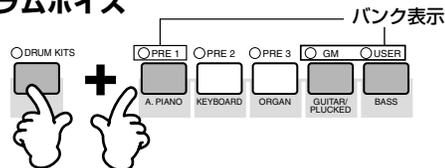
この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているボイスの音が出ます。③

② ボイスバンクを選ぶ

● ノーマルボイス



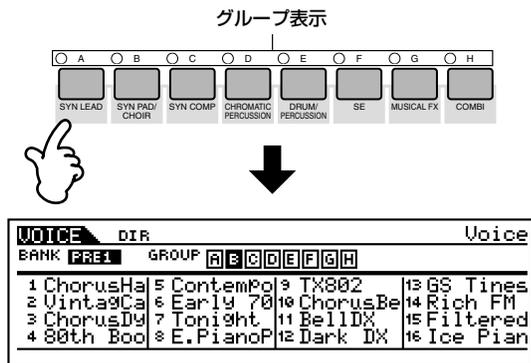
● ドラムボイス



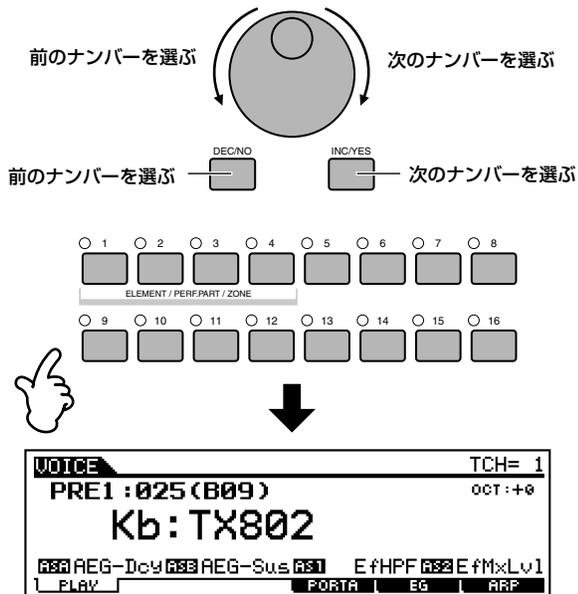
NOTE [USER]バンクには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのボイスが入っています。なお、[USER]バンクのボイスは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作(P.72)で、いつでも元に戻すことができます。ボイスバンクとグループについては、P.25をご参照ください。

③ ボイスグループを選ぶ

各バンク内のボイスは、それぞれA~Hのグループに分けられて収納されています。グループを選ぶと、LCD画面上にはそのグループ内のボイスが一覧表示されます。③②



④ ボイスナンバーを選ぶ③②



⑤ 鍵盤を弾く

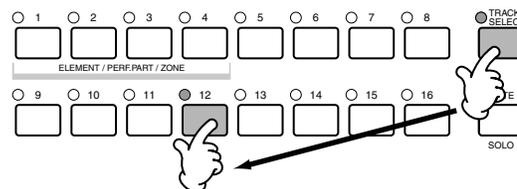
鍵盤を弾くと選んだボイスの音が出ます。その他のボイスも試してみましよう。

● プログラムナンバーとグループ/ナンバーの関係

プログラム ナンバー	グループ	ナンバー	プログラム ナンバー	グループ	ナンバー
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

MIDI送信チャンネルの確認/設定

[TRACK SELECT] ボタンを押してランプを点灯させた状態でナンバーボタン [1] ~ [16] を押すと、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルが切り替わります。

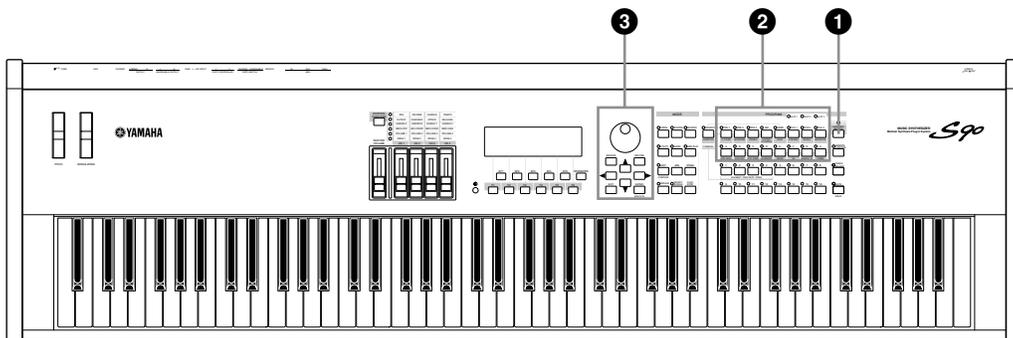


NOTE MIDI送信チャンネルの設定は、ユーティリティモードでも設定できます([F5]→[SF1]KBDTransCh No.177)。また、ボイスストアの対象にはなりません。

カテゴリサーチを使う

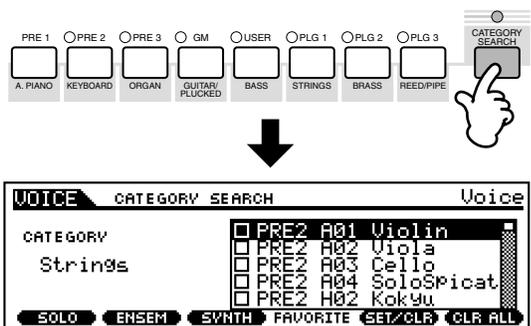
S90のボイスは、バンク/グループとは別に16種類のカテゴリという概念で分類することができます。カテゴリは、ボイスをピアノ、ギターといった楽器の種類や音のキャラクター別に付けたものです。

カテゴリサーチは、特定のカテゴリを指定して、その中から使いたいボイスをすばやく探すことができる便利な機能です。③



① カテゴリサーチ機能をONにする

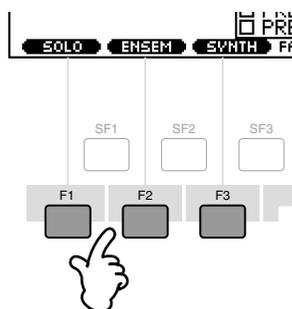
[CATEGORY SEARCH]ボタンを押します。



NOTE もう一度、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すとランプが消え、カテゴリサーチ機能は解除されます。③

■ サブカテゴリの選択

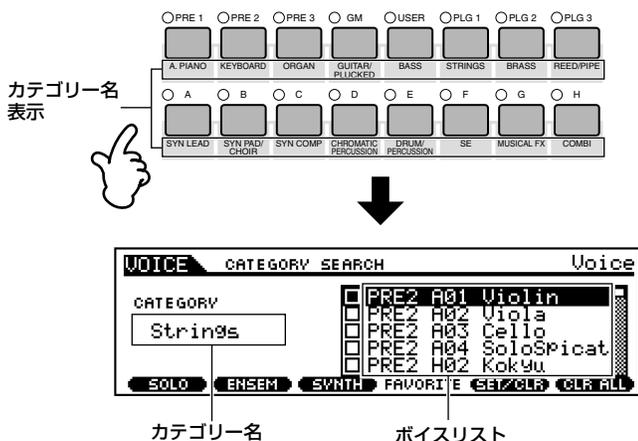
各カテゴリサーチの画面では、画面下にサブカテゴリが表示されます。サブカテゴリは現在指定されているカテゴリをさらに分類したものです。[F1]~[F3]ボタンを押すことで、各サブカテゴリの最初のボイスを選ぶことができます。③



② カテゴリを指定する

■ カテゴリの選択

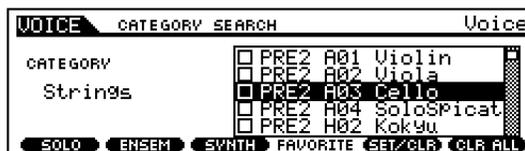
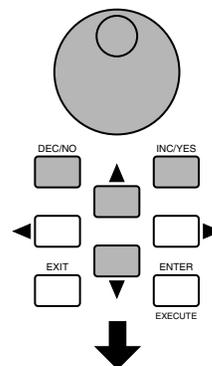
カテゴリを指定すると、画面には、指定されたカテゴリ名とそのカテゴリ内のボイスが一覧表示され、各カテゴリの最初のボイスが選ばれます。



③ ボイスを選ぶ

データダイヤルを使ってボイスを選びます。

なお、[INC/YES]ボタンと[DEC/NO]ボタン、またはカーソル[▲][▼]ボタンを使ってボイスを選ぶこともできます。



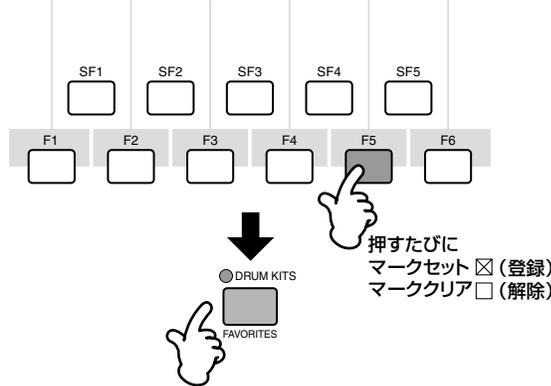
フェイバリットカテゴリについて

[FAVORITES]ボタンには、自分の好きなボイスだけを選んで、お気に入りのカテゴリとして登録しておくことができます。たとえば、ORGAN(オルガン)のカテゴリからいくつかのボイスを選び、BRASS(ブラス)やSYN LEAD(シンセリード)のカテゴリからもいくつかのボイスを選ぶなど、特定のカテゴリからだけでなく、各カテゴリから使いたいボイスを集めておくことができ、とても便利です。

カテゴリサーチのボイスリスト上で、気に入ったボイスにカーソルを合わせて[F5]ボタンを押し、ボックスに×マークを付けます。また、×マーク付きのボイスで[F5]ボタンを押すと×マークはクリアされます。いくつかのお気に入りのボイスに×マークを付けた後、[FAVORITES]ボタンを押します。×マーク付きのボイスだけがボイスリスト上に表示されます。[FAVORITES]ボタンをもう一度押すと通常のカテゴリに戻ります。

❗ フェイバリットカテゴリ機能の設定は、機能から抜けたときに保存されます。抜けずに電源を切ると、設定した内容は失われます。

⊘ フェイバリットカテゴリ機能から抜ける際に「Please keep power on.」と表示されます。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。



ボイスプレイモードでの エディット(クイックエディット)

ボイスパラメーターの本格的な編集(エディット)は、ボイスエディットモードで行ないますが、ボイスプレイモードでも、簡単なエディットができます。③

- ① 目的のボイスを選択します(P.36)。③
- ② [F4]~[F6]ボタンを使ってエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。
⑤NOTE シングルパートプラグインボードを装着していて、プラグインボイスを選んでいる場合は、[F2]ボタンを押して画面を選択することもできます。③
- ③ 必要に応じて、エディット内容をユーザーメモリーにストア(記憶)します(P.73)。③
- ④ [F1]ボタンを押すと選択中のボイス表示に戻ります。

⑤NOTE ボイスプレイモードでエディットできるパラメーターは、ボイスエディットモードでの同名のパラメーターと同じ機能を持ちます。

⑤NOTE プラグインボイスを選んでいる場合、エディットできないパラメーターがあります。

[E]エディットマークについて

エディット(何らかの設定/変更操作)を行なうと、ディスプレイ左上に[E](エディット)マークが表示されます。エディットした内容が、まだストアされていないことを示しています。

エディットマーク



❗ [E](エディット)マークは、他のプログラムやモードを選ぶと消えます。このとき、エディットした内容は失われますので、他のボイスを選ぶ前に必要に応じてストア(記憶)してください。間違ってしまった場合は、エディットリコール機能(P.71)を使って呼び戻すことができます。

● [F2] ボイスプレイ プラグインバンク

プラグインボイスを選ぶか、ボードボイスを選ぶかを設定します。ボードボイスとは、プラグインボイスをつくるための素材でS90のパラメーターを付加していないオリジナルボイスのことです。プラグインボイスは、ボードボイスにさまざまなパラメーター加工をしてS90で使えるようにしたボイスです(P.21、25、73)。



- 設定値 スロット1に装着したプラグインボードを使ったプラグインボイスを選んだ場合: PLG1USR (ユーザープラグインボイス)、PLGPRE1(プリセットプラグインボイス)、032/000...(ボードボイスのバンクセレクト MBS/LSBを示しています。装着したプラグインボードにより表示される数値は違います。)

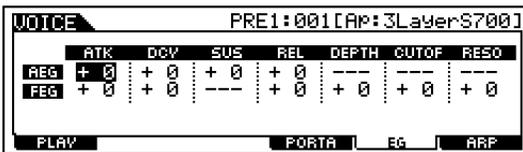
NOTE この画面は、プラグインボードを装着しプラグインボイスを選択している場合のみ有効です。

● [F4] ボイスプレイ ボルタメント

発音方式(モノ/ポリ)やボルタメントに関するパラメーターを設定します(ボイスエディットコモン[F1]→[SF4] No.7、8、10、11)。

● [F5] ボイスプレイ EG(エンベロープジェネレーター)

アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEG(エンベロープジェネレーター)の設定、およびフィルターのカットオフ周波数とレゾナンスの設定をします。ここでの設定はボイスエディットモードでのAEG、FEG設定に対するオフセットです(P.65、66)。



上の表示は以下のパラメーターを表しています。

	ATK (アタック)	DCY (ディケイ)	SUS (サステイン)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)	CUTOFF (カットオフ)	RESO (レゾナンス)
AEG	アタック タイム	ディケイ タイム	サステイン レベル	リリース タイム	---	---	---
FEG			---		深さ	カットオフ 周波数	レゾナンス

● [F6] ボイスプレイ アルペジオ

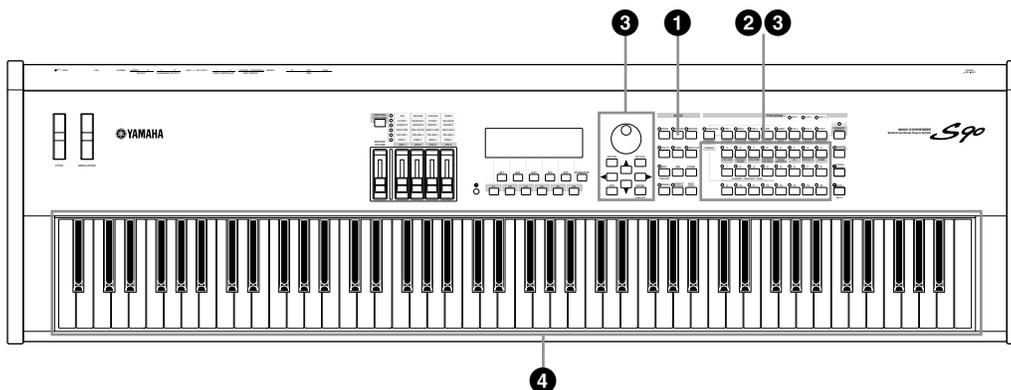
アルペジオのタイプやテンポなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターが用意されています(P.45)。

パフォーマンスモードを活用する

パフォーマンスプレイモードでは、パフォーマンスプログラム(ユーザー)の中から好きなものを選んで、演奏することができます。

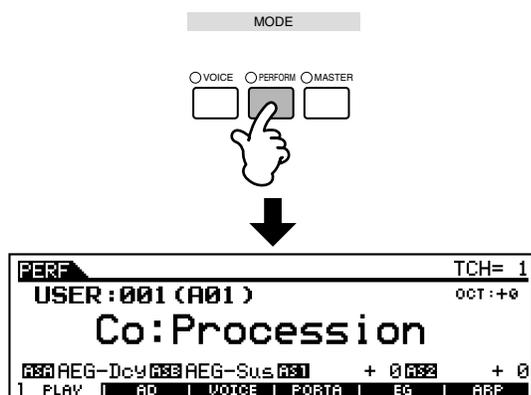
NOTE パフォーマンスについては、P.25、26をご参照ください。

パフォーマンスの選択と演奏③



① パフォーマンスプレイモードに入る.....

[PERFORM]ボタンを押します。

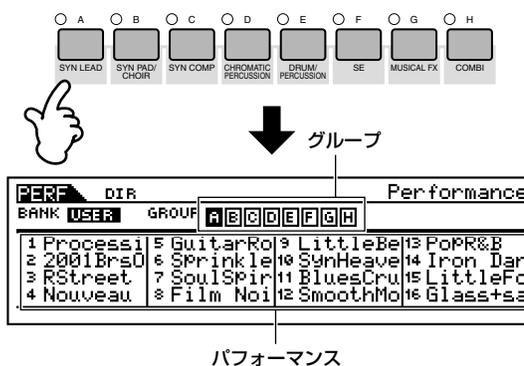


この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているパフォーマンスの音が出ます。③

② パフォーマンスグループを選ぶ.....

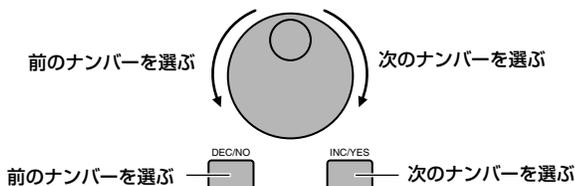
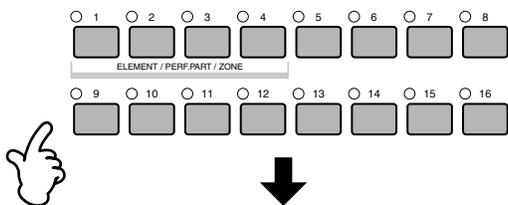
パフォーマンスは、それぞれA~Hのグループに分けられて収納されています。

[A]~[H]のいずれかのGROUPボタンを押して、各パフォーマンスグループを指定します。グループを選ぶと、選んだGROUPボタン、いずれかのナンバーボタン、そして[USER]ボタンのランプが点滅します。また、LCD画面上にはそのグループ内のパフォーマンスが一覧表示されます。

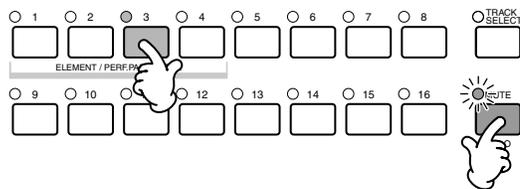


NOTE パフォーマンスは、ボイスのようにプリセットデータがありません。すべてのパフォーマンスはユーザーバンクに収納されているので、バンクを指定する操作は必要ありません。

③ パフォーマンスナンバーを選ぶ③②



特定のパートだけをオンにする(ソロにする)場合



[MUTE] ボタンを押しながら、ナンバーボタン [1]~[4] のいずれかを押して、ソロにしたいパートナンバーを選びます。

ソロパートを選ぶと、[MUTE] ボタンのランプが点滅しソロパート選択モードになります。この状態では、ナンバーボタン [1]~[4] のいずれかを押すだけでソロパートを切り替えることができます。

もう一度 [MUTE] ボタンを押すと、ソロパート選択モードを抜けます。

④ 鍵盤を弾く

鍵盤を弾くと選んだパフォーマンスの音が出ます。

NOTE カテゴリーサーチ機能(P.38)を使って、特定の音色カテゴリーの中からパフォーマンスを選択することもできます。使用方法はボイスプレイモード時と同様です。

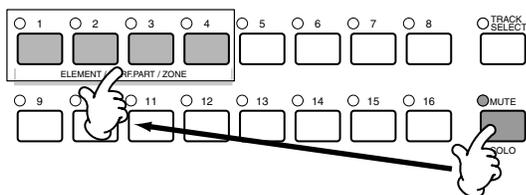
NOTE MIDI送信チャンネルの設定方法は、ボイスモードと同様です(P.37)。

各パートのオン/オフ(ミュート)

パフォーマンスは複数のボイスパート(最大4ボイス)から構成されています。それぞれのパートは個別にオン/オフすることができます。特定のパートのボイスだけを鳴らしたい場合などに有効です。

NOTE エディットモードでも、この操作は有効です。③②

① [MUTE/SOLO] ボタンを押すと、ランプが点灯します。③②



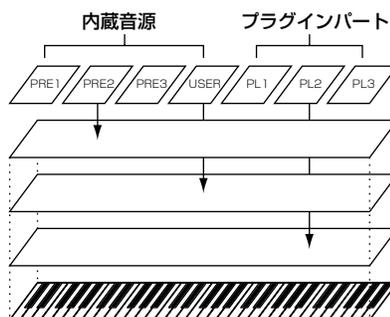
② この状態で、それぞれ [1]~[4] ボタンを押すたびに、ボタンナンバーに対応するパートの発音をオン/オフすることができます。ランプが消えているボタンナンバーに該当するパートがミュート(消音)されます。③②

③ もう一度 [MUTE/SOLO] ボタンを押すと、ランプが消えて通常の状態に戻ります。

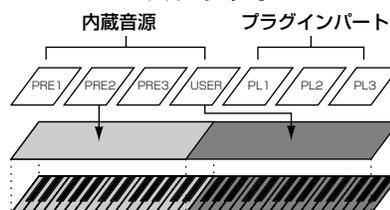
複数のボイス(パート)を重ねて鳴らす(レイヤー) 発音領域を低音部と高音部に分ける(スプリット)

パフォーマンスは、4つの内蔵音源パートおよび3つのプラグイン音源パートの中から最大4つのパート(ボイス)を組み合わせで作ります。複数のボイスをレイヤーして(重ねて)演奏したり、別々の発音領域にスプリットして(分けて)演奏したりすることができます。作ったパフォーマンスは、本体内の USER メモリー (P.25、27)に128種類までストアすることができます (P.73)。

レイヤー

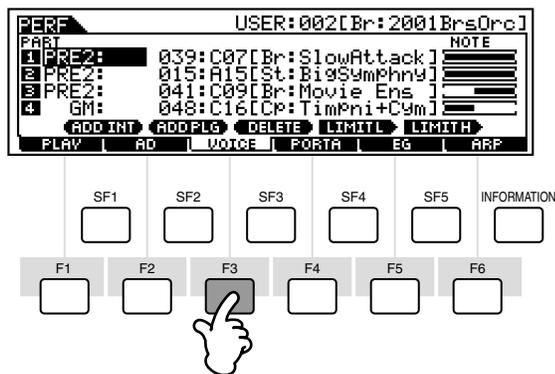


スプリット



① VOICE画面を開く

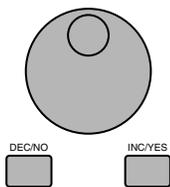
パフォーマンスプレイモードで、[F3]ボタンを押します。③2



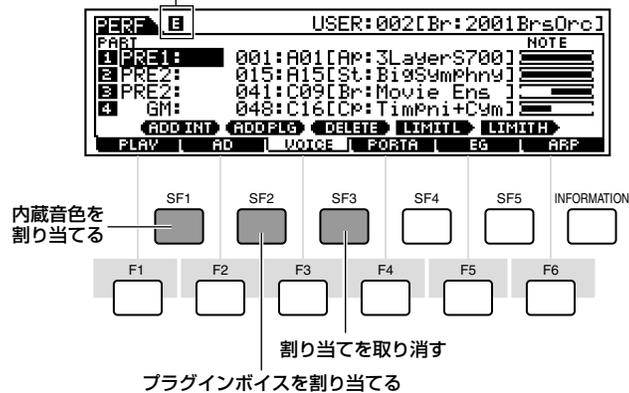
② 各パートにボイスを割り当てる

各パートにカーソルを移動し、ボイスバンクとボイスナンバーを選びます(P.36~38)。

ここで各パートにボイスを割り当てることによって、レイヤー音色を作ることができます。③2

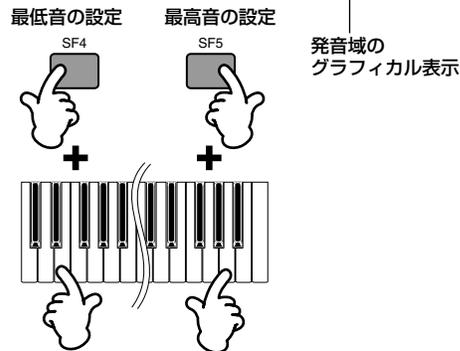


エディットマーク(P.39)



③ (必要に応じて)各パートの発音域を設定する

[SF4] ボタンを押しながら鍵盤を押すことで発音域の最低音を、[SF5] ボタンを押しながら鍵盤を押すことで発音域の最高音を設定することができます。ここでパートに別々の発音域を割り当てることによって、スプリット音色を作ることができます。③2



④ (必要に応じて)パート間の音量を調節する

[CONTROL FUNCTION] ボタンを押してVOLUMEを選択することで、コントロールスライダーを使って、各パートの音量バランスを調節することができます(P.53)。

NOTE ポルタメント、EGやアルペジオ関連の簡単なエディットは、ボイスプレイモードの場合と同様、[F4]~[F6]画面で行なうことができます。パフォーマンスに関するさらに詳細なエディットはパフォーマンスエディットモードで行ないます。③2

⑤ 設定をストアする

パフォーマンスエディットモードを抜ける前に、設定をパフォーマンスの一つとしてストアします(P.73)。

パフォーマンスプレイモード でのエディット(クイック エディット)

パフォーマンスパラメーターの本格的な編集(エディット)は、パフォーマンスエディットモードで行ないませんが、パフォーマンスプレイモードでも、簡単なエディットができます。

NOTE パフォーマンスプレイモードでエディットできるパラメーターは、パフォーマンスエディットモードでの同名のパラメーターと同じ機能を持ちます。

● [F2] パフォーマンスプレイ A/D

A/D INPUT端子またはmLAN端子(別売mLAN8Eを装着した場合)から入力されるA/Dパートについて、以下の設定が用意されています。

NOTE エフェクトのしくみについては、P.67をご参照ください。

NOTE A/Dパートの入力元を、A/D INPUT端子とするかmLAN端子(別売mLAN8Eを装着した場合)とするかについては、ユーティリティモード([F2]→[SF1] A/DSource No.53)で設定します。

● Volume(ボリューム)

A/Dパートの音量(ボリューム)を設定します。

● Pan(パン)

A/Dパートのパン(ステレオ定位)を設定します。

● RevSend(リバーブセンド)

A/Dパートのリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

● ChoSend(コーラスセンド)

A/Dパートのコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

● VarSend(バリエーションセンド)

A/Dパートの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。

● DryLevel(ドライレベル)

A/Dパートのシステムエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)をバイパスするレベルを設定します(ユーティリティ [F1]→[SF3] No.21)。

● Mono/Stereo(モノ/ステレオ)

mLAN端子から入力された音声信号のうち、どの音声信号を使うかを選択します。A/Dパートの入力元をmLAN端子(別売mLAN8Eを装着した場合)に設定している場合のみ設定できます。

設定値

stereo(ステレオ)

入力されたステレオ信号を、ステレオのまま処理します。

L mono(Lモノラル)

A/D INPUT L端子から入力されたモノラル信号を、モノラルのまま処理します。

R mono(Rモノラル)

A/D INPUT R端子から入力されたモノラル信号を、モノラルのまま処理します。

L+R mono(L+Rモノラル)

入力されたステレオ信号のLチャンネルとRチャンネルをミックスして、モノラル処理します。

● OutputSel(アウトプットセレクト)

A/Dパートの出力先を設定します。

設定値 下記参照。

LCD	出力される端子	ステレオ/モノラル	
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT LとR	ステレオ	
as1&2	mLAN8EのASSIGNABLE OUTPUT 1と2	ステレオ 1: L 2: R	*
as3&4	mLAN8EのASSIGNABLE OUTPUT 3と4	ステレオ 3: L 4: R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル	
as1	mLAN8EのASSIGNABLE OUTPUT 1	モノラル	*
as2	mLAN8EのASSIGNABLE OUTPUT 2	モノラル	*
as3	mLAN8EのASSIGNABLE OUTPUT 3	モノラル	*
as4	mLAN8EのASSIGNABLE OUTPUT 4	モノラル	*

*別売の拡張ボードmLAN8Eを取り付けた場合

● [F3] パフォーマンスプレイ ボイス

パフォーマンス各パートのボイスを選択し、その発音域を設定します(P.43)。

● [F4] パフォーマンスプレイ ポルタメント

ポルタメントに関する設定をします(パフォーマンスエディット[F1]→[SF4] No.7~10)。

● [F5] パフォーマンスプレイ EG(エンベロープジェネレーター)

パラメーターや設定内容については、ボイスプレイモードの場合と同じです(P.40)。

● [F6] パフォーマンスプレイ アルペジオ

アルペジオのタイプやテンポなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターが用意されています(P.45)。

アルペジオ機能を使う

アルペジオとは

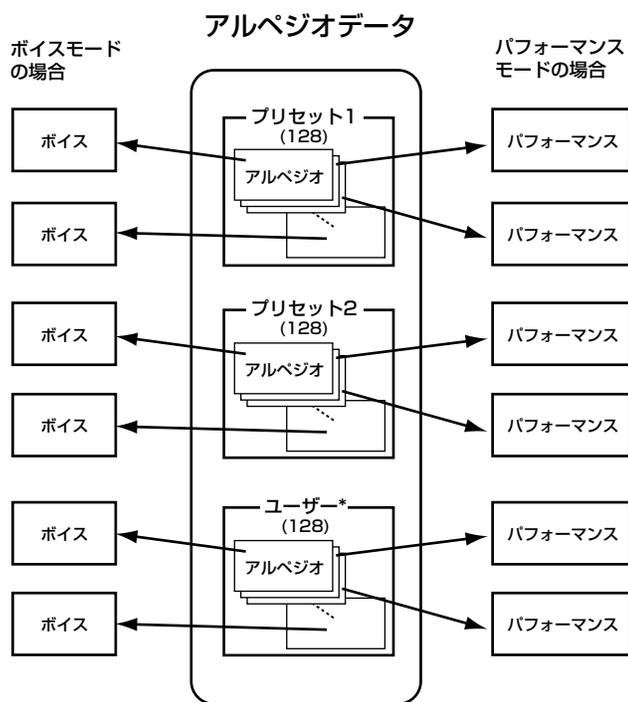
鍵盤演奏に応じて、アルペジオ(分散和音)を自動演奏する機能です。アルペジオ演奏は、特にダンス系やテクノ系を中心とした音楽には欠かせない要素となっています。あらかじめ、音色やフレーズに合わせてボイス / パフォーマンスごとに好きなアルペジオタイプやテンポを設定しておくことができます。

また、アルペジオ再生させる鍵盤の強さの範囲(ベロシティリミット)を設定したり、アルペジオ再生のしかたやプレイエフェクトを設定したりできます。

アルペジオは外部へMIDI出力することもできます(No.86)。

アルペジオの構成

アルペジオ機能は、以下の図のような構成になっています。



各ボイス/パフォーマンスに割り当て

* S90でユーザーアルペジオを作る機能はありませんが、MOTIFのユーザーアルペジオデータを読み込んで使用できます。

ソング再生時のアルペジオ

ソング再生の各パートにアルペジオオン/オフを設定できます(ミキシングモード)。鍵盤演奏でアルペジオをかけるのと同様に、ソングシーケンスデータの再生に対してアルペジオの効果がかかります(P.79)。

アルペジオ再生の4つのカテゴリー

アルペジオには4つのカテゴリーがあり、カテゴリーごとに再生方法が違います。

シーケンス: Sq

押鍵中の鍵盤音に応じて、フレーズがオクターブ単位でアップ/ダウンするようなタイプが中心です。

フレーズ: Ph

シーケンスタイプのアルペジオと、基本的な再生のしくみは同じですが、より音楽ジャンルを感じさせるアルペジオが再生されます。

ドラムパターン: Dr

ドラムパターン用のフレーズが再生されます。シーケンス/フレーズタイプと違い、どの鍵盤を弾いても同じドラムパターンが鳴ります。

典型的なロック系のパターンからダンス系のさまざまなパターンが用意されています。

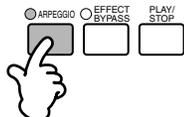
コントロール: Ct

ノートオン / オフデータは無く、コントロールチェンジデータのシーケンスが組まれており、それによって押鍵中の音色が変更されます。

アルペジオ演奏③

① アルペジオ演奏をしたいボイス/ パフォーマンスを選ぶ(P.36、41)③

② アルペジオ機能をオンにする [ARPEGGIO]ボタンを押します。



NOTE 現在選ばれているボイス/パフォーマンスで、アルペジオスイッチがあらかじめオン(機能が使用できる状態)に設定されている場合は、そのボイス/パフォーマンスを選んだ時点で[ARPEGGIO]ボタンのランプが点灯します。

NOTE [ARPEGGIO]ボタンの動作(機能のオン/オフ)は、ボイス/パフォーマンスのストア操作によってボイス/パフォーマンス単位でストアしておくことができます(P.73)。

③ 鍵盤を弾く

現在のボイス/パフォーマンス/ミキシングに設定されているアルペジオタイプ、テンポ、ノートリミットなどの設定に従って、押さえた鍵盤を基にした自動演奏が行なわれます。鍵盤の別のポジションを弾くと、次に押さえた鍵盤を基にしたフレーズに変化します。

NOTE ボイスモードでは、現在選ばれているボイスの音色でアルペジオ演奏が行なわれます。

NOTE パフォーマンスモード/ミキシングでは、パートスイッチ(P.47)がオンになっていて、さらに、そのパートのアルペジオスイッチ(パートエディット[F1]→[SF2] No.77)がオンになっているパートのボイスの音色で、アルペジオ演奏が行なわれます。

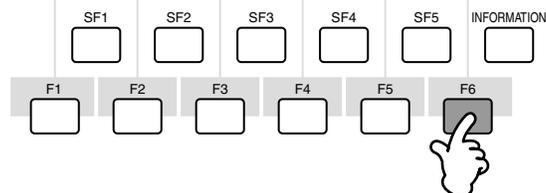
アルペジオタイプ、テンポ、リミットを変更する

さまざまなアルペジオタイプがプリセットされています。また、演奏する曲や目的に合わせてアルペジオの演奏スピード(テンポ)を自由に設定することができます。

アルペジオに関する基本的な設定は、それぞれボイス/パフォーマンスプレイモードの画面で行なうことができます。

以下の設定例では、パフォーマンスプレイモードでの画面を使用します。

① ARP(アルペジオ)画面を開く パフォーマンスプレイモードで[F6]ボタンを押します。



② アルペジオバンクを選ぶ

アルペジオタイプは、pre1(プリセット1)、pre2(プリセット2)、user(ユーザー)の3つのバンクに収納されています。Bankのパラメーターにカーソルを合わせ、いずれかのバンクを選びます。

③ アルペジオタイプを選ぶ

アルペジオタイプは、4種類のカテゴリーに分かれており、オーソドックスなものからコードバック、ベースライン、ドラムパターンに使えるようなものまで、さまざまなタイプが用意されています。

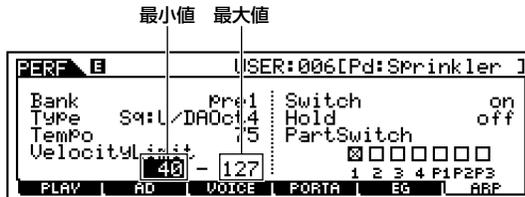
Typeのパラメーターにカーソルを合わせ、いずれかのタイプを選びます。

④ テンポを設定する

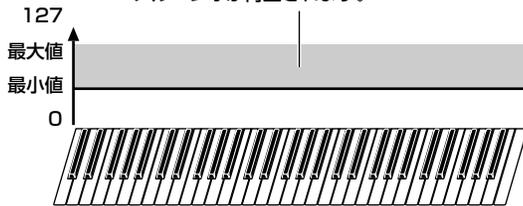
Tempoのパラメーターにカーソルを合わせ、好きなテンポを設定します。ここで、設定したテンポでアルペジオ演奏が行なわれます。③②

⑤ ベロシティリミットを設定する

VelocityLimitのパラメーター（最小値/最大値）にカーソルを合わせ、ベロシティ範囲の最小値と最大値をそれぞれ設定します。③②

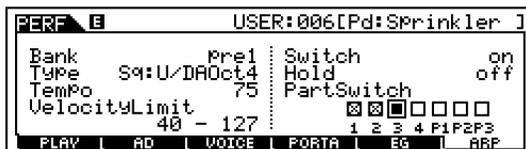


このベロシティ範囲で鍵盤を押した場合に限り、アルペジオが再生されます。



⑥ パートスイッチを設定する(パフォーマンス)

パートごとにアルペジオ機能をオン/オフすることができます。各パートのボックスにXマークを付けるとスイッチがオンになります。③②

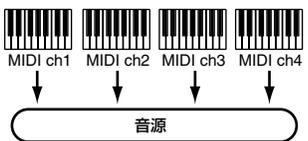
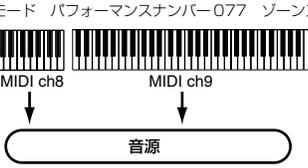


⑦ アルペジオの設定を記憶する(P.73)

マスターキーボードとして活用する

マスター機能(マスターモード)とは

マスターモードでは、ボイス、パフォーマンスの各モードで作ったプログラムの中から、必要なものを最大128種類までマスター設定として登録しておき、いつでもワンタッチで呼び出して使うことができます。たとえば、ライブで使用する曲順に合わせてボイスを登録しておいたり、レコーディングなどのマスターキーボード用の設定としてパフォーマンスを使ったプログラムを作成することができます。また、シーケンスプレイモードを登録しておくことも可能です。

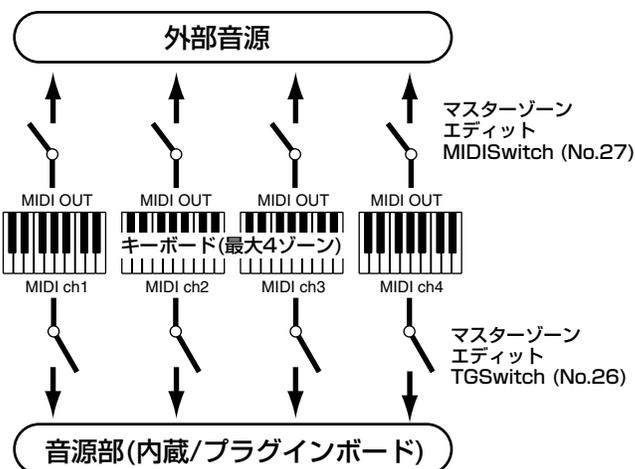
マスターナンバー	設定の例
マスター001	ボイスモード ボイスナンバー 102
マスター002	ボイスモード ボイスナンバー 88
マスター003	パフォーマンスモード パフォーマンスナンバー043 ゾーンスイッチオフ
マスター004	パフォーマンスモード パフォーマンスナンバー059 ゾーンスイッチオフ
マスター005	パフォーマンスモード パフォーマンスナンバー077 ゾーンスイッチオン 
マスター006	パフォーマンスモード パフォーマンスナンバー077 ゾーンスイッチオン 
マスター007	シーケンスプレイモード ミックスステンプレートナンバー7
...	...
マスター128	シーケンスプレイモード ミックスステンプレートナンバー24

スライダーに関する設定も記憶させることができます(マスターコンエディット [F2] No.58)。

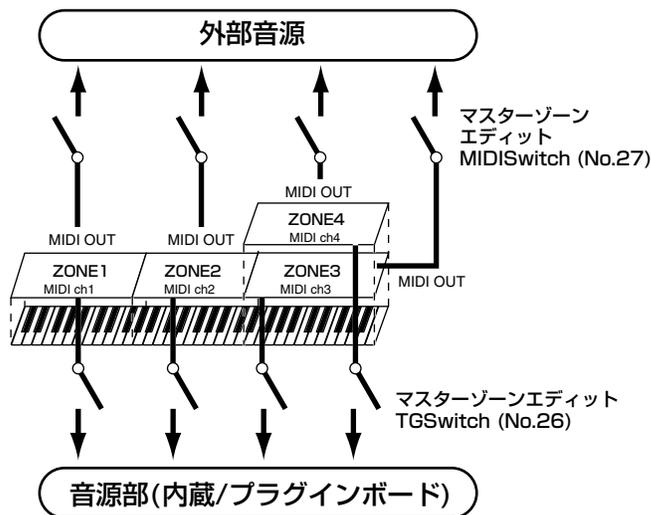
4つのゾーン

マスターモードでは、下記のように鍵盤を最大4つの領域に分け、それぞれの領域に異なるMIDIチャンネルを割り当てることができます。これにより、1台の鍵盤で内部音源に対しては複数パートのコントロールが可能となり、同時に外部MIDI機器に対しては複数チャンネルのコントロールが可能となります。この4つのゾーンをマスターモードで設定し、ユーザーマスターとして記憶(ストア)させることができます。

NOTE ゾーンごとのMIDI Chの設定を音源部(内蔵/プラグインボード)に対して有効にする場合は、MEMORY画面のModeでSeqPlay(シーケンスプレイモード)を選択してご使用ください。



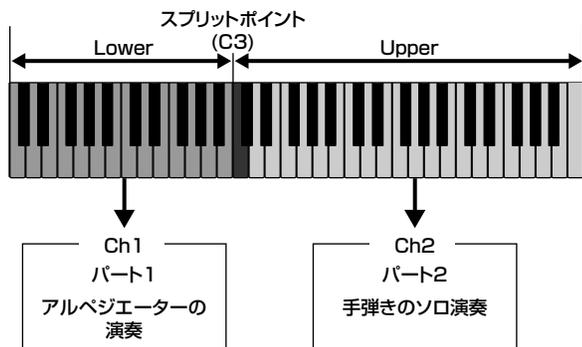
4つのゾーン設定は、鍵盤領域を重複させて複数のボイスをレイヤーして(重ねて)鳴らすこともできます。たとえば、下図のような設定です。



■ スプリット

ゾーン設定のうち、鍵盤領域を低音部と高音部に分けて利用する設定をスプリットといいます。

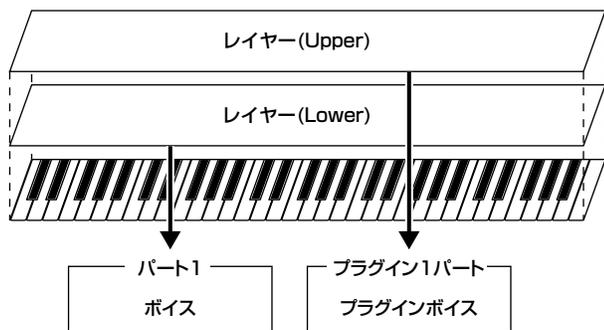
下記の例では、C3の鍵盤の位置を境にして鍵盤を分け、低音部の鍵盤ではアルペジオの自動演奏を行ない、高音部の鍵盤では手弾きのソロ演奏を行なえるような設定となっています。



■ レイヤー

ゾーン設定のうち、鍵盤領域を重複させて複数のボイスをレイヤーして(重ねて)鳴らす設定を、レイヤーといいます。

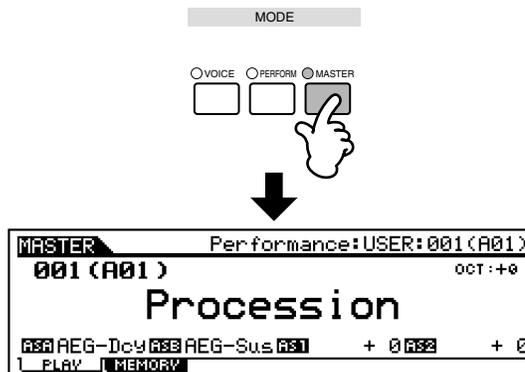
下記の例では、パート1とプラグイン1パートで選ばれているボイスを重ねて鳴らせるように設定しています。



マスターの選択

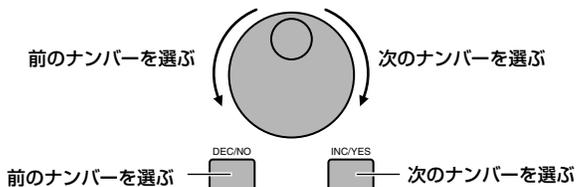
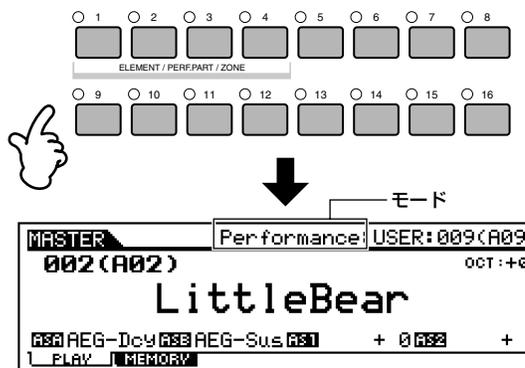
マスターモードには、あらかじめボイス、パフォーマンスの各モードで作ったプログラムが登録されています。次の手順でS90のすばらしいサウンドを体験してみましょう。③

① マスタープレイモードに入る③



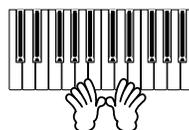
② マスターナンバーを選ぶ

[1]~[16]のいずれかのナンバーボタンを押して、各マスターナンバーを指定します。LCD画面はマスタープレイ画面に戻り、選んだマスターのナンバーや名前が表示されます。③

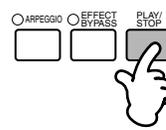


③ 演奏する

ボイス/パフォーマンスの場合



シーケンスプレイの場合



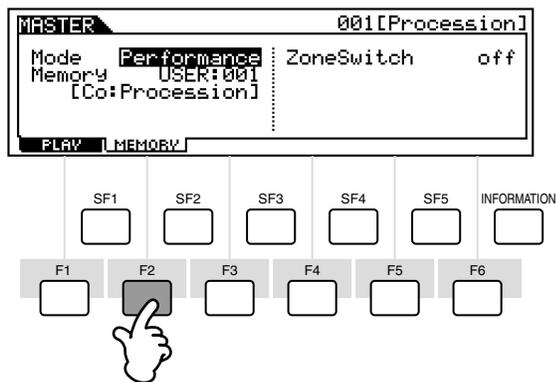
マスターの登録

マスターに登録したいモードやプログラムは、マスタープレイモードで設定します。③②

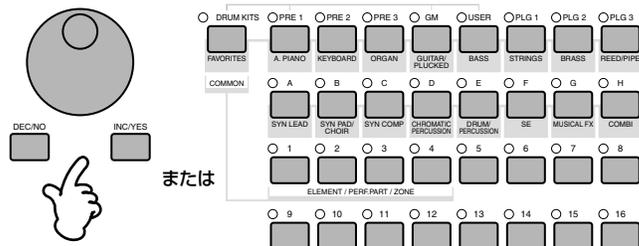
① 登録したいマスターナンバーを選ぶ (P.49) ③②

② MEMORY画面を開く

[F2]ボタンを押します。③②



④ Memoryにカーソルを移動し、登録したいプログラム/ミキシング(テンプレート)を選ぶ (P.36~38) ③②



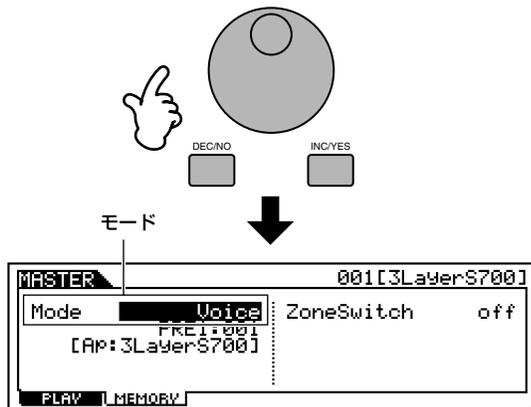
プログラム



⑤ 名前を付ける

マスターエディットモードで、このマスターの名前を付けたり (P.34)、コントロールスライダーの機能を設定することができます (コモン [F2] No.58、ゾーン [F5] No.134)。③②

③ 登録したいモードを選ぶ ③②

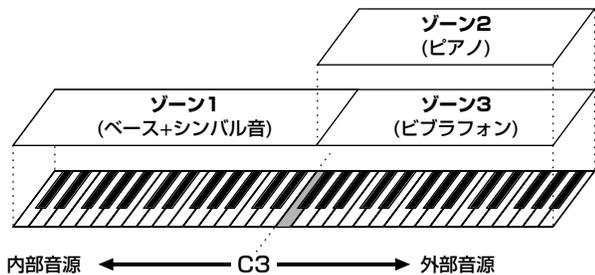


⑥ マスターとしてストア(記憶)する (P.73)

外部音源を使ったレイヤー / スプリット設定(ゾーンの設定例)

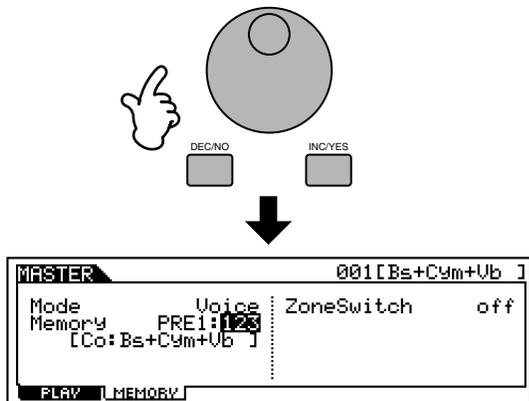
下の例では3つのゾーンを使用します。C3のピッチを境にして鍵盤を分け、B2以下の低音部の鍵盤では内部音源の「ベース+シンバル音」、C3以上の高音部の鍵盤では外部音源の「ピアノ」と「ビブラフォン」のレイヤーサウンドを鳴らすようなセッティングを作ってみましょう。ちょっとしたジャズアンサンブルを両手演奏だけで楽しめます。

以下の手順ではマスタープログラムとしてボイスを登録する例を使用します。③2



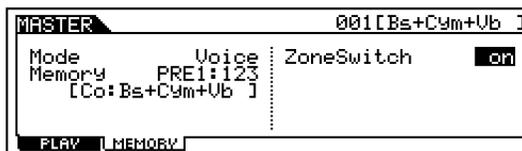
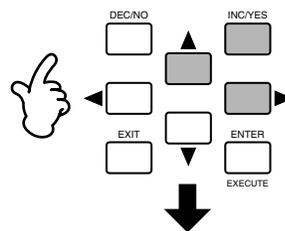
① ボイスを選ぶ

マスタープレイモードのMEMORY画面で、「ベース+シンバル音」のボイス、PRE1:123(H11)を選びます。③2

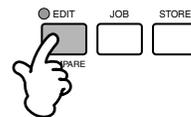


② ゾーン機能をオンにする

ZoneSwitchのパラメーターをonに設定します。これでゾーン機能が有効になります。③2



③ マスターエディットモードに入る

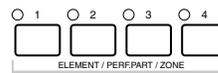


コモンエディットとゾーンごとのエディット

全ゾーン共通のパラメーターをエディットする場合は、[DRUM KITS]ボタンを押します。



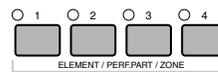
ゾーン別のパラメーターをエディットする場合は、ナンバーボタンの[1]~[4]を押します。



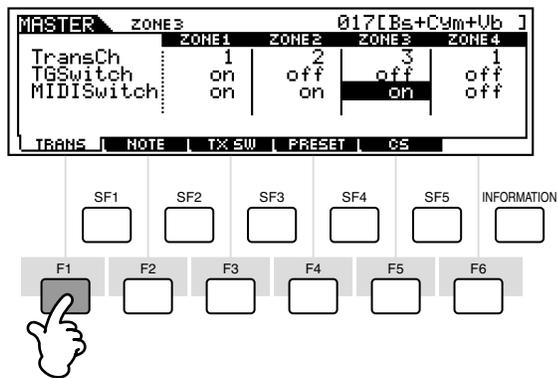
NOTE マスタープレイモードの[F2](MEMORY)画面でゾーンスイッチをオンに設定していない場合、ナンバーボタン[1]~[4]を切り替えることはできません。③2

④ ゾーンの設定画面を開く

いずれかのボタンを押します。

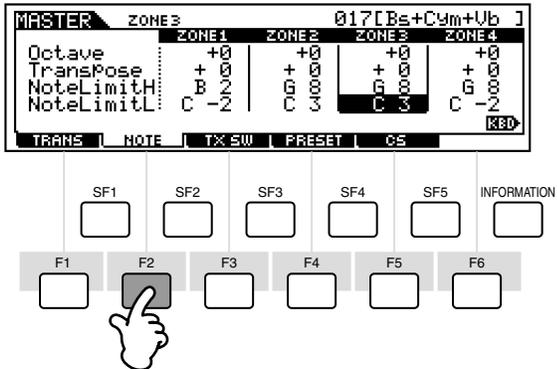


⑤ TRANS画面を開く



1. ゾーン1のTGSwitchをonに設定し、それ以外のTGSwitchはoffに設定します。これはゾーン1の演奏データだけを内蔵音源へ出力するための設定です。
2. ゾーン2と3のMIDISwitchをonに設定し、それ以外のMIDISwitchはoffに設定します。これはゾーン2と3の演奏データを外部へMIDI出力するための設定です。
3. ゾーン1の送信チャンネルを1に設定し、ゾーン2と3の送信チャンネルを使用する外部音源の受信チャンネルに合わせて設定します。③2

⑥ NOTE画面を開く



1. ゾーン1のNoteLimitH(ノートリミットハイ：発音鍵域の最高音)をB2、NoteLimitL(ノートリミットロー：発音鍵域の最低音)をC-2に設定します。
2. ゾーン2と3のNoteLimitH(ノートリミットハイ：発音鍵域の最高音)をG8、NoteLimitL(ノートリミットロー：発音鍵域の最低音)をC3に設定します。

ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、それぞれのゾーンの音を鳴らすことができます。

NOTE 必要に応じてその他のパラメーターを設定することができます。③2

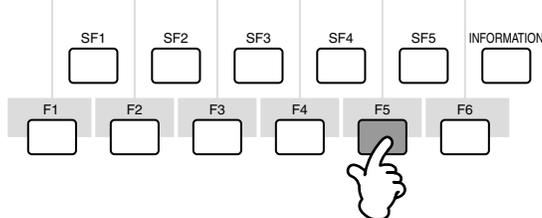
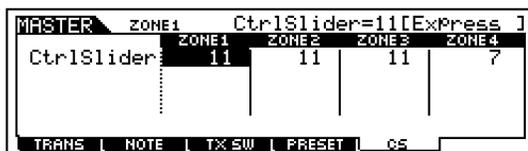
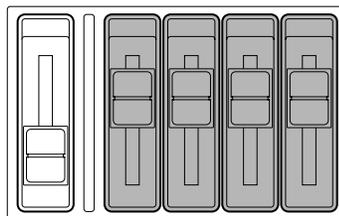
⑦ マスターをストア(記憶)する(P.73)

作ったゾーンの設定をマスターとしてストアします。

コントロール番号の設定(ゾーン)

マスターエディットの中に、スライダーを使って外部音源をコントロールするための設定があります。ゾーンごとに別々のコントロール番号を設定することができます。上記の例で、すべてのゾーンのスライダーのコントロール番号を11(エクスプレッション)に設定しておけば、各ゾーンの音量バランスを調整することができます。

設定はマスターエディットモードのCS画面で行ないます。ここでの設定はマスタープレイモードで、ゾーンスイッチがオンの場合にのみ有効です。



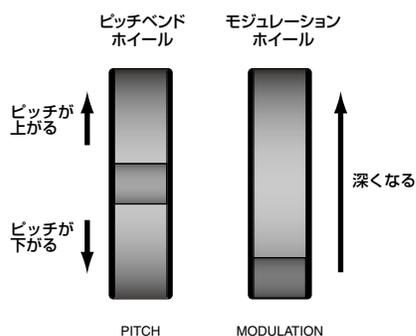
コントローラーの活用

トップパネルには、鍵盤、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、コントロールスライダーなどのコントローラーを装備しています。また、リアパネルに別売の各種コントローラーを接続することで、手だけではなく足を使ったコントロールができます。ここでは、各コントローラーの基本的な機能を説明します。

ピッチベンドホイールとモジュレーションホイール

左のホイールは、ピッチベンド効果を加えるためのホイールです。奥へ回すとピッチが上がり、手前へ回すとピッチが下がります。奥へ回すとピッチが下がり、手前へ回すとピッチが上がるような逆の設定もできます。

右のホイールは、モジュレーション効果を加えるためのホイールです。奥へ回すほど効果のかけ具合が深くなります。



NOTE ボイスやパフォーマン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(No.14)。また、その他さまざまな機能を割り当て、特別なコントローラー(本体内部へのコントローラー)として使用することもできます(P.55)。

NOTE 他のコントロール機能を割り当てている場合でも、ピッチベンドホイールを動かすと、MIDI OUT端子からはピッチベンド情報が出力されます。

NOTE モジュレーション効果のかけ具合をあらかじめ設定することができます。またボリュームやパンなど別の機能を割り当ててコントロールすることもできます(P.55)。

コントロールスライダー (CS)

演奏しながらスライダーを動かすことで、リアルタイムに音色や音質を変えることができます。

[CONTROL FUNCTION] ボタンを押して、各スライダーに持たせる機能を、パネルに印刷されているように5種類の中から選ぶことができます。その中の3番目「ASSIGN A、B、1、2」を選ぶと、スライダーにいろいろな機能を自由にアサインすることができます。

NOTE プログラムを呼び出したときに、コントロールファンクションのどの列が選択されている状態にするかを設定することができます(No.12、58)。

NOTE ASSIGN A、Bはシステムに共通して働く機能をキュティリティモードで割り当てることができます(IF4)→[SF2] No.128)。また、ASSIGN 1、2はボイスごとに異なる機能をボイスモードで割り当てることができます(P.55)、コントローラーセットのソース(P.55)に設定することも可能です。

NOTE ASSIGN 1、2のパラメーターに関しては、それぞれボイスごとに最適な値がプリセットされていますので、それぞれASSIGN 1、2を動かすことによって、その最適値に対して値がプラス/マイナスされることとなります。なお、現在の値が最大/最小である場合は、それ以上/以下には変化しません。

コントロールスライダーとトラックの対応 (CONTROL FUNCTION=VOLUME選択時)

ボイスモードでは4つのエレメントの各ボリュームを、パフォーマンスモードでは4つのパートの各ボリュームを調節します。シーケンスプレイモードでは、その時点で選ばれているトラックによって、以下の表に従って各トラック(パート)のボリュームを調節します。

	CS1	CS2	CS3	CS4
トラック(パート)1~4が選ばれているとき	1	2	3	4
トラック(パート)5~8が選ばれているとき	5	6	7	8
トラック(パート)9~12が選ばれているとき	9	10	11	12
トラック(パート)13~16が選ばれているとき	13	14	15	16

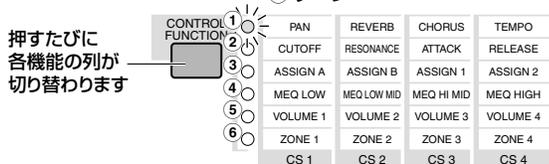
また、マスターモードでゾーンスイッチをオンにした場合、これらコントロールスライダーには、さまざまな機能(コントロール番号)をアサインすることができます(マスターゾーンエディット [F5] No.134)。

コントロールスライダーの使用例②

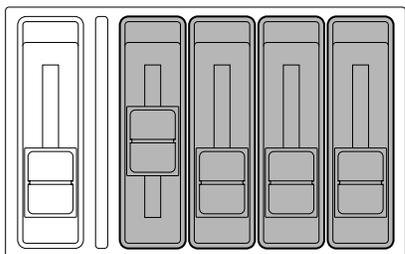
- ① [CONTROL FUNCTION]ボタンを押して、使いたいコントロールスライダーの機能を切り替えます。

選ばれた機能の列に対応したランプが点灯します。たとえば、パン、リバーブ、コーラス、テンポの機能の列を選びたい場合、[CONTROL FUNCTION]ボタンを数回押して一番上のランプを点灯させます。②

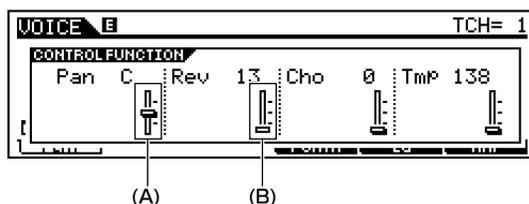
- ① パン&エフェクトセンド&テンポ
- ② 音質(フィルター)&EG
- ③ アサイン
- ④ マスターEQ
- ⑤ ボリューム
- ⑥ ゾーン



- ② 必要な機能に対応したコントロールスライダーを動かして値を調節します。



LCDには選ばれた機能のコントロール画面が表示され、対応するコントロールスライダー動かすと値が変化します。たとえば、(一番上の列の機能の場合)スライダー1を動かすとパンのポジションが変化し、スライダー2を動かすとリバーブ量が変化します。



LCD上のコントロールスライダーに影が付いている場合(A)、スライダーを動かした結果がすぐに音色に反映されます。影が付いていない場合(B)、コントロールスライダーを動かしても現在の位置に到達するまで音色に変化はありません。

コントロールスライダーは、ゾーンのコントロール(P.52)やコンピューターシーケンスソフトのリモートコントロール(P.57)にも使用します。

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.13)に接続して使用します。S90のパネルに装備されている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、ピッチなど)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 ボイスごとにフットコントローラーに関するパラメーターを設定することができます(P.55)。

フットスイッチ(アサインブル)

別売のフットスイッチ (FC4またはFC5)をリアパネルのFOOT SWITCH ASSIGNABLE端子(P.13)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/オフ操作を行なうことができます。たとえば、両手で演奏している最中に、足元でボイスやパフォーマンスのプログラムを順番に切り替えたり、シーケンサーをスタートさせたり、アルペジオホールドをオンにしたりすることができます。

NOTE フットスイッチ機能の割り当ては、ユーティリティモードで行ないます([F4]→[SF3] No.130)。

フットスイッチ(サステイン)

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)をリアパネルのSUSTAIN端子(P.13)に接続して使用します。ピアノのダンパーペダルのように音に余韻を付けることができます。

NOTE SUSTAIN端子に他の機能を割り当てることはできません。

ブレスコントローラー

別売のブレスコントローラー (BC3など)をリアパネルのBREATH端子(P.13)に接続して使用します。S90のパネルに装備されている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。ブレスコントローラーに吹き込む息の強さでボイスのパラメーター(音色、音量、ピッチなど)を変化させる(連続可変コントロール)ことができます。特に管楽器系のボイスの音量、音色のコントロールに向いています。

NOTE ボイスごとにブレスコントローラーに関するパラメーターを設定することができます。

アフタータッチ

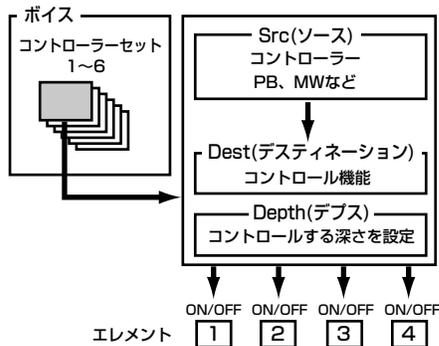
鍵盤を押した状態で、さらに鍵盤を押し込むことによってビブラートをかけたり、音色を変化させる機能です。リアルタイムでの豊かな演奏表現が得られます。

さまざまなコントロール機能を割り当ててコントロールすることができます(P.55)。

コントローラーセット(ボイスコモンエディット[F4])

ピッチベンドホイールをはじめとする、パネル上の各種コントローラーには、P.53 で説明したような基本的なコントロール以外にも、いろいろな機能を割り当てて使用することができます。たとえば、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスをかけたり、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたりなど、演奏する音楽のタイプや目的に応じて自由にコントロール機能を変更することができます。

これらのコントローラーの割り当てをコントローラーセットと呼びます。次の図のように、1つのボイスに対して最大6種類のコントローラーセットを設定しておくことができます。



コントローラーセットの中では、コントローラーのことをSrc(ソース)と呼び、そのコントローラーでコントロールされる機能のことをDest(デスティネーション)と呼んでいます。さまざまなDest(デスティネーション)が用意されています。

なお、各ボイスに対するコントローラーセットを設定する場合、ボイスを構成する4つのエレメントのうち、特定のエレメントに対してだけ、コントロールを有効にすることができるパラメーターもあります。別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

NOTE 設定できるDest(デスティネーション)については、別冊データリストのデスティネーションパラメーターをご参照ください。

NOTE Dest(デスティネーション)のパラメーターがエレメントに関するものでないとき(00~33のとき)、各エレメントに対するコントローラーの動きの有効/無効を設定するエレメントスイッチ(ボイスコモンエディット [F4] No.117)は機能しません。

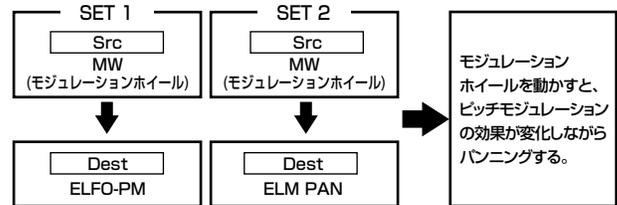
NOTE エレメントON/OFFの設定があるのはノーマルボイスのみです。

1つのソースで複数のデスティネーションをコントロールする

コントローラーセットへの割り当て方によっては、さまざまなサウンドコントロールが可能になります。

たとえば、コントローラーセット1でSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てます。続けてコントローラーセット2でもSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、ELM PAN(エレメントパン)の機能を割り当てたします。それぞれ、コントロールを有効にするエレメントの選択やデプス(コントロールの効き具合)の設定も必要になります。

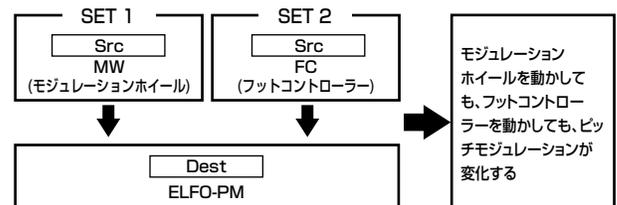
この場合、モジュレーションホイールを手前から奥に回していくほど、ピッチモジュレーションの効果が次第に強くなると同時に、左から右へのパンニング効果が得られます。このように複数のコントローラーセットを使って、1つのSrc(ソース)で複数のDest(デスティネーション)をコントロールすることが可能になります。



複数のソースで1つのデスティネーションをコントロールする

また、あるコントローラーセットでSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てます。続けて別のコントローラーセットでFC(フットコントローラー)を選んで、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てたします。それぞれ、コントロールを有効にするエレメントの選択やデプス(コントロールの効き具合)の設定も必要になります。

この場合、演奏時の状況によって、ピッチモジュレーション効果のコントロールをモジュレーションホイールで行なったり、フットコントローラーで行なったりと、2つのコントローラーを使い分けることができます。このように複数のコントローラーセットで同じDest(デスティネーション)をオンにしておけば、複数のコントローラーで同じ機能をコントロールすることが可能になります。

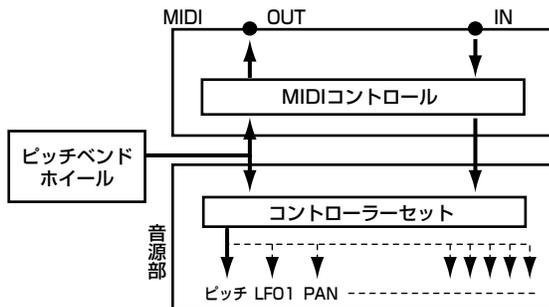


6種類のコントローラーセットをフルに活用すれば、リアルタイムでの衝撃的な音色変化を伴うサウンドコントロールが可能になります。

■ コントローラーセットと外部MIDIコントローラーについて

コントローラーセットによる各種コントロール機能は、あくまでも、S90 本体内部に対するものですが、各コントローラーには、コントローラー自体が本来固定的に持っている（または割り当てられている）MIDI コントロールの機能があります。たとえば、ピッチベンドやモジュレーションホイール、キーボードのアフタータッチなどは、本来それぞれピッチベンドやモジュレーション、アフタータッチなどをコントロールするために装備されています。したがって、コントローラーセットによる割り当てによって、それらのコントローラーに他の役割を持たせている状態でも、実際にコントローラーを動かしたときには、本来のMIDI コントロール機能の情報が MIDI データとして MIDI OUT端子から出力されます。

また、コントローラーセットによってピッチベンドホイールにパンの機能を割り当ててある場合、ピッチベンドホイールを動かすと、本体内部に対してはパンのコントロール機能が働くのと同時に、MIDI OUT端子からはピッチベンドデータが出力されます。



このように、各コントローラーには、各ボイスごとにさまざまなパラメーターをコントロールするための機能を割り当てるのと同時に、もう一方で外部MIDI出力させたり、MIDI 入力させるための情報を割り当てることができます。このコントロールナンバーの割り当ては、ユーティリティモードで行ないます。

NOTE ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、キーボードのアフタータッチに関しては、MIDI コントロール情報が固定されています。

上記のしくみを利用することによって、S90の内部音源と外部 MIDI 音源に対してそれぞれ別々のコントロールが行なえるので、使用するボイスや演奏方法を考えて各コントロール機能をうまく設定すると、さまざまな効果的な演出が行なえます。たとえば、あるボイスのコントローラーセットでは、CS1 にレゾナンスの機能を割り当てておき、ユーティリティモードでは、CS1 にコントロールチェンジナンバー 1(モジュレーション)を割り当てておくとします。そのボイスの演奏を行なう場合に、CS1 を動かすと、S90 のサウンドはレゾナンスのコントロールによるボイスの音色変化が得られ、外部 MIDI 接続されたシンセサイザーなどでは、モジュレーションコントロールによる音色変化が得られることとなります。

コントローラー / フットスイッチに割り当てられる主な機能とコントロールナンバー

MW/AC1/FC(可変コントロール)	FS(オン/オフ切り替え)
7 Volume	64 Hold 1 (サステイン/ダンパーペダル)
10 Pan	65 Portamento Switch
11 Expression	66 Sostenuato
71 Harmonic Contents (Resonance)	96 Arpeggio Switch
72 Release Time	97 Arpeggio Hold
73 Attack Time	98 PLAY/STOP
74 Brightness	99 Program Change INC
75 Decay Time	100 Program Change DEC
91 Reverb Send Level	101 Octave Reset
93 Chorus Send Level	

P.119参照

シーケンスソフトをリモートコントロールする

コンピューター上のシーケンサーからS90をMIDI音源として鳴らしながらオーディオトラックを作っていく場合、リモートコントロール機能を使うと便利です。

リモートコントロール機能をオンにすると、S90のパネル上のコントローラーやボタンを使って、外部コンピューター上のシーケンスソフトのトラック(最大16トラックまで)の音量バランスやパンニングなど、さまざまな機能をコントロールできます。コンピューターのマウスを使う作業に比べると、より感覚的にミキシングが行なえますし、作業の効率化、肉体的なストレスの軽減などにも役立ちます。

準備

実際にリモートコントロールを行なうためには、以下のような準備が必要になります。③

① S90とコンピューターの接続

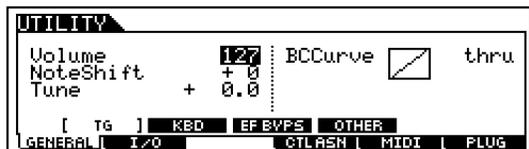
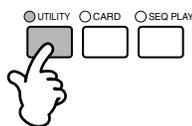
P.17を参照して、S90とコンピューターをUSBケーブルを使って、正しく接続してください。③

② 設定ファイルのインストール (コンピューター上での作業)

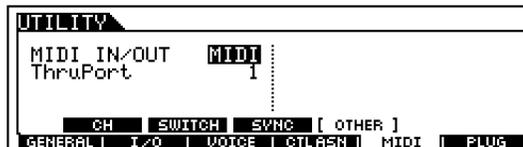
インストールガイドを参照して、お使いのコンピューターにUSB MIDIドライバーと設定ファイルをインストールしてください。③

③ テンプレートの選択(S90のユーティリティモードでの操作)

1. UTILITYモードに入る



2. MIDIのOTHER画面([F5]→[SF4])を開く



3. MIDI IN/OUTをUSBに設定する

4. CTLASN(コントローラーアサイン)のREMOTE画面([F4]→[SF4])を開く



5. テンプレートタイプを選ぶ

使用するシーケンスソフトに合わせてTypeを選び、[ENTER]ボタンを押して確定します。



リモートコントロール機能を使う③

① リモートコントロール機能をオンにする

[REMOTE CONTROL]ボタンを押すとランプが点滅し、リモートコントロール機能がオンになります。③

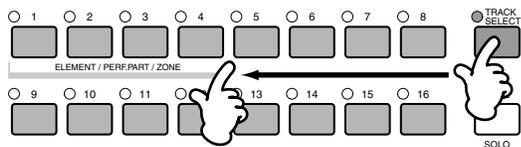


② コントローラーを操作する

目的に応じて、コントロールスライダーやボタンを操作します(1~4)。

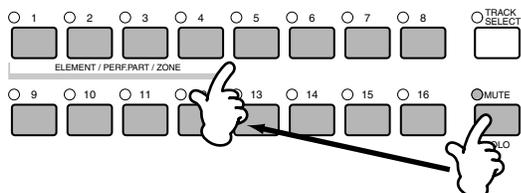
1. トラックの選択

ナンバーボタン[1]~[16]が各トラックに対応します。ここで選んだトラックが、エディットの対象となります。



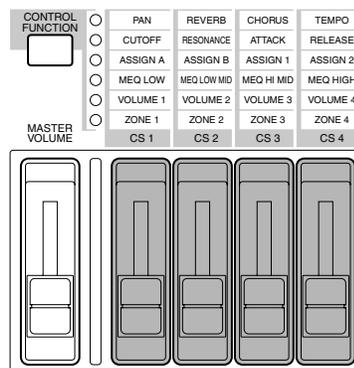
2. トラックのミュート

ナンバーボタン[1]~[16]が各トラックに対応します。



3. コントロールスライダーによるコントロール

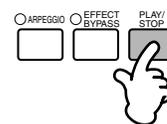
各スライダーを使用して、選んだトラックのパラメーターをコントロールすることができます(P.59)。



4. トラックのコントロール

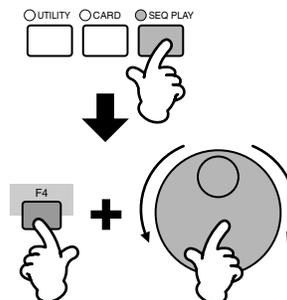
S90本体のソングのコントロールと同様にシーケンサーのプレイ/ストップ、早送り/巻き戻し(トラック)として機能します。

プレイ/ストップ



早送り/巻き戻し

(シーケンスプレイのCHAIN画面表示時)



コントロールできる機能

各シーケンサーに合ったテンプレートを選んだ状態で、次の機能をコントロールできます。

NOTE シーケンサーによっては設定ファイルをインストールする必要があるものもあります。インストール方法は別冊のインストールガイドをご参照ください。

Logic Audio Platinum Ver5

テンプレートに「Logic」を選んでいるとき、以下の機能をコントロールできます。

各パラメーター	ナンバーボタン[1]～[16]で選択したTRACKをコントロールします。				
	Control Functionでの選択	CS1	CS2	CS3	CS4
	1列め	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2列め	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	3列め	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	4列め	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
VOLUME (5列目)	ナンバーボタン[1]～[16]で選択したTRACKを含む4つのTRACKをコントロールします。				
	選択トラック	CS1	CS2	CS3	CS4
	1～4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5～8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9～12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13～16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANSPORT	PLAY、STOP、◀◀、▶▶をコントロールします。				
TRACK MUTE	TRACK MUTEランプがついているとき、ナンバーボタン[1]～[16]で、各トラックのMUTEをオン/オフします。				
TRACK SELECT	TRACK SELECTランプがついているとき、ナンバーボタン[1]～[16]で、コントロールするトラックを選択できます。				

SOL、SQ01、Cubase VST/32、Cubase VST 5.1r1

テンプレートに「SQ01」/「Cubase」を選んでいるとき、以下の機能をコントロールできます。

各パラメーター	ナンバーボタン[1]～[16]で選択したTRACKをコントロールします。				
	Control Functionでの選択	CS1	CS2	CS3	CS4
	1列め	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2列め	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	3列め	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	4列め	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
VOLUME (5列目)	ナンバーボタン[1]～[16]で選択したTRACKを含む4つのTRACKをコントロールします。				
	選択トラック	CS1	CS2	CS3	CS4
	1～4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5～8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9～12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13～16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANSPORT	PLAY、STOP、◀◀、▶▶をコントロールします。				
TRACK MUTE	TRACK MUTEランプがついているとき、ナンバーボタン[1]～[16]で、各トラックのMUTEをオン/オフします。				
TRACK SELECT	TRACK SELECTランプがついているとき、ナンバーボタン[1]～[16]で、コントロールするトラックを選択できます。				

NOTE ヤマハのシーケンスソフト「SOL」をご使用の場合は、テンプレート「SQ01」を選択してください。

NOTE 「SQ01」での設定については、別冊インストールガイド(P.4)をご参照ください。

SONAR 2/Cakewalk ProAudio Ver9.0

テンプレートに「SONAR」を選んでいるとき、以下の機能をコントロールできます。

各パラメーター	ナンバーボタン[1]～[16]で選択したTRACKをコントロールします。				
	Control Functionでの選択	CS1	CS2	CS3	CS4
	1列め	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2列め	---	---	---	---
	3列め	---	---	---	---
	4列め	---	---	---	---
VOLUME (5列目)	ナンバーボタン[1]～[16]で選択したTRACKを含む4つのTRACKをコントロールします。				
	選択トラック	CS1	CS2	CS3	CS4
	1～4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5～8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9～12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13～16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANSPORT	PLAY、STOP、◀◀、▶▶をコントロールします。				
TRACK MUTE	TRACK MUTEランプがついているとき、ナンバーボタン[1]～[16]で、各トラックのMUTEをオン/オフします。				
TRACK SELECT	TRACK SELECTランプがついているとき、ナンバーボタン[1]～[16]で、コントロールするトラックを選択できます。				

Pro Tools V5.0

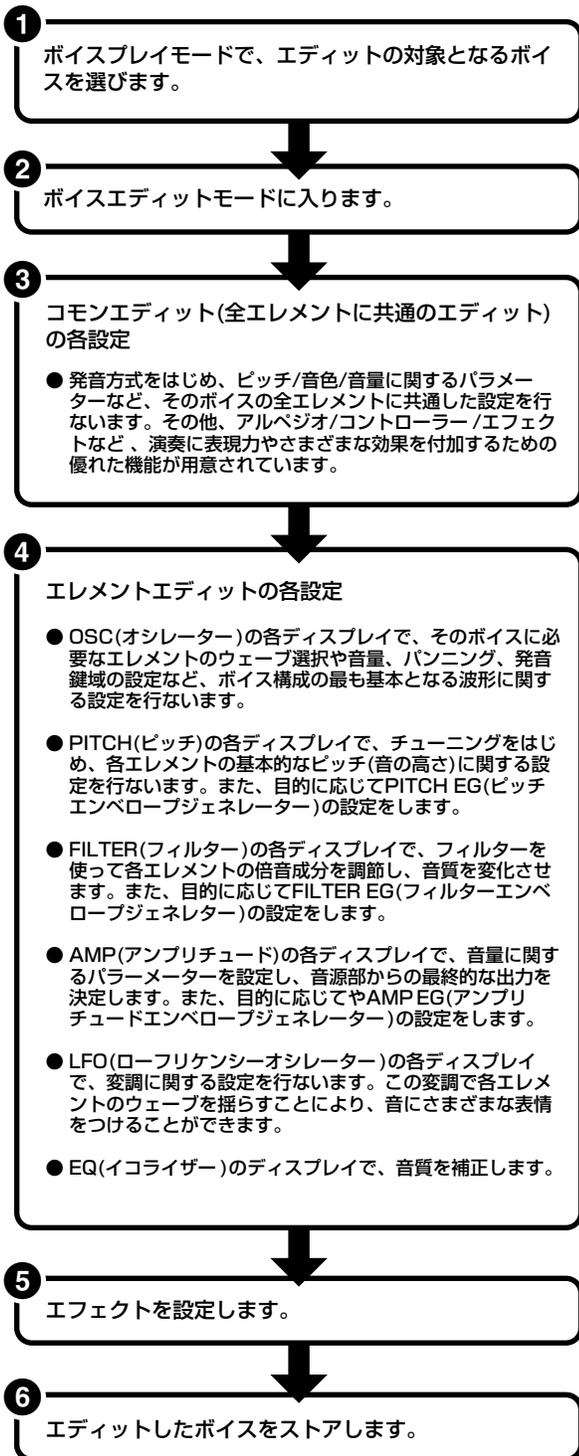
テンプレートに「ProTools」を選んでいるとき、以下の機能をコントロールできます。

各パラメーター	使用できません				
VOLUME (5列目)	ナンバーボタン[1]～[16]で選択したTRACKを含む4つのTRACKをコントロールします。				
	選択トラック	CS1	CS2	CS3	CS4
	1～4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5～8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9～12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13～16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANSPORT	PLAY、STOP、◀◀、▶▶をコントロールします。				
TRACK MUTE	TRACK MUTEランプがついているとき、ナンバーボタン[1]～[16]で、各トラックのMUTEをオン/オフします。				
TRACK SELECT	TRACK SELECTランプがついているとき、ナンバーボタン[1]～[16]で、コントロールするトラックを選択できます。				

ボイスエディットに挑戦する

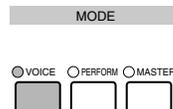
ここでは、ボイス作成/エディットに関する基礎知識や概念を次のような操作の流れに沿ってご説明します。ここでご紹介する手順はあくまでもエディットの一例です。各パラメーターの内容を把握したら、ご自分の目的に合わせて好きなパラメーターから設定することができます。また、細かいパラメーターについてはリファレンス編でご確認ください。

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。③2



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。

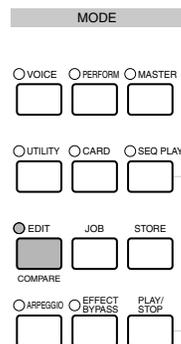


ボイスエディットの対象となるボイスナンバーを選びます(P.36)。

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.70をご参照ください。③2

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、[EDIT]ボタンを押すとボイスエディットモードに入ります。



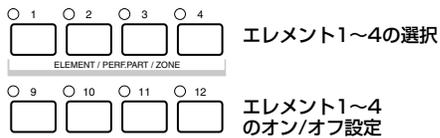
コモンエディットとエレメントごとのエディット ミュート(一時消音)機能(エレメントのON/OFF)

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。

4エレメント共通のパラメーターをエディットする場合は、**[COMMON]**ボタンを押します。

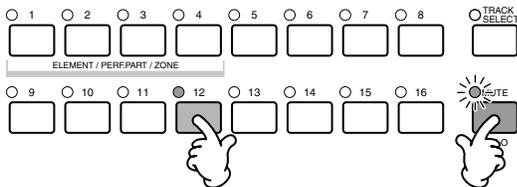


エレメント別のパラメーターをエディットする場合は、ナンバーボタン **[1] ~ [4]** (ドラム / プラグインボイスは **[1]**のみ)を押すことにより、エレメントを選びます。



エディット中のエレメント以外のエレメントを消音(ミュート)したい場合は、ナンバーボタン **[9] ~ [12]** を押すことによりオン/オフを設定します(ノーマルボイスのみ)。ランプが消灯しているボタンのエレメントが、消音(ミュート)されます。

特定のエレメントだけをオンにする(ソロにする)場合



[MUTE]ボタンを押しながら、ナンバーボタン **[9] ~ [12]**のいずれかを押して、ソロにしたいエレメントナンバーを選びます。

エレメントを選ぶと、**[MUTE]**ボタンのランプが点滅し選択モードになります。この状態では、ナンバーボタン **[9] ~ [12]**のいずれかを押すだけでソロのエレメントを切り替えることができます。もう一度**[MUTE]**ボタンを押すと、ソロ選択モードを抜けます。

画面の切り替えと値の設定②

- [F1] ~ [F6]**ボタン、**[SF1] ~ [SF5]**ボタンを使ってエディットしたい画面を選びます。②
- [▲▼◀▶]**ボタンを使って、目的のパラメーターを選択します。②
- [DEC/NO]**ボタン、**[INC/YES]**ボタン、データダイアルのいずれかを使って、それぞれの値を設定します。

NOTE エディットマークについてはP.39をご参照ください。

コンペア機能について

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。②

- エディット中に**[COMPARE (EDIT)]**ボタンを押します。**[EDIT]**のランプが点滅し、エディット前の音が出る状態(コンペア状態)になります(**[E]**(エディット)マークが**[C]**(コンペア)マークに変わります)。

NOTE コンペア状態では、**[DEC/NO]**ボタンまたは**[INC/YES]**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。

NOTE コンペア機能はパフォーマンスエディットモードでも使うことができます。

③ コモンエディットの各設定

ボイスは最大4つのエレメントから構成されます。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(ジェネラル) [F1]

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。

● OUTPUT(アウトプット) [F2]

音量やパンなどアウトプット(出力)に関する設定を行ないます。

● ARP(アルペジエーター) [F3]

ボイスを使ってアルペジエーター演奏をする場合のさまざまな設定を行ないます(P.45)。

● CTL SET(コントローラーセット) [F4]

さまざまな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、ピッチベンドホイールやフットコントローラーなどを使ってボイスの演奏時にリアルタイムでコントロールできます(P.55)。

● LFO(ローフリクエンシーオシレーター) [F5]

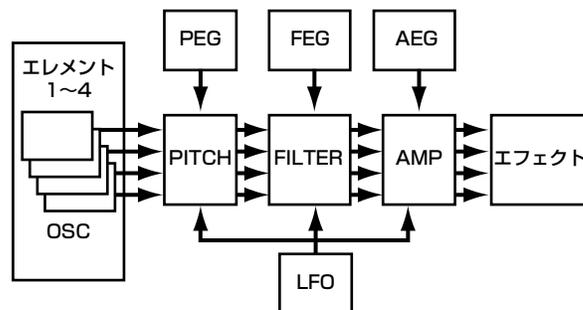
LFOに関する設定を行ないます。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードなどを変調し、ビブラート/ワウワウトレモロなどの効果を作ります。

● EFFECT(エフェクト) [F6]

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。2種類のインサクションエフェクトおよびリバーブやコーラスのシステムエフェクトに関する設定が用意されています(P.67)。③

④ エレメントエディットの主な設定

エレメントエディットの流れ



● OSC(オシレーター) [F1]

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。

ElementSw(エレメントスイッチ) [F1]→[SF1]

各エレメントをオン/オフします。

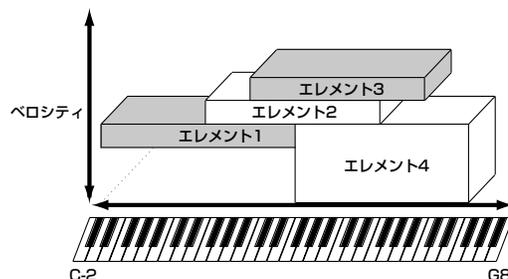
WaveNo.(ウェーブナンバー) [F1]→[SF1]

ボイスを構成する各エレメントの波形を選択します。

NoteLimit(ノートリミット) [F1]→[SF3]

VelocityLimit(ベロシティリミット) [F1]→[SF3]

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: 鍵盤を強く弱く弾いた範囲)を設定します。各エレメントに異なる値を設定できます。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めの範囲(強い範囲)で設定しておけば、同じ鍵盤の位置を弾いても、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できます。



NOTE パフォーマンスでもパートごとに同様の設定ができます(P.42、43)。

● PITCH(ピッチ)の各ディスプレイ [F2]

各エレメント波形の基本的なピッチに関する設定を行ないます。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) によってピッチの時間的な変化を作り出すことができます。

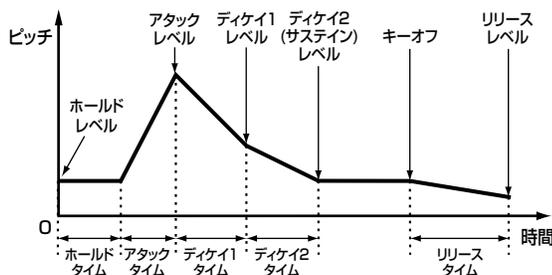
PEG(ピッチエンベロープジェネレーター) [F2]→[SF3]

PEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ることができます。下のグラフに見られるように5つのTime(タイム変化の速さ)と5つのLevel(レベル:ピッチ)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、ピッチエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープによってボイスのピッチが変化します。シンセベースなどに有効な、自動的にピッチが変化するオートベ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(DEPTH)はエレメントごとに設定することができます。

VOICE EL1 PRE1:001[AP:3LayerS700]					
HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	0	40	64	64	64
LEVEL	+0	+0	+0	+0	+20
TUNE VEL SENS [PEG] KEVFLW					
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	EQ

LCD画面に表示されている各パラメーターは以下のようになります。

	HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	---
LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ1レベル	ディケイ2 (サステイン)レベル	リリースレベル	デプス (効果の深さ)

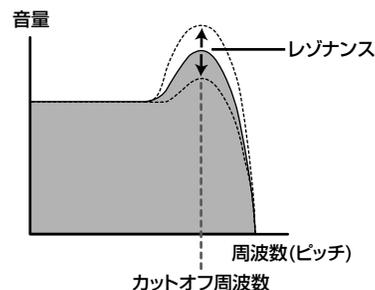
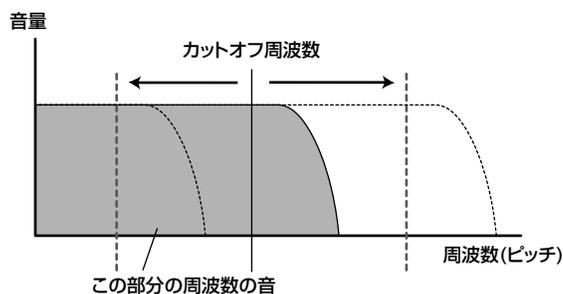


● FILTER(フィルター)の各ディスプレイ [F3]

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。

カットオフ周波数とレゾナンス

フィルターは、ある周波数までの信号は通過させますが、それ以上の信号は通過させにくくなる働きがあります。その周波数をカットオフ周波数(フリクエンス)といいます。カットオフ周波数の調整により、音の明るさを変えることができます。カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げブーストするのがレゾナンスです。レゾナンスの調整により、音にクセをつけることができます。

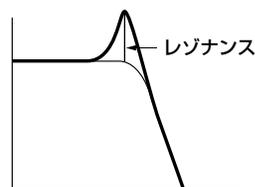


フィルタータイプ

上記の図は、ローパスフィルターを例にしたものですが、S90には、この他にもさまざまなタイプのフィルターが内蔵されています。

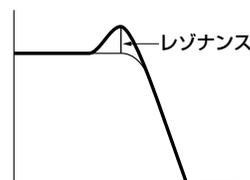
LPF24D(ローパスフィルター 24dB/oct デジタル)

デジタルならではのクセを持つ 24dB/octのLPF型ダイナミックフィルターです。次のLPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられます。



LPF24A(ローパスフィルター 24dB/oct アナログ)

アナログシンセの4ポールLPF(-24dB/oct)に近い特性を持つ、デジタルのLPF型ダイナミックフィルターです。

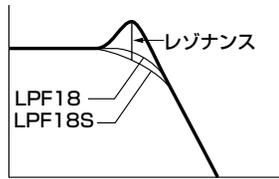


LPF18(ローパスフィルター 18dB/oct)

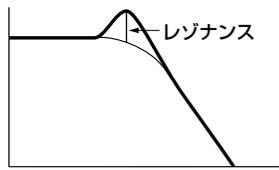
3ポール(-18dB/oct)のLPFです。

LPF18s(ローパスフィルター 18dB/oct スタガー)

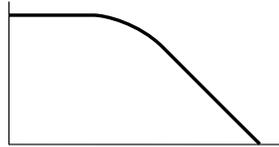
3ポール(-18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っています。

LPF12(ローパスフィルター 12dB/oct)

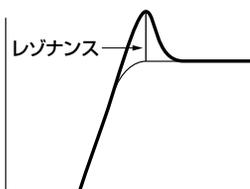
2ポール(-12dB/oct)のLPFです。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

LPF6(ローパスフィルター 6dB/oct)

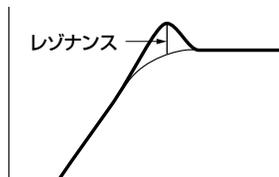
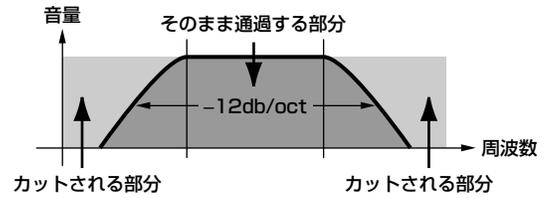
1ポール(-6dB/oct)のLPFです。レゾナンスはありません。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

HPF24D(ハイパスフィルター 24dB/oct デジタル)

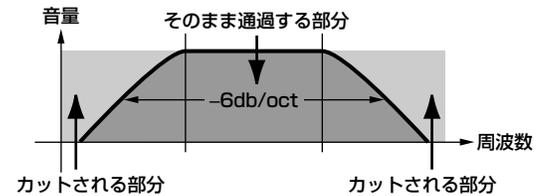
デジタルならではのクセを持つ-24dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。レゾナンス効果が強く付けられます。

HPF12(ハイパスフィルター 12dB/oct)

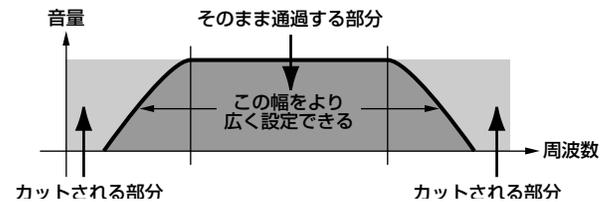
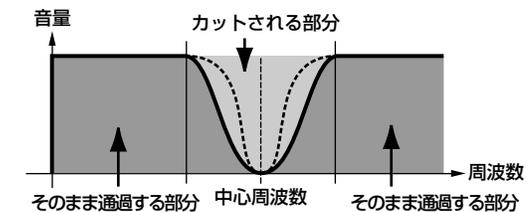
-12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。

BPF12D(バンドパスフィルター 12dB/oct デジタル)BPF12s(バンドパスフィルター 12dB/oct スタガー)

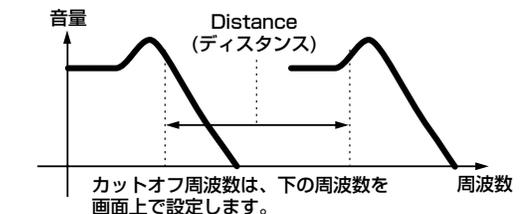
BPF12Dよりも周波数カーブがなだらかです。

BPF6(バンドパスフィルター 6dB/oct)BPFw(バンドパスフィルター ワイド)

-12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、通過させるバンド幅をより広く設定することができます。

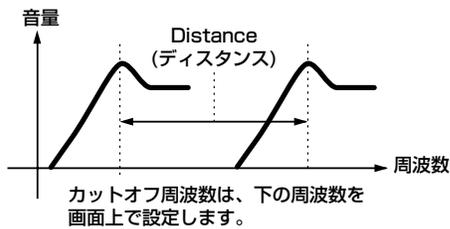
BEF12(バンドエリミネートフィルター 12dB/oct)BEF6(バンドエリミネートフィルター 6dB/oct)Dual LPE

-12dB/octのLPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



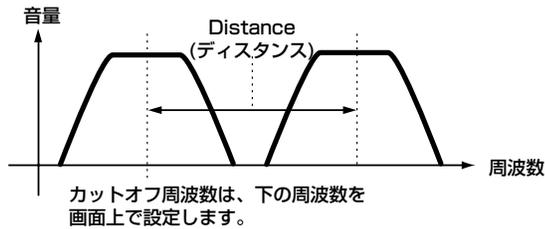
Dual HPF

−12dB/octのHPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



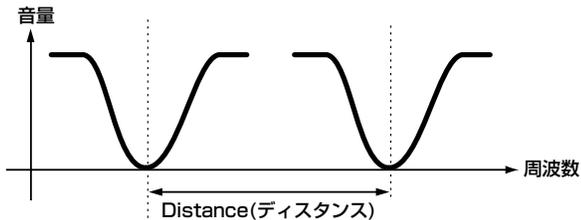
Dual BPF

−6dB/octのBPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



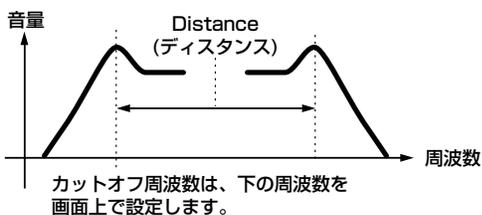
Dual BEF

−6dB/octのBEFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



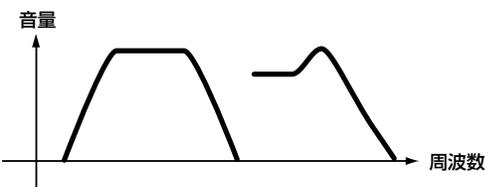
LPF12(ローパスフィルター 12dB/oct)+HPF12(ハイパスフィルター)

LPFとHPFを組み合わせたフィルターです。



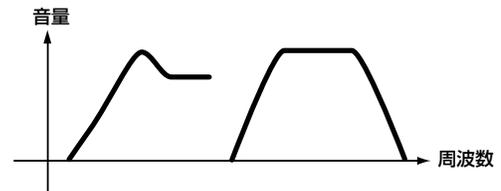
LPF12(ローパスフィルター 12dB/oct)+BPF6(バンドパスフィルター)

LPFとBPFを組み合わせたフィルターです。



HPF12(ハイパスフィルター 12dB/oct)+BPF6(ハイパスフィルター)

HPFとBPFを組み合わせたフィルターです。



thru(スルー)

フィルターを通さず信号をそのまま通過させます。

NOTE フィルターは各パートにも搭載されています。

さらに、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の働きを見てみましょう。

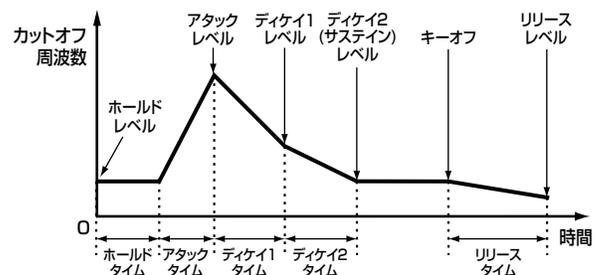
FEG(フィルターエンベロープジェネレーター) [F3]→[SF3]

FEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。下のグラフに見られるように5つのTime(タイム変化の速さ)と5つのLevel(レベル変動量)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、フィルターエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープによってボイスのカットオフ周波数が変化します。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(DEPTH)はエレメントごとに設定することができます。

VOICE		EL1		PRE1:001[AP:3LayerS700]				
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH		
TIME	0	60	92	97	113			
LEVEL	+114	+122	+82	+0	+0	+63		
	TYPE	VEL SENS	[FEG]	KEYFLW	SCALE			
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	EQ			

LCD画面で表示されている各パラメーターは以下のようになります。

	HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	---
LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ1レベル	ディケイ2 (サステイン)レベル	リリースレベル	デプス (効果の深さ)



● AMP(アンプリチュード)の各ディスプレイ [F4]

OSC(オシレーター)、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。

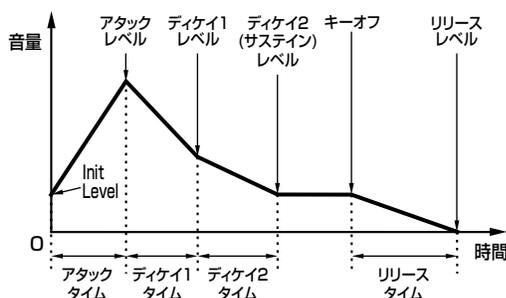
AEG(エンベロープジェネレーター) [F4]→[SF3]

AEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化を作ることができます。下のグラフに見られるように4つのTime(タイム変化の速さ)と3つのLevel(レベル音量)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、音の立ち上がりからさえていくまでのエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープによってボイスのレベルが変化します。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。

VOICE EL1 PRE1:001[AP:3LayerS700]					
INIT	ATK	DCV1	DCV2	REL	DEPTH
TIME	53	83	115	67	---
LEVEL	73	80	0	---	---
LVL/PAN VEL SENS [AEG] KEVFLW SCALE					
OSC PITCH FILTER AMP LFO EQ					

LCD画面で表示している各パラメーターは以下ようになります。

	INT (イニシャル)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	---	アタック タイム	ディケイ1 タイム	ディケイ2 タイム	リリース タイム	---
LEVEL	イニシャル レベル	---	ディケイ1 レベル	ディケイ2 (サステイン) レベル	---	---



● LFO(ローフリクエンスオシレーター)の各ディスプレイ [F5]

LFOに関する設定を行いません。LFOは低周波を発振するユニットです。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。LFOは、エレメント別のものと4エレメント共通のものとの2つあり、基本的には、ピッチの変調によってビブラートなどのピッチを揺らす効果、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(No.159~174)。

● EQ(イコライザー) [F6]

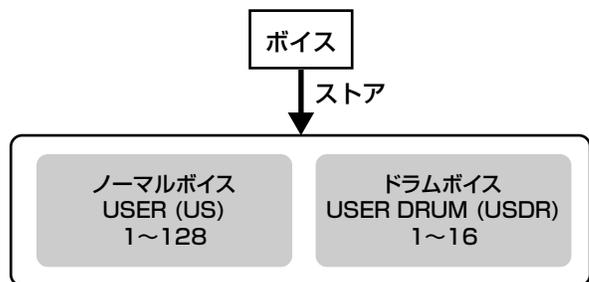
イコライザーに関する設定を行いません。さまざまなタイプのイコライザーが用意されていますので、音質補正だけでなく、積極的な音作りにも活用することができます(No.210~215)。32

⑤ エフェクトを設定する

エフェクトの設定の一例はP.67をご参照ください。32

⑥ 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16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、メモリーカードに保存されるか、ボイスジョブのバルクダンプ機能(P.72)を使って、あらかじめコンピューターなどに保存してください。

NOTE ボイスストアの手順についてはP.73をご参照ください。

ボードカスタムボイスのエディットについて

プラグインボード付属のエディターを使って、ボードカスタムボイスをコンピューター上からエディットすることができます。

NOTE ボイスモードでエディターを使用する場合は、エディターのパート選択(Part No.)を1に設定してください。また、S90のベーシックレシーブチャンネル(No.176)とエディターのMIDIチャンネルを合わせてください。

エディターでエディットしたボードカスタムボイスは、コンピューター上にセーブし管理することができます。

⚠ プラグインボードのDRAM上のエディットデータは、S90の電源を切ると消えてしまいますので、メモリーカードにセーブ(保存)するようにしてください(P.82)。

NOTE 操作方法については、エディターのオンラインヘルプをご参照ください。

NOTE 装着したプラグインボードにより、ボイスへのパラメーター効果のかかり具合が、違う場合があります。

エフェクトを活用する

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。

エフェクトの構成

エフェクト部は、以下の4つの部分で構成されています。

■ システムエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果を加えるタイプのエフェクトです。

システムエフェクトを使用する場合は、パートごとに設定したエフェクトセンドレベルに従ってエフェクトへ信号を送ります。エフェクトで加工された信号(ウェット音)はリターンレベルに従ってミキサーに戻り、ドライ音(エフェクトがかかっていない音)とミックスされてアウトプットから出力されます。この接続方法をとることで、すべてのパートに対して、エフェクトセンドに応じた深さのエフェクト音を付加することができます。

リバーブ

コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバーブ)効果のことです。

12種類のリバーブタイプを内蔵しています。

コーラス

鍵盤で弾いた音に、複数のパートが同時に鳴っているかのような効果を付けるエフェクトです。

25種類のコーラスタイプを内蔵しています。

バリエーション

ボイスモード以外のモードで機能するシステムエフェクトです。

25種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

■ インサクション(1、2)

インサクションエフェクトは、特定のパートに対して効果を加えるタイプのエフェクトです。

インサクションエフェクトを使用する場合は、楽器のアウトプットをエフェクトのインプットに直接接続し、ドライ/ウェットのバランスで深さを調節しながらエフェクトをかけるのが一般的です。この接続方法では、特定の1パートにだけ効果を加えることができる上、ウェットを100%に設定することでエフェクト音だけを出力することもできるので、音色変化系のエフェクトには便利です。

S90では、2系統のインサクションエフェクトがあり、それぞれ25種類、104種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

■ プラグインインサクション

エフェクトプラグインボード(P.22)を装着した場合の専用システムです。

ボイスモード以外のモードで機能します。

■ マスターイコライザー

一般的にイコライザーは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ音場環境を補正するために使用します。その設定は、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域ごとにレベルを上げ下げすることで、サウンドを補正します。演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで「クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに」というように、曲の特長を引き出し、音楽をより楽しめる環境を作ります。

S90では、高品位な5バンド(帯域)デジタルイコライザー機能を持っています。

パネル上の4つのコントロールスライダーを使って、5バンドのうち4バンドのゲインを調整できます。

エフェクトの設定例

ここでは、ボイスエディット(P.60)でのエフェクトの設定例を紹介します。一例として、Or: BreathPipe (PRE1: E13)のインサクション1の設定をThruからFLANGER(ジェットサウンド)に変えてみましょう。②

- ① ボイスモードで対象のボイス(ここではOr: BreathPipe(PRE1: E13))を選び、エディットモードに入ります(P. 36、60)。②
- ② [COMMON]ボタンを押して、コモンエディットの設定画面に切り替えます(P.61)。③
- ③ [F6] → [SF1] ボタンを押してCONNECT画面を表示させます。④
- ④ [▲▼◀▶]ボタンを使って、INS1 (INS1Type)を選択します。



- ⑤ データダイアルを使って、**FLG: Flanger 1**を選びます。エフェクトタイプリスト(別冊データリスト)を参考にし、その他のタイプ(効果)も試してみましょう。

NOTE [COMPARE (EDIT)] ボタンを押すと、エディット前の設定とエディット中の設定を聞き比べることができます(P.61)。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。

NOTE [EFFECT BYPASS] ボタンをオンにすると(ランプ点灯状態)、エフェクトをバイパスする(かけないようにする)ことができます(Utility [F1]→[SF3] No.21)。

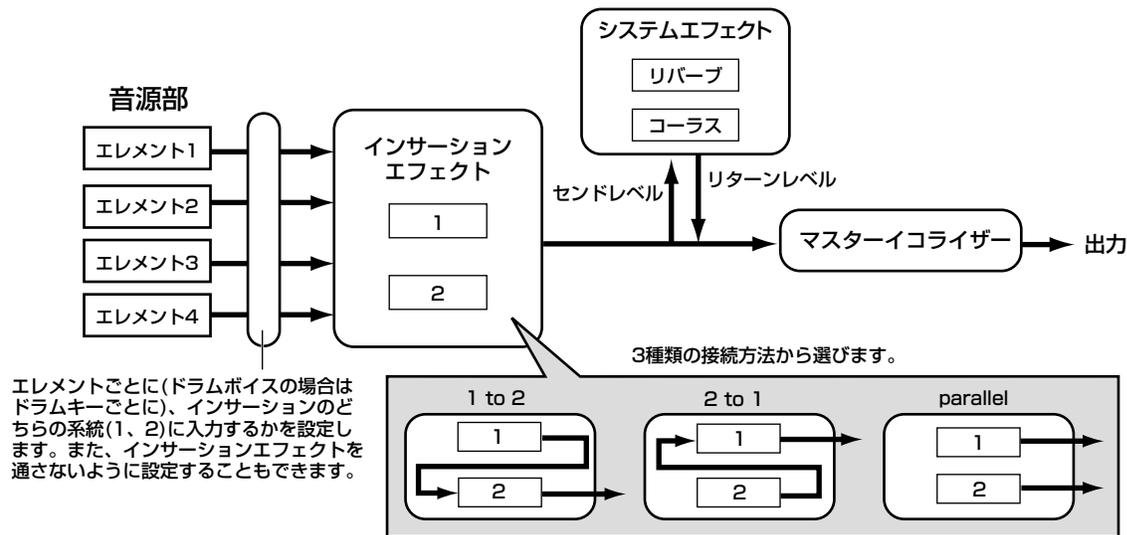
NOTE エフェクトパラメーターの画面([SF2]~[SF5])で、パラメーターの詳細を設定することができます([◀ ▶]ボタンで画面をスクロールします)。エフェクトパラメーターについては、別冊データリストをご参照ください。③

- ⑥ 設定を記憶させたい場合は、**ボイスエディットモード**を抜ける前に、**設定をボイスの1つとしてストア**します。ストアについてはP.73をご参照ください。

エフェクトの接続

● ボイスモードの場合

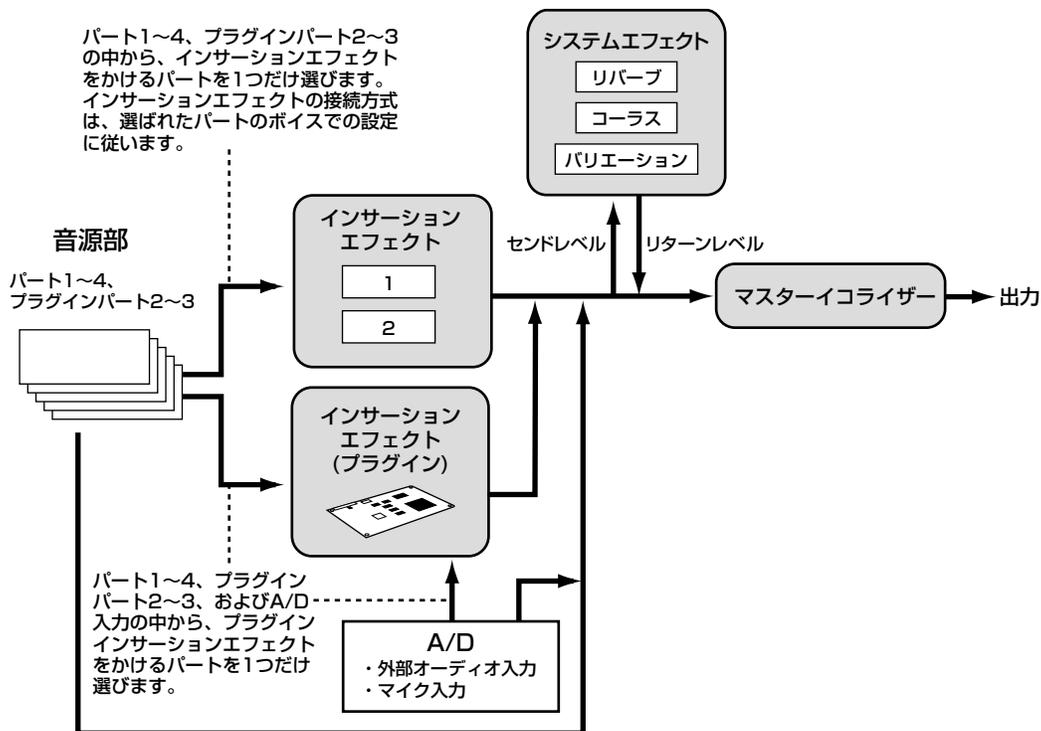
インサージョンエフェクトの接続方式により3種類に分けられます。



NOTE 「parallel」は、プラグインボイスに対しては設定できません。

● パフォーマンスモードの場合

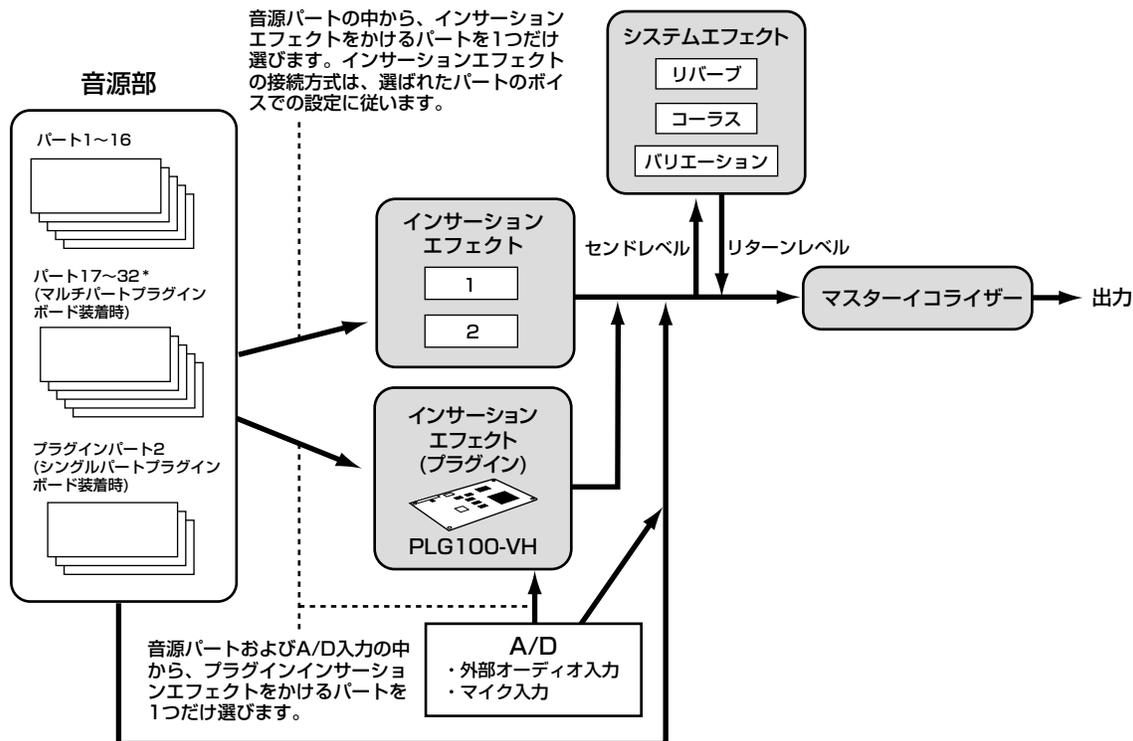
下記はスロット1にボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)を取り付けた場合です。



NOTE ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)は、スロット1にだけ取り付けることができます。スロット2、3に取り付けることはできません。

● シーケンスプレイ/ミキシングモードの場合

下記は、スロット1にボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)を、スロット3にマルチパートプラグインボード(PLG100-XG)を取り付けた場合の図です。



*インサクションエフェクト、インサクションエフェクト(プラグイン)、およびシステムエフェクトは、パート17~32にはかかりません。パート17~32から出た信号は直接マスターイコライザーへ送られます。

ジョブ (便利な補助機能) を活用する

エディットモードで作成した(または作成中の)ボイスやパフォーマンス、マスターなどをイニシャライズ(初期化)したり、コピーしたりなど、さまざまなジョブを実行することができます。

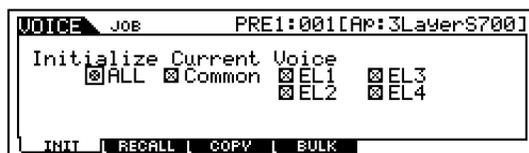
JOB機能一覧

モード	ジョブ					
	イニシャライズ	リコール	コピー	バルクダンプ	パフォーマンスコピー	ファクトリーセット
	F1	F2	F3	F4	F5	-
VOICE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
PERFORMANCE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
MASTER	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		
MIXING ([SEQ PLAY]→[F6])	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
UTILITY						P.72

上の表は各モードのジョブ機能が、それぞれのジョブモードのどのファンクションボタンにあるかをまとめたものです。

ジョブの実行手順②

- 各モードで、ジョブを実行したいボイス/パフォーマンス/マスターナンバーまたはミキシングを選択します。②
- [JOB]ボタンを押して、ジョブモードに入ります。②
- ファンクションボタンを使って実行したいジョブの画面に切り替えます(UTILITYモードを除く)。選んだジョブのディスプレイが表示されます。②



- [DEC/NO]ボタン、[INC/YES]ボタン、[▲▼◀▶]ボタンを使って値を設定します。②
- [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。②

- [INC/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、[DEC/NO]ボタンを押します。

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、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。②

- 各モードボタンを押すと、ジョブモードを抜け、プレイモード/元の画面に戻ります。

初期設定データ呼び出す(イニシャライズ) [F1]

すでに作成されているデータを元にするのではなく、最初からオリジナルのボイスやパフォーマンスを作る場合などに、エディット前に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の種類

イニシャライズの対象	画面で選択する設定					
	ノーマルボイス	ドラムボイス	プラグインボイス	パフォーマンス	ミキシング	マスター
選択中のプログラムの全データ	ALL					
選択中のプログラムのコモンデータ	Common					
選択中のエレメント/キー/パート/ゾーン/ミキシング	EL1-EL4	EL/key (ノートネーム)	EL	Part1-4 PLG1-3	Part1-16 PLG1-3	ZONE*

* イニシャライズするゾーンのタイプが、Split(スプリット)またはLayer(レイヤー)の場合は、イニシャライズ後のMIDI送信チャンネルやスプリットポイントを指定することができます。

UpperCh、LowerCh

Type=Split(スプリット)の場合は、スプリットの高音域、低音域のMIDI送信チャンネルを設定します。
Type=Layer(レイヤー)の場合は、2つのレイヤーのそれぞれのMIDI送信チャンネルを設定します。

SplitPoint(スプリットポイント)

Type=Split(スプリット)の場合のみ、表示されるパラメーターです。C-2～G8の範囲で設定します。

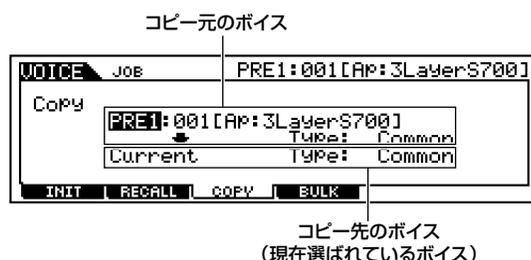
エディットした内容呼び戻す(リコール) [F2]

あるボイス/パフォーマンスをエディットしているときに、ストアしないまま別のボイス/パフォーマンスを選ばると、エディット中のデータは失われてしまいます。このような場合に、リコール機能を実行すると、元のデータ(エディット中の状態)を呼び戻すことができます。

コピー機能を活用する [F3]

ボイスモード

あるボイスのコモンデータや任意のエLEMENT/ドラムキーデータを、現在エディット中のボイスにコピーすることができます。あるボイスが持っているデータを一部利用して、別のボイスを作成する場合などに便利な機能です。



コピー元のボイス

コピー元のボイスおよびコピーするデータのタイプ(Type)を選びます。

データタイプ

ノーマルボイスの場合

Common(すべてのELEMENTに共通のデータ)、Element1~4(ELEMENT1~4)

ドラムボイスの場合

Common(すべてのドラムキーに共通のデータ)、KeyC0~C6(ドラムキーC0~C6)

プラグインボイスの場合

Common(コモン)、EL(ELEMENT)

NOTE コピー元のボイスの種類(ノーマル/ドラム/プラグイン)が、コピー先現在エディット中のボイスと異なる場合、ここで指定できるデータの種類の種類はCommonのみとなります。

コピー先のボイス(現在選ばれているボイス)

コピー先のボイスのエLEMENT/ドラムキーを設定します。コピー元のボイスがノーマルボイスまたはドラムボイスで、任意のエLEMENT/ドラムキーを指定している場合にのみ、コピー先の指定が可能です。

データタイプ

ノーマルボイスの場合

Common、EL1~4(ELEMENT1~4)

ドラムボイスの場合

Common、C0~C6(ドラムキー C0~C6)

NOTE コピー元のデータの種類の種類でCommonを選んでいる場合は、この表示は自動的にCommonとなります。

パフォーマンスモード

あるパフォーマンスの各PARTのデータやエフェクトのデータなどを、現在エディット中のパフォーマンスにコピーすることができます。あるパフォーマンスが持っているデータを一部利用して、別のパフォーマンスを作成する場合などに便利な機能です。



コピー元のパフォーマンス

コピー元のパフォーマンスナンバーおよびコピーするデータのタイプ(Type)を選びます。

データタイプ Part1~4、Plug1~3

コピー先のパフォーマンス(現在選ばれているパフォーマンス)

コピー先のパフォーマンスのPARTを選びます。

データタイプ Part1~4、Plug1~3、Arp、Effect(Reverb、Chorus)

NOTE ここでArp(アルペジオ)、Effect(エフェクト)を選ばると、コピー元で選ばれているPARTにアサインされたボイスのアルペジオデータ、エフェクトデータがコピーされます。

設定を外部機器に保存する(バルクダンプ) [F4]

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。

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(ユーティリティ [F5]→[SF1] No.178)。

NOTE カレントデータをバルク受信した場合、別のモードやプログラムを選択すると受信したデータは失われてしまいます。継続して使用するプログラムは、USERメモリーにストアしてください(P.73)。

パフォーマンスのパートの設定をミキシングパートにコピーする [F5]

パフォーマンスの4つのパート設定を、現在エディット中のミキシングパートにコピーします。コピー後の受信チャンネル(レシーブチャンネル)は、ベーシックレシーブチャンネル設定(ユーティリティ [F5]→[SF1] No.176)に従います。ベーシックレシーブチャンネル設定がオムニの場合は、レシーブチャンネルが1になります。

その他のパラメーターについては、チェックボックスにマークを入れることで、コピーするかしないかを設定できます。



あるパフォーマンスが持っているデータを一部利用して、ミキシングをする場合などに便利な機能です。

ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)

S90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)、パフォーマンス、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になります。

(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パフォーマンス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、前もってメモリーカード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。③

1 ユーティリティモード(P.29)の状態で[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。③

2 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求める画面が表示されます。操作を中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。③

3 [INC/YES]ボタンを押すとファクトリーセットが実行され、「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

⊘ 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、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。③

4 [UTILITY]ボタンを押すと、ユーティリティジョブモードを抜け、ユーティリティモードに戻ります。

NOTE プラグインボードや mLAN8E に関するユーティリティモードでの設定は、S90本体のユーザーメモリー上ではなく、それぞれボード上、mLAN8E上のメモリーにストア(記憶)されます。したがって、上記の操作で初期化されることはありません。

設定を本体に記憶させる(ストア)

エディットしたプログラムは、次の手順で本体内のユーザーメモリーにストア(記憶)できます。エディットせずにストアを行なうことで、プログラムをコピーすることも可能です。

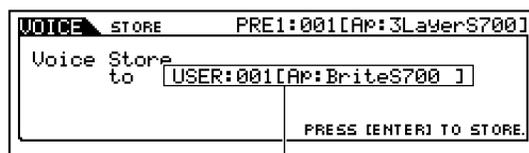
! ストアを実行すると、ストア先のデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめメモリーカードに保存(P.82)しておくか、ヤマハMIDIデータファイラー MDF3やコンピューターなどに保存してください。

名前を変更する場合は、ストアを行なう前に設定します。P.34の説明をご参照ください。

NOTE ミキシングエディットの内容は、ブットで本体に記憶させます(P.79)。③

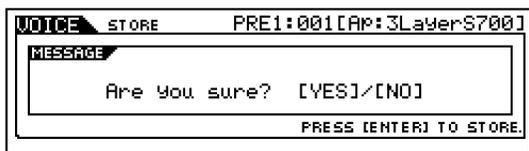
- 1 エディットしたあと、続けて[STORE]ボタンを押します。ストアのディスプレイが表示されます。③

ボイスの例



ストア先のプログラム(ボイス)

- 2 [DEC/NO] ボタンまたは [INC/YES] ボタンを使って、ストア先を選択します。③
- 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。



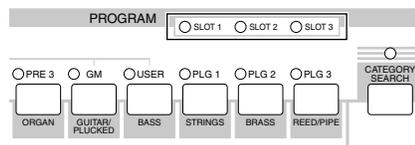
NOTE ストアを中止したい場合は [DEC/NO] ボタンを押します。ストアは実行されず、元の画面に戻ります。③

- 4 [INC/YES] ボタンを押すとストアが実行されます。画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、実行前の表示に戻ります。

! ストアの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

プラグインボイスのストア

プラグインボードが装着してある場合は、トップパネルの右上にある[SLOT1]~[SLOT3]ランプが、装着されたスロットに対応してそれぞれ点灯します。プラグインボードを装着してある場合に限り、他のボイスバンクと同様にプラグインボイスのバンク選択が可能になります。

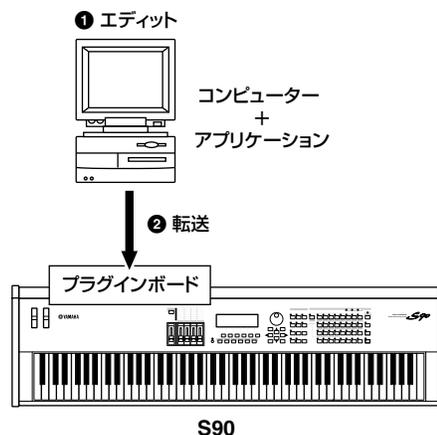


ユーザーボイスと同様に、プラグインボイスもエフェクトやフィルターの設定など、S90本体からエディットすることができます。エディット後は、プラグインスロット別に64種類ずつストアしておくことができます。

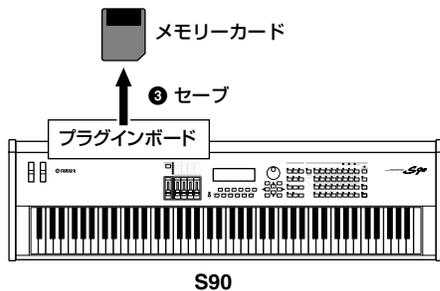
ボードボイスのエディットとセーブ

コンピューターからプラグインボード用のエディターアプリケーションを使って、さらに細かくプラグインボイス(ボードカスタムボイス)をエディットをすることができます。ただし、プラグインボード上にはバックアップメモリーが搭載されていないため、電源を切るとエディットした内容が消えてしまいます。そこで、この場合はエディット後にメモリーカードにセーブします。メモリーカードにセーブしたプラグイン用のデータは、オートロード機能を使って、電源オン時に自動的に読み込んでプラグインボードに送ることができます。③

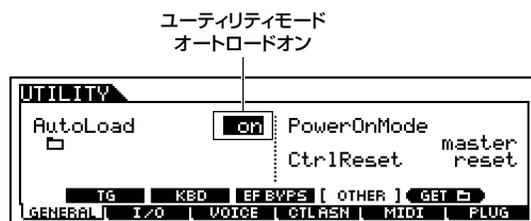
- 1 エディターを使ってエディット③
- 2 エディットの結果をプラグインボードのメモリーに転送



③ 本体でボードのメモリーをカードにセーブ(P.82)③



④ 必要に応じて、オートロードをオンに設定(ユーティリティモード)(P.84)③



⑤ 電源オンで、自動的にロードされる(オートロードせず、カードモードで通常のロードを行ってもOK)

曲を再生する

メモリーカードに保存されているソングファイルを直接再生することができます。シーケンスプレイモードでは、各チェーンステップに対してソングファイルを一つずつ割り当てることにより、最大100ソングまでの連続再生を行なうことができます。チェーンの設定データは、メモリーカードにセーブすることができます(P.82)。

! メモリーカードの扱い方について、必ずP.82をお読みください。

NOTE あらかじめソングファイルの入ったメモリーカードを、メモリーカード挿入口にセットしておく必要があります。メモリーカードが挿入されていない状態でシーケンスプレイモードに入ると「Card not ready」というメッセージが表示され、何も選ぶことはできません。

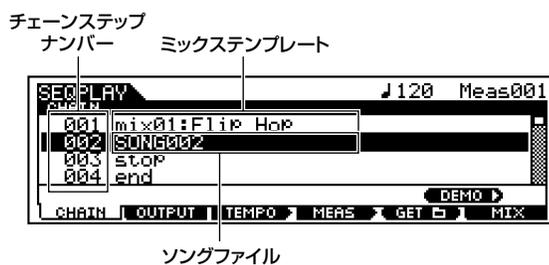
NOTE S90 で扱うことのできるソングファイルは、SMF(スタンダード MIDI ファイル) フォーマット0(拡張子.MID)のみです。ファイルユーティリティ(別冊インストールガイド参照)を使って、フォーマット1のファイルをフォーマット0に変換することができます。

! シーケンスプレイモードのときは、メモリーカードを抜き挿ししないでください。

チェーンを設定する(CHAIN)

チェーンステップナンバー

[▲▼]ボタンを使って各チェーンステップを切り替えます。



NOTE ソングの再生中でもチェーンステップを切り替え、前もって次のチェーンの設定をすることができます。

NOTE 現在再生されているソングファイルのチェーンステップには **F** マークが付きます。

ソングファイル/ミックステンプレート

このチェーンステップに割り当てるソングファイルを選びます。ミックステンプレート(P.79)を割り当て、各パートの音源設定を呼び出すこともできます。なお、skip、end、stopは連続再生に関する設定項目で、連続再生時に前のチェーンステップのソング再生が終わり、このチェーンステップに来た時点で動作を決めるものです。

skipを選んでおくと、このチェーンをとおして次のチェーンを再生します。チェーンステップナンバー100のチェーンステップにskipを選択した場合は、99のチェーンステップを再生したあと、最初のチェーンステップに戻って再生が続きます。

endを選んでおくと、ソング再生がこのチェーンステップに来た時点で連続再生は終了し、最初のチェーンステップに戻ります。stopを選んでおくと、ソング再生がこのチェーンステップに来た時点で停止します。

設定できる値: skip、end、stop、ソングファイル、ミックステンプレート

NOTE 再生したいソングファイルのあるフォルダーをあらかじめカードモードで選択しておく必要があります(P.83)。③

① [SEQ PLAY]ボタンを押して、シーケンスプレイモードに入ります。③

② [▲▼]ボタンを使ってチェーンステップナンバーを選びます。③

③ [DEC/NO]ボタン、[INC/YES]ボタン、データダイアルのいずれかを使って、各ステップに割り当てるソングファイル/ミックステンプレートまたはskip/end/stopを選びます。

NOTE 連続再生できるのは同じフォルダー(ディレクトリ)にあるソングファイルのみです。③

④ ②～③をくり返して、チェーンを設定します。

任意のソングファイルの再生(1曲だけ再生する)③

① 上記①～④と同様の手順で再生したいソングファイルを選びます。

NOTE 1曲再生の場合は、チェーンステップナンバーにこだわる必要はありません(どのチェーンステップ画面でも構いません)。③

② (必要に応じて)テンポを変更します(下記参照)。③

③ シーケンスプレイの対象となるフォルダー(Play Dir)とカードモードで選択した、再生したいソングファイルのあるフォルダー(Current Dir)は独立しています。Play DirとCurrent Dirが一致していない場合(P.114のインフォメーション画面参照)は、選択したソングファイルのあるフォルダーがシーケンスプレイの対象となるように次の操作をします。

1 CHAIN画面で[F5]ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。

2 [INC/YES]ボタンを押して実行します。③

④ [PLAY/STOP]ボタンを押すと、ソングの演奏が始まります。[PLAY/STOP]ボタン上のLEDがテンポにあわせて点滅します。③

⑤ もう一度 [PLAY/STOP] ボタンを押すと、ソングの演奏は止まります。

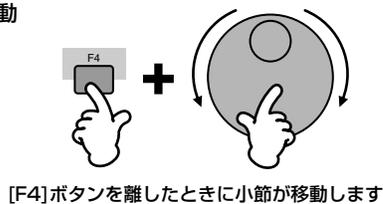
チェーンの再生(連続再生)㊟

- 1 ▲▼ボタンを使って最初に再生したいソングファイル/ミックステンプレートが割り当てられているチェーンステップナンバーを選びます。㊟
- 2 (必要に応じて)テンポを変更します(下記参照)。㊟
- 3 シーケンスプレイの対象となるフォルダー (Play Dir) とカードモードで選択した、再生したいソングファイルのあるフォルダー (Current Dir)は独立しています。Play DirとCurrent Dirが一致していない場合(P.114のインフォメーション画面参照)は、選択したソングファイルのあるフォルダーがシーケンスプレイの対象となるように次の操作をします。
 - 1 CHAIN画面で[F5]ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
 - 2 [INC/YES]ボタンを押して実行します。㊟
- 4 [PLAY/STOP]ボタンを押すと、ソングの演奏が始まります。[PLAY/STOP]ボタン上のLEDがテンポにあわせて点滅します。
このチェーンステップの演奏が終わると、続けて次のチェーンステップナンバーのソングの演奏が始まります。このようにして連続で次々とチェーンステップナンバーが切り替わってソングの演奏を続けます。㊟
- 5 もう一度 [PLAY/STOP] ボタンを押すと、チェーン再生は止まります。
なお、ソングファイルのパラメーターで、endまたはstopの値を設定してあるチェーンステップに来ると、自動的に演奏が止まります。

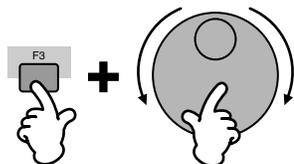
再生テンポを変更する 小節を移動する

小節を移動したり、再生テンポを変更したりすることができます。通常、ソング再生を開始した時点で、そのファイル内に設定されているテンポ値が自動的に設定されるようになっています。必要に応じて、ここで再生テンポを変更することができます。

小節の移動

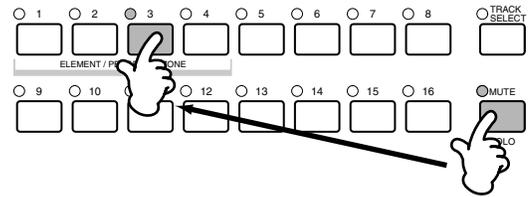


テンポの変更



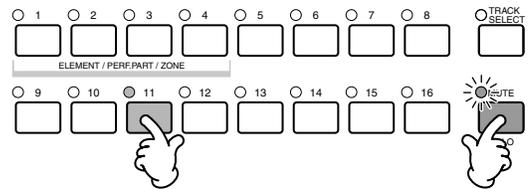
ソング各トラックのオン/オフ

特定のトラックをミュートさせる(オフにする)場合㊟



- 1 [MUTE]ボタンを押してランプを点灯させます。㊟
- 2 ナンバーボタン[1]~[16]のいずれかを押して、ミュート(消音)させたいトラックナンバーを選びます。

特定のトラックだけをオンにする(ソロにする)場合



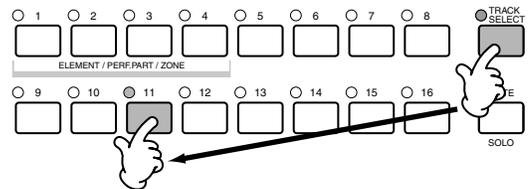
[MUTE]ボタンを押しながら、ナンバーボタン[1]~[16]のいずれかを押して、ソロにしたいトラックナンバーを選びます。

ソロトラックを一度選ぶと、[MUTE]ボタンのランプが点滅しソロトラック選択モードになります。この状態では、ナンバーボタン [1] ~ [16] のいずれかを押すだけでソロトラックを切り替えることができます。
もう一度[MUTE]ボタンを押すと、ソロトラック選択モードを抜けます。

トラックの選び方

トラックの設定を変更したりミキシングをエディットしたりする場合は、その対象となるトラックを選ぶ必要があります。

[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバーボタン[1]~[16]のいずれかを押して、設定変更/エディットの対象としたいトラックを選びます。



NOTE シーケンスプレイ時のキーボード送信チャンネルは、ここで選択したトラックナンバーと対応しています。

シーケンスプレイモードでの設定

[F2] シーケンスプレイ アウトポートポート

この画面では、MIDI送信チャンネルの確認とポートの設定をします。



OUT CH(アウトポートチャンネル)

MIDI送信チャンネルが表示されます。表示のみの機能です。

NOTE シーケンスプレイモードでは、鍵盤/ホイール操作によって発生したMIDIデータは、選択中トラックのアウトポートチャンネルでS90の音源部や外部MIDI機器へ送信されます。

PORT(ポート)

演奏データのMIDI送信チャンネルのポートを設定します。OFFに設定すると、そのチャンネルの演奏データはポート信号をとまわずにMIDI OUT端子から出力されます。

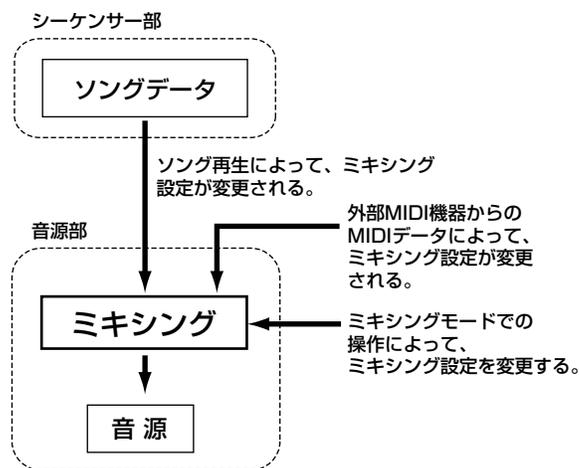
なお、ポート設定はプラグインパート 1～3(シングルパートプラグインボード装着時) およびマルチプラグインパート17～32(マルチパートプラグインボード装着時)が割り当てられているチャンネルのみ有効です。S90内蔵の音源パート1～16はポート番号=1で固定です。

設定値 off、1～3

NOTE ポートメッセージは、USB端子からのみ出力されます。

ソング再生時の音源側の設定を変更する(ミキシング)

S90の音源各パートの設定(ミキシング)を行なうモードです。下図のような構成になっています。



ここで設定できるパラメーターは、ソングトラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってソング各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。

NOTE シーケンスデータがなくても、ミキシング設定を外部シーケンサー用のマルチセットアップとしてミックステンプレートに記憶させることができます(P.79)。

ミキシングモード(簡単なミキサー機能)

NOTE ミキシングモードでエディットできるパラメーターは、ミキシングエディットモードでの同名のパラメーターと同じ機能を持ちます。

基本操作手順②

- ① CHAIN 画面で [F6](MIX) ボタンを押して、ミキシングモードに入ります。②
- ② ミキシングをしたいミックステンプレートを選択し(P.79)、TEMPLATE画面を抜けます。

- ③ [F6] ボタンを使って、ミキシングをしたいパートの画面を選びます。

・内蔵音源パート1~16



・マルチプラグインパート17~32
(マルチパートプラグインボード装着時のみ)



・プラグインパート1~3
(シングルパートプラグインボード装着時のみ)



NOTE マルチプラグインパート 17 ~ 32 のミキシングエディットはテンプレートごとの設定ではなく、システム設定となります。また、設定を記憶することはできません。③

- ④ [F1]~[F5] ボタンを押してエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。

NOTE さらに細かいミキシングをしたい場合は、[EDIT] ボタンを押して、ミキシングエディットモードに入ります。詳細は、「リファレンス編」(P.98)をご参照ください。③

- ⑤ 必要に応じて、手順④でのエディット内容をユーザーメモリーに記憶(ブット)します。③

- ⑥ [EXIT] ボタンを押すと、ミキシングモードを抜け、CHAIN 画面に戻ります。

[F1] VOL/PAN(ボリューム/パン)

ソング再生時の各パートのパン、ボリュームを設定します。



NOTE 各パートの選び方は、カーソルを移動させるか、トラックの選び方(P.76)と同じ方法を使ってください。

NOTE コントロールスライダーを使って、ボリューム/パンを調節することができます。P.53をご参照ください。

PAN(パン)

各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位置を調節することができます。

Volume(ボリューム)

各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。

[F2] AD

A/D INPUT端子またはmLAN端子(別売のmLAN8E装着時)から入力されるA/Dパートについて、以下の設定が用意されています。



各パラメーターについては、パフォーマンスプレイモードと同じ(P.44)です。

[F3] VOICE(ボイス)

各パートのボイスを選択します。



NOTE 各パートの選び方は、カーソルを移動させるか、トラックの選び方(P.76)と同じ方法を使ってください。

NOTE マルチプラグインパート17~32以外については、カテゴリサーチ機能を使って、ボイスを選ぶこともできます。

NOTE バンク表示

BANK MSB/LSBにカーソルを合わせてデータダイヤルを回すことで、ボイスのバンクを切り替えることができます。

- P.1...プリセット1
- P.2...プリセット2
- P.3...プリセット3
- GM...GM
- Usr...ユーザー(ノーマル)
- PD...プリセットドラム
- GD...GMドラム
- UD...ユーザードラム
- Pu1...プラグインユーザー1(スロット1)
- Pu2...プラグインユーザー2(スロット2)

Pu3...プラグインユーザー3(スロット3)
 Pp1...プラグインプリセット1
 Pp2...プラグインプリセット2
 Pp3...プラグインプリセット3
 PB...プラグインボードボイス(プラグインボードの取扱説明書参照)

詳しくは別冊データリストのMIDI Data Table (Bank Select)をご参照ください。ミキシングモード時の設定はP.80をご参照ください。

[F4] SEND(エフェクトセンド)

ソング再生時の各パートのシステムエフェクトへのセンドレベル、ドライレベルを設定します。



[F5] TEMPLATE(テンプレート)

ミキシングでの設定をテンプレートとして記憶したり、呼び出したりすることができます。ここでミックステンプレートとして記憶した設定は、シーケンスプレイモードで、チェーンステップに割り当てることができます。このテンプレートは、ユーティリティモードでのシステム設定データ(P.27)として扱われます。



テンプレート
ナンバー

[SF4]ボタンを押すことで
テンプレートを呼び出します
(Currentに置き換えます)

テンプレート
ネーム

[SF5]ボタンを押すことで
現在のミキシング設定を画面左
で選んだテンプレートナンバー
に記憶(プット)します

NOTE ミキシングのテンプレートはシステム設定データとして、フラッシュROM上にストア(記憶)されますので電源を切っても消えることはありません。

NOTE ここで記憶したミックステンプレートはマスター (P.50) やチェーンステップ(P.75)に割り当てることができます。

テンプレートナンバー

保存先のテンプレートを指定します(PUT時)。
呼び出すテンプレートを指定します(GET時)。

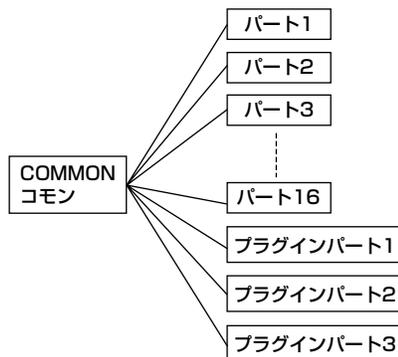
テンプレートネーム

ミキシング設定のテンプレートに名前を付けることができます。ネーミング機能については「基本操作」(P.34)をご参照ください。

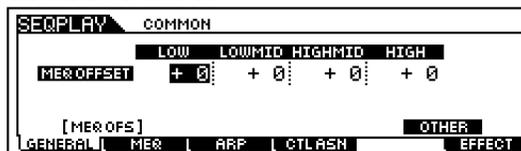
ミキシングエディットモード(本格的なミキサー機能)

コモン(全パート共通)エディットとパートごとのエディット

ソングを鳴らす音源の全パートに共通した設定の編集をコモンエディットと呼びます。ミキシングエディットは、このコモンエディットとパートエディットの2種類に分けられます。



全パート共通(コモン)のミキシングエディット画面であることを示しています。



パートごとのエディット画面であることを示しています。



NOTE マルチプラグインパート(17~32)は、コモンエディットの対象になりません。

基本操作手順②

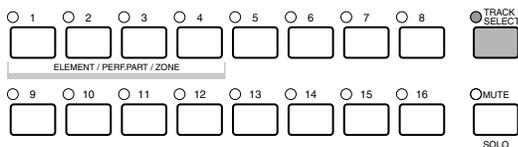
- ① CHAIN 画面で [F6] (MIX) ボタンを押して、ミキシングモードに入ります。②
- ② シーケンスプレイモードで、ミキシングをしたいミックステンプレートを選択し、TEMPLATE画面を抜けます。③
- ③ [EDIT]ボタンを押して、ミキシングエディットモードに入ります。

4 ミキシングエディットの対象とするパートを選びます。

全パート共通のパラメーターをエディットする場合は、**[COMMON]** ボタンを押して、コモンエディット画面に入ります。



パート別のパラメーターをエディットする場合は、ナンバーボタン**[1]~[16]**を押してエディットしたいパートを選び、パートエディットの画面に入ります。またプラグインボードを装着している場合は、音源パートの種類を**[F6]**ボタンを使って選びます。



・内蔵音源パート1~16



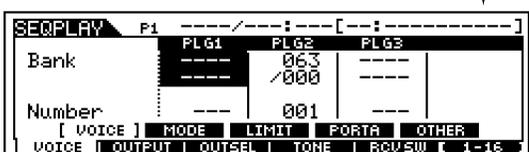
[F6]

・マルチプラグインパート17~32 (マルチパートプラグインボード装着時のみ)



[F6]

・プラグインパート1~3 (シングルパートプラグインボード装着時のみ)



[F6]

NOTE マルチプラグインパート17~32のミキシングエディットはソングごとの設定ではなく、システム設定となります。また、設定を記憶することはできません。②

5 [F1]~[F5]ボタンを押してエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。②

6 必要に応じて、手順③でのエディット内容をミックスプレートとして記憶(プット)します。②

7 [EXIT]ボタンを押すと、ミキシングモードを抜け、CHAIN画面に戻ります。

各パラメーターの詳細はリファレンス編(P.98)をご参照ください。

シーケンズプレイ(ミキシング)モード時のプラグインボイスの演奏

ミキシングモードでプラグインボイス/ボードボイスを演奏する場合は、以下の設定を確認してください。

- ・ 選択中のトラック(パート)とプラグインパートのレシーブチャンネルを同じに合わせます(Mixing Part Edit [F1] → [SF2] ReceiveCh)。たとえばスロット2に装着したプラグインボードのボイスを演奏する場合は、ここでの設定が「2」になっているかを確認します(トラック2/パート2を選択した場合に、MIDI送信チャンネルが2になるためです。P.77参照)。
- ・ 選択中のパートにボイスを割り当てます(Mixing Part Edit [F1] → [SF1] Bank/Number)

NOTE 初期設定では、プラグインボイスは選ばれていません。たとえば、スロット2に挿したプラグインボードのプリセットボイスを演奏する場合は、PLG2のBankに PLG PRE1(またはPRE2/PRE3)を選択してから、Numberを指定します。

NOTE この状態で鍵盤を弾くと、内蔵16パートの中で同じReceiveChが割り当てられているパートも発音します。プラグインボイスだけを演奏したい場合は、発音させたくないパートのReceiveChをoffにします。逆に、プラグインボイスと重ねたいパートに同じReceiveChを設定することでボイスを重ねて演奏できます(Mixing Part Edit [F1] → [SF2] ReceiveCh)。

NOTE 必要に応じて、プラグインボイスを使用するポートを変更できます。Utility [F6]→[SF2] PORT NO.(No.207) およびP.77のPORTの説明をご参照ください。

NOTE 必要に応じて、設定した内容をテンプレートとして記憶させます(P.79)。

以下では、マルチ音源としての活用例を説明します。

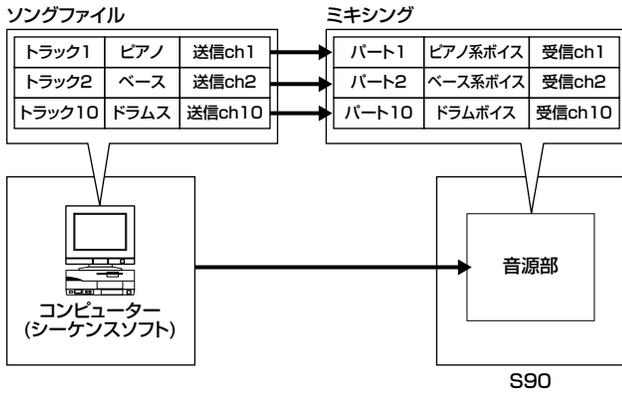
マルチ音源としての活用例(ミキシングエディット)

ミキシングモードは、S90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、ミキシング(マルチティンバー再生の設定)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、S90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ミキシング(マルチティンバー再生の設定)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Ch1、ベースのトラックがCh2、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 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(P.76)。

NOTE MIDIチャンネルについてはP.118をご参照ください。



NOTE S90には、シーケンスソフトウェア(別冊インストールガイド参照)が付属しています(Windows)。コンピュータ上からこのソフトウェアを使って、S90をマルチ音源として演奏できます。この場合、あらかじめP.17を参照して、コンピュータとS90を正しく接続しておく必要があります。^③

1 ミキシングエディットモードに入ります(P.29)。

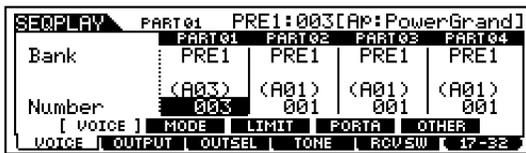
NOTE あらかじめ、ミキシングエディットモードに入る前に、エディットしてもよいミックスプレートを選んでおきましょう(P.79)。

NOTE 必要に応じて、ミキシングをイニシャライズ(初期化)してください(P.70)。^③

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、エディットしたいパートのナンバーボタンを押して、パートエディットの表示に切り替えます。

この例では、ピアノパート用にはパート1を、ベースパート用にはパート2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PART01を選びましょう。^③

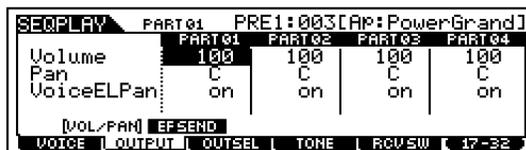
3 [F1]→[SF1]を押して、VOICE画面を開き、ピアノパート用のボイスを設定します。^③



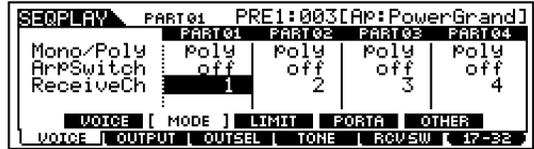
4 PART02にはベースパート用、PART10にはドラムパート用のボイスを設定します。^③

5 [F2]→[SF1]を押して、VOL/PAN画面を開き、各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。

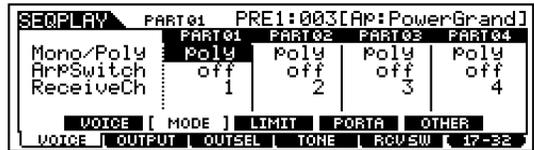
詳しくはリファレンス編No.43~48をご参照ください。^③



6 [F1]→[SF2]を押して、MODE画面を開き、MIDI受信チャンネルをそれぞれ1、2、10に設定します。^③

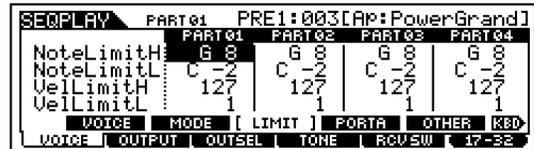


7 同じ画面で、Mono/Polyモードをpoly(ポリフォニック)に設定します。



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。^③

8 [F1] → [SF3] を押して、NoteLimit(ノートリミット)やVelLimit(ベロシティリミット)の設定があるLIMIT画面を開き、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ぬほうがよいでしょう。



NOTE ミキシング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。詳しくはリファレンス編をご参照ください。^③

9 ミキシングエディットモードを抜ける前に、これらの設定をミックスプレートの一つとしてプット(記憶)します。プットについてはP.79をご参照ください。

シーケンスプレイモードで、今準備したミックスプレートを呼び出せば、いつでもコンピュータ(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、S90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。

カードを活用する

カードモードでは、市販のメモリーカードにデータを保存(セーブ)したり、メモリーカードからファイルを読み込んだり(ロード)、メモリーカードとデータのやり取りを行ないます。また、付属ソフトウェアのファイルユーティリティを使用して、コンピューターとメモリーカード間でデータのやり取りが行なえますので、さまざまなデータをコンピューター上で管理しておくことができます。

 カードモードのときは、メモリーカードを抜き挿ししないでください。

NOTE 読み込む曲(ソング)ファイルの設定はシーケンスプレイモードで行ないます。カードモードでは、再生したい曲ファイルのあるフォルダーの指定のみします(P.83)。

メモリーカード(スマートメディア™*)の取り扱いについて

メモリーカードをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

* スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

■ ご利用いただけるメモリーカードの種類

この商品では3.3V(3V)のメモリーカードがご使用になれます。5Vのメモリーカードはご使用になれません。

■ カードのメモリー容量

メモリーカードは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MBの7種類がご使用になれます。

■ メモリーカードの挿入/取り出し

●メモリーカードの入れかた

メモリーカードの端子部(金色)を下向きにして、メモリーカードスロット(挿入口)にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。

- ・メモリーカードの向き(上下、前後)を間違えないようご注意ください。
- ・メモリーカードスロットにゴミや異物が入らないようご注意ください。誤動作や故障の原因となります。

●メモリーカードの取り出し

あらかじめ楽器本体がメモリーカードにアクセス中*でないことを確認した上で、カードを取り出して(引き抜いて)ください。アクセス中は、アクセス中であることを示すメッセージがS90本体のLCDに表示されます。

* アクセス中: セーブやロード、フォーマット、デリートなどの作業中を指します。また、電源が入っている状態でメモリーカードを挿入したときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。

 アクセス中にメモリーカードを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。メモリーカードがこわれたり、楽器本体/メモリーカードのデータがこわれたりするおそれがあります。

■ メモリーカードのフォーマット

メモリーカードはそのままではご使用になれません。必ず楽器本体でフォーマット(初期化)してからご使用ください。なお、フォーマットを行なうとカード内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

NOTE この機器でフォーマットしたメモリーカードは他の機器で使用できなくなる場合があります。

■ メモリーカードについてのご注意

●メモリーカードの取り扱いと保管

静電気によってメモリーカードのデータが失われる場合があります。メモリーカードに触れるときは、あらかじめ身近な金属(アルミサッシや金属のドアノブなど)に触れて静電気を取り除いてください。

長時間使用しないときは、メモリーカードを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。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場所、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。

落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。メモリーカードの端子部(金色)に直接触れたり金属を当てたりしないでください。

磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。

メモリーカードにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

●誤消去防止

メモリーカードは、メモリーカードのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所(○マークの中)に貼ることによって、誤ってデータを消してしまわないようにすることができます。大切なデータが入っているメモリーカードは、ライトプロテクトシールを貼って、書き込みができないようにしてください。逆に、セーブする場合などは、ご使用前にメモリーカードのライトプロテクトシールがはがされていることをご確認ください。一度はがしたシールは、再使用しないでください。

■ データのバックアップ

メモリーカードの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のメモリーカードに保存しておくことをおすすめします。

■ 盗難防止金具について

この機器には、メモリーカードの盗難防止用に盗難防止金具が付いています。必要に応じて、盗難防止金具を取り付けてください。

盗難防止金具の取り付け方³²

- ① +ドライバーで金具を取り外します。³²
- ② 金具を上下逆にして、取り付けます。

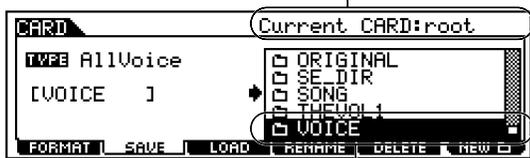
基本操作手順②

- ① [CARD] ボタンを押すと、ランプが点灯しカードモードに入ります。②
- ② [F1]～[F6]ボタンを押して画面を選び、各画面で必要な設定やファイルのセーブ/ロードなどを実行します。③
- ③ 他のモードボタンを押すと、カードモードを抜けます。

ファイル(□)/フォルダー(□)の選び方

カードモードでは、メモリーカード上のさまざまなファイルやフォルダー(ディレクトリ: Dir)を選ぶ操作が必要になりますが、基本的には下記の方法で行ないます。

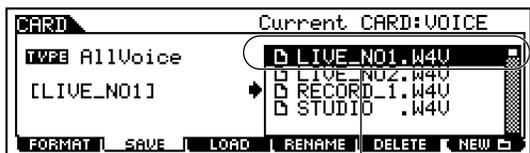
現在開かれているフォルダーを示します。
root...カードの一番上の階層



カーソルボタン、データダイヤル、[INC/YES]ボタン、
[DEC/NO]ボタンでカーソルを移動させる。

[EXIT]ボタンを押して、
元(上の階層)に戻る。

[ENTER]ボタンを押して、
フォルダー(ディレクトリ)
の中(下の階層)に入る。



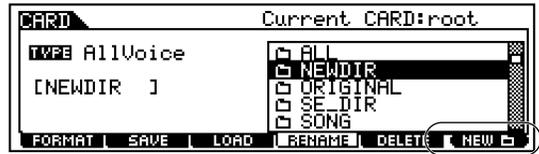
カーソルボタン、データダイヤル、[INC/YES]ボタン、
[DEC/NO]ボタンでカーソルを移動させる

NOTE フォルダとTYPEで選ばれている種類のファイルのみ表示されます。上記の例では、AllVoice(オールボイス)のファイルだけが表示されています。

NOTE シーケンスプレイモードでチェーンステップに割り当てたいソングファイルは、カードモードで選択したフォルダー(Current)内にある必要があります。ソングファイルは、S90本体に表示されません(カードモード時)ので、保存されているソングファイルを連想できるフォルダ名を付けておくとう便利です。ファイルユーティリティ(別冊インストールガイド参照)を使うとパソコン上で確認することができます。

新しいフォルダーの作り方

[F2]SAVE(セーブ)画面と[F4]RENAME(リネーム)画面では、[F6](NEW)ボタンを押すことにより、新しいフォルダーを作ることができます。S90で作成した、さまざまなファイルを整理するために有効です。



[F6]ボタンを押して、フォルダ名を設定することにより、
新しいフォルダを作ります。

S90が扱うファイルについて

S90がメモリーカードへセーブ(保存)できるファイルタイプ

画面	内容	拡張子	説明
All	オール	.W4A	ユーザーメモリー上のすべてのデータを、まとめて一つのファイルとしてセーブします。
All Voice	オールボイス	.W4V	ユーザーメモリー上のすべてのボイスデータを、まとめて一つのファイルとしてセーブします。
Plugin All Bulk1,2,3	プラグインオール/バルク1、2、3	.W2B	プラグインボード内のデータを、スロット別にまとめたファイルとしてセーブします。
Chain	シーケンスチェーン	.W4C	チェーンデータを一つのファイルとしてセーブします。
Voice Editor	ボイスエディターファイル	.W4E	ボイスエディットデータを保存し、付属のCD-ROMに入っているボイスエディターにロードすることができます。

S90がロードできるファイルのタイプ

画面	内容	拡張子	説明
All	オール	.W4A	「All(オール)」でセーブしたファイルを、再度そのままロードすることができます。
All Voice	オールボイス	.W4V	「All Voice(オールボイス)」でセーブしたファイルを、再度そのままロードすることができます。
Voice	ボイス	.W4A/ .W4V	「All(オール)」または「All Voice(オールボイス)」でセーブしたファイルの中から、特定のボイスだけを取り出してロードすることができます。通常のバンク選択と同様の操作(P.36)でユーザードラム/ユーザープラグインボイスバンクを選ぶこともできます。
Performance	パフォーマンス	.W4A	「All(オール)」でセーブしたファイルの中から、特定のパフォーマンスだけを取り出してロードすることができます。
Plugin All Bulk1,2,3	プラグインオール/バルク1、2、3	.W2B	「Plugin All Bulk(プラグインオール/バルク)1、2、3」でセーブしたファイルを、再度そのままロードし、プラグインボードに送信することができます。
Usr ARP	ユーザーアルペジオ	.W2G	MOTIFなどユーザーアルペジオを作るモデルでセーブしたファイル(拡張子.W2G)を、そのままロードすることができます。
Chain	シーケンスチェーン	.W4C	「Chain(チェーン)」でセーブしたファイルをロードすることができます。
Voice Editor	ボイスエディター用データ	.W4E	付属のCD-ROMに入っているボイスエディターでエディットしたデータを、ロードすることができます。

■ 電源を入れたときに自動的にロードされるファイル (オートロードファイル)

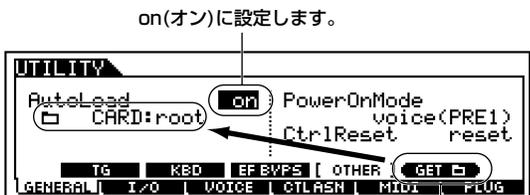
P.83で説明したファイルタイプのうち、All(オール)、Plugin All Bulk(プラグインオールバルク)1、2、3については、S90の電源を入れたときに、メモリーカードから自動的にロードさせることができます。③

- ① 自動的にロードさせたいファイルに以下の名前を付け、メモリーカードにセーブします。オートロードさせたいファイルは一つのフォルダーに、まとめてセーブします。

ファイルタイプ	ファイル名
All(オール)	AUTOLOAD.W4A
Plugin All Bulk 1 (プラグインオールバルク スロット1用)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (プラグインオールバルク スロット2用)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (プラグインオールバルク スロット3用)	AUTOLD3.W2B

④ NOTE このとき、ファイルをセーブした先のフォルダーを選択したままの状態です。次の手順に進んでください。③

- ② [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティモードに移ります。③
- ③ [F1]ボタン、[SF4]ボタンを押して、オートロード設定画面を表示させます。④
- ④ AutoLoad(オートロード)をon(オン)に設定し、[SF5]ボタンを押します。下図をご参照ください。⑤



[SF5]ボタンを押すことで、手順④で選ばれていたフォルダーが、オートロードの対象となるファイルが属するフォルダーとして、登録されます。

- ⑤ 設定を有効にするために、ユーティリティモードを抜けます。



ユーティリティモードから抜ける際に「Please keep power on.」と表示されます。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。③

- ⑥ 電源を切ります。③
- ⑦ 次に電源を入れる前に、手順④でセーブしたメモリーカードをカードスロットに入れます。③

- ⑧ 電源を入れたとき、手順④で登録したフォルダーの中からオートロード可能なファイルを検索して、S90にロードします。結果として、手順④でセーブしたファイルがロードされます。

④ NOTE 手順④で登録したフォルダーの中に、オートロード不可能なファイルがセーブされていても、無視されますので問題ありません。

■ ファイルネームについて

S90でのファイルのネーミングは最大8文字で、ネーム設定の規則はMS-DOSの仕様に基づいています。スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、自動的に「_」(アンダーバー)に置き換えてセーブされます。

また、ファイルネームに漢字などを使用したファイルをS90の画面で表示させると、記号やカタカナが出て読めない表示になります。このような場合、ファイルそのものをロードしたりセーブしたりデリートすることはできませんが、リネーム機能(P.86)を使って、S90で扱うことのできるファイルネームに変更されることをおすすめします。

[F1] カードをフォーマット(初期化)する(FORMAT)

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順④に該当します。

メモリーカードをフォーマット(初期化)します。新しいメモリーカードをS90で使用できるようにするためには、まずフォーマットが必要です。



フォーマット実行中は、無理にメモリーカードを取り出さないでください。楽器本体の故障やメモリーカードの破損の原因になります。



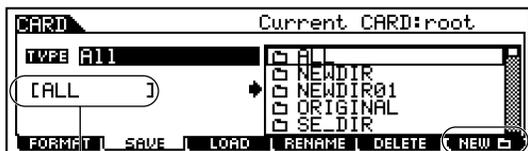
すでにフォーマット済みのメモリーカードを再度フォーマットする場合、メモリーカードの中のデータはすべて消去されます。ご注意ください。③

- ① ボリュームラベル(カードの名前)を設定します。ネーミング機能(P.34)をご参照ください。③
- ② [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。
 - ④ NOTE [DEC/NO] ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。③
- ③ [INC/YES] ボタンを押すと、フォーマットが実行されます。ディスプレイに「Completed.」が表示されるとフォーマットが終了し、実行前の画面表示に戻ります。

[F2] 本体のデータをカードに保存する (SAVE)

作成したファイルをメモリーカードにセーブ(保存)します。
 ここでの説明は、「基本操作手順」の手順②に該当します。③

① ファイルタイプ(P.83)を選びます。③



新規にファイルを作成する場合は、ファイル名を設定します。操作方法は「基本操作」(P.34)をご参照ください。

セーブ先に新規フォルダーを作りたい場合、[F6]ボタンを押してフォルダー名を設定します。操作方法は「基本操作」(P.34)をご参照ください。

② 既存のファイルを上書きしたい場合は、カーソルボタンまたはデータダイアルでセーブ先のファイルを選びます。

セーブ実行中は、無理にメモリーカードを取り出さないでください。楽器本体の故障やメモリーカードの破損の原因になります。③

③ [ENTER]ボタンを押して、セーブを実行します。

既存のファイルへの上書き保存の場合は、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。[INC/YES]ボタンを押すと、セーブが実行されます。[DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

新規ファイルにセーブする場合は、すぐにセーブが実行されます。

LCD画面に「Completed.」が表示されるとセーブが終了し、実行前の表示に戻ります。

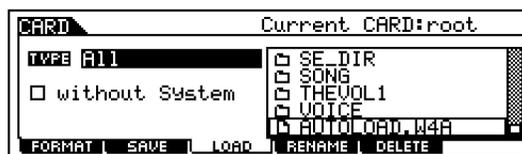
[F3] カードのデータを本体に読み込む (LOAD)

メモリーカードからデータを本体にロード(読み込み)します。
 ここでの説明は、「基本操作手順」の手順②に該当します。③

① ファイルタイプ(P.83)、およびロードしたいファイルを選びます。

ファイルタイプ= All(オール)、AllVoice(オールボイス)、PluginAllBulk(プラグインオールバルク) 1、2、3、UserARP(ユーザーアルペジオ)、Chain(チェーン)、Voice Editor(ボイスエディター用データ)、の場合は、手順③へ進んでください。

NOTE ロードするファイルタイプに「All(オール)」を選んだ場合、画面に「□ without System」と表示されます。ここにチェックマークを入れると、ロードの際にユーティリティモードでのすべての設定が除外されます。



選んだファイルのファイルタイプが 上記以外の場合は、手順②へ進んでください。③

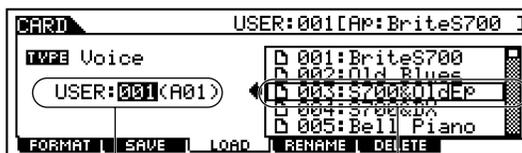
② ロードするデータ、およびそのロード先を設定します。

たとえば、ファイル(データ)タイプ=Voice(ボイス)と設定した場合は、以下のようになります。

ファイルタイプ=All Voice(オールボイス)のファイルが仮想フォルダー(ディレクトリ)として表示されます



[ENTER]ボタン



ロード先(S90のユーザーメモリー)を設定します。

ロードしたいデータ(ボイスナンバー)を選択します。

NOTE 通常のバンク選択と同様の操作(P.36)でユーザードラマ/ユーザープラグインボイスバンクを選ぶことができます。

同じように、選んだファイルのファイルタイプ=Performance(パフォーマンス)の場合も、オールファイルが仮想フォルダー(ディレクトリ)となって表示されます。その仮想フォルダーを選択して [ENTER] ボタンを押すと、個別のデータ(ボイス/パフォーマンス)が一覧となって画面上に表示されますので、ロードしたいデータを選び、そのロード先を設定してください。

③ [ENTER]ボタンを押して、ロードを実行します。

LCD画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。



メモリーカードからのロード実行中は、メモリーカードをカードスロットから取り出さないでください。楽器本体の故障やメモリーカードの破損の原因になります。



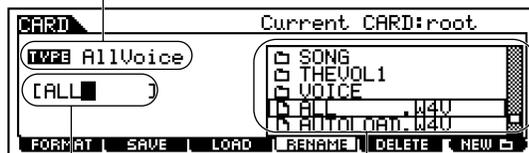
本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

NOTE 電源を入れたときに、メモリーカードから自動的にファイルをロードする機能があります(P.84)。

[F4] ファイル名を変更する (RENAME)

各ファイル名を変更します。英数字を使って最大8文字のファイル名を設定することができます。

名前を変更したいファイルのタイプを選びます。



名前を変更したいファイルを選びます。

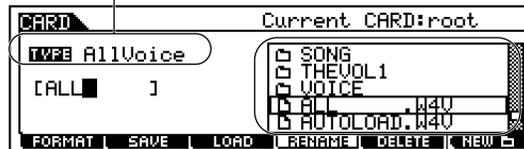
ここでリネームを行ないます。
詳細は「基本操作」(P.34)をご参照ください。

NOTE ネームの設定は、MS-DOSの仕様に基づいています(P.84)。

[F5] 不要なファイルを削除する (DELETE)

削除したいファイルを選択した後、[ENTER] ボタンを押すことにより、デリート(削除)を実行します。

削除したいファイルのタイプを選びます。



削除したいファイルを選びます。

タッチ感を変える

弾く強さに対する強弱の付き方(タッチ感)を選ぶことができます。演奏する曲や好みによって使い分けてください。次の操作で設定します。③

① [UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入ります。③

② [F1]→[SF2]ボタンを押してKBD画面を表示させます。③

③ [▲▼◀▶]ボタンを使ってVelCurveを選択し、[INC/DEC]ボタンを使って目的の設定(下記参照)を選びます。

NOTE 一定のベロシティ(音量)で音源を鳴らしたいときは、ここで“fixed”を選択し、FixedVelocityでベロシティの数値を設定します。③

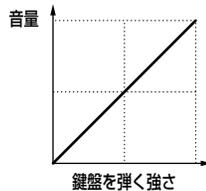
④ 設定を有効にするために、[EXIT]ボタンを押してユーティリティモードを抜けます。



ユーティリティモードから抜ける際に「Please keep power on.」と表示されます。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

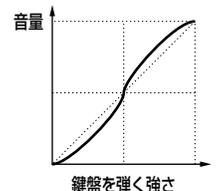
norm(ノーマル)

鍵盤を弾く強さとベロシティが比例しています。



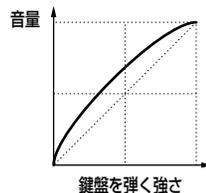
wide(ワイド)

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。



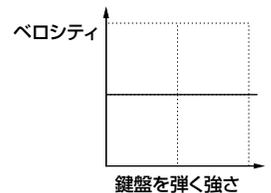
soft(ソフト)

全体に大きなベロシティが出やすいカーブです。



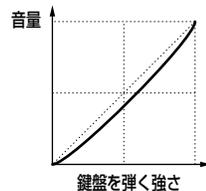
fixed(フィックス)

鍵盤を弾く強さに関わりなく、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。FixedVelocityで設定した値が、一定のベロシティ値となります。



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。



NOTE 同様に、ブレスコントローラーに吹き込まれる息の強さに対する強弱の付き方を選ぶこともできます([F1]→[SF1] BCCurve)。

機能ツリー図

説明No.はリファレンス編(P.98)、パラメーターテーブル(P.92)の各項目に対応しています。
 インフォメーション機能についてはP.33、カテゴリーサーチについてはP.38をご参照ください。
 ジョブについてはP.70、ストアについてはP.73をご参照ください。カードモードについてはP.82をご参照ください。

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
■ ボイスプレイモード			
[VOICE] → ボイス選択 (P.36)			
設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <8-1> <8-2>			
[F1] (PLAY)		—	36
[F2] (BANK) (Plug-in Voiceのみ)	Bank	36	100
[F4] (PORTA)			
	Mono/Poly	3	98
	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PortaMode	10	98
[F5] (EG)	AEG/FEG	—	40
[F6] (ARP)			
	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	VelocityLimit	82	102
	Switch	77	101
	Hold	78	102
■ ボイスエディットモード(ノーマル)			
コモン...4つのエレメントに共通の機能			
[VOICE] → ノーマルボイス選択 (P.36) → [EDIT] → [COMMON]			
設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <8-1>			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgr	1	98
	SubCtgr	1	98
	Name	2	98
[SF2] PLY MODE	Mono/Poly	3	98
	KeyAsgnMode	4	98
	M.TuningNo.	5	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98
[SF4] PORTA	Switch	7	98
	Time	8	98
	Mode	10	98
	TimeMode	11	98
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Upper	14	98
	PB Lower	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUTPUT)			
	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	102
	KeyMode	79	102
	VelMode	80	102
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	102
	VelocityLimit	82	102
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	102
	VelocityRate	84	102
	GateTimeRate	85	102
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET 1/2	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
[SF2] SET3/4	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF3] SET5/6	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[F5] (LFO)			
[SF1] WAVE	Wave	159	105
	Speed	160	105
	TempoSync	161	105
	TempoSpeed	162	105
	KeyOnReset	163	105
	Phase	164	105
[SF2] DELAY	Delay	165	106
	Fadeln	166	106
	Hold	167	106
	FadeOut	168	106
[SF3] DEST1	ElementSw	169	106
	Dest	170	106
	Depth	171	106
[SF4] DEST2	ElementSw	169	106
	Dest	170	106
	Depth	171	106
[SF5] DEST3	ElementSw	169	106
	Dest	170	106
	Depth	171	106
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	EL: (INS EF) OUT 1-4	190	107
	InsEF Connect	191	107
	Ins1 Ctgry	192	107
	Ins1 Type	192	107
	Ins2 Ctgry	193	107
	Ins2 Type	193	107
	Reverb Type	194	107
	Chorus Type	194	107
	Reverb Send	195	107
	Chorus Send	195	107
	Reverb Return	196	107
	Chorus Return	196	107
	Reverb Pan	197	107
	Chorus Pan	197	107
	Chorus to Reverb	198	107
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	107
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
エレメント...エレメントごとに異なる設定ができる機能			
[VOICE] → ノーマルボイス選択 (P.36) → [EDIT] → [1]-[4] でエレメント選択			
設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <8-2>			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	ElementSw	28	99
	WaveNo.	29	99
	WaveCtgr	29	99
[SF2] OUTPUT	KeyOnDelay	30	99
	InsEffectOut	31	99
[SF3] LIMIT	NoteLimit	32	99
	VelocityLimit	33	99
	VelCrossFade	34	100
[F2] (PITCH)			
[SF1] TUNE	Coarse	59	101
	Fine	60	101
	Random	61	101
[SF2] VEL SENS	EGTime	62	101
	Segment	63	101
	EGLevel	64	101
	Curve	65	101
	Pitch	66	101
[SF3] PEG	TIME/LEVEL	67/68	101
	Depth	69	101

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
[SF4] KEY FLW	PitchSens	70	101
	CenterKey	71	101
	EGTimeSens	72	101
	CenterKey	73	101
[F3] (FILTER)			
[SF1] TYPE	Type	90	102
	Gain	91	102
	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	Width	94	102
	Distance	95	102
	HPFCutoff	96	102
	HPFKeyFlw	97	102
[SF2] VEL SENS	EGTime	98	103
	Segment	99	103
	EGLevel	100	103
	Curve	65	101
	Cutoff	101	103
	Resonance	102	103
[SF3] FEG	TIME/LEVEL	103/104	103
	Depth	105	103
[SF4] KEY FLW	CutoffSens	106	103
	CenterKey	107	103
	EGTimeSens	108	103
	CenterKey	109	103
[SF5] SCALE	BREAKPOINT	110	103
	OFFSET	111	103
[F4] (AMP)			
[SF1] LVL/PAN	Level	135	104
	Pan	44	100
	AlternatePan	136	104
	RandomPan	137	104
	ScalingPan	138	104
[SF2] VEL SENS	EGTime	139	104
	Segment	140	104
	EGLevel	141	104
	Curve	142	104
[SF3] AEG	TIME/LEVEL	143/144	105
[SF4] KEY FLW	LevelSens	145	105
	CenterKey	146	105
	EGTimeSens	147	105
	CenterKey	148	105
[SF5] SCALE	BREAKPOINT	149	105
	OFFSET	150	105
[F5] (LFO)			
	Wave	159	105
	Speed	160	105
	KeyOnReset	163	105
	KeyOnDelay	165	106
	PMod	172	106
	FMod	173	106
	AMod	174	106
[F6] (EQ)			
	Type	210	108
	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	211	108
	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	212	108
	Freq (Type=P.EQ)	213	108
	Gain (Type=P.EQ)	214	108
	Q (Type=P.EQ)	215	108

■ ボイスエディットモード(ドラム)

コモン...全ドラムキーに共通の機能			
[VOICE] → ドラムボイス選択 (P.36) → [EDIT] → [COMMON]			
設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <9-1>			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgr	1	98
	SubCtgr	1	98
	Name	2	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Upper	14	98
	PB Lower	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUTPUT)			
	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	InsRevSend	49	100
	InsChoSend	50	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	102
	KeyMode	79	102
	VelMode	80	102
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	102
	VelocityLimit	82	102
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	102
	VelocityRate	84	102
	GateTimeRate	85	102
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET1/2	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF2] SET3/4	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF3] SET5/6	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	KEY: (INS EF) OUT	190	107
	InsEF Connect	191	107
	Ins1 Ctgr	192	107
	Ins1 Type	192	107
	Ins2 Ctgr	193	107
	Ins2 Type	193	107
	Reverb Type	194	107
	Chorus Type	194	107
	Reverb Send	195	107
	Chorus Send	195	107
	Reverb Return	196	107
	Chorus Return	196	107
	Reverb Pan	197	107
	Chorus Pan	197	107
	Chorus to Reverb	198	107
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	107
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
キー...ドラムキーごとに異なる設定ができる機能 [VOICE]→ドラムボイス選択(P.36)→[EDIT]→[1]→[INC]/[DEC]または鍵盤 設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <9-2>			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	Type	35	100
	ElementSw	28	99
	Bank	36	100
	Number	29	99
	Category	29	99
[SF2] OUTPUT	InsEffectOut	31	99
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	OutputSel	117	103
[SF5] OTHER	AssignMode	4	98
	RcvNoteOff	37	100
	AltnateGroup	38	100
[F2] (PITCH)			
[SF1] TUNE	Coarse	60	101
	Fine	61	101
[SF2] VEL SENS	Pitch	66	101
[F3] (FILTER)			
[SF1] CUTOFF	LPFCutoff	112	103
	LPFReso	113	103
	HPFCutoff	96	102
[SF2] VEL SENS	LPFCutoff	114	103

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
[F4] (AMP)			
[SF1] LVL/PAN	Level	135	104
	Pan	44	100
	AlternatePan	136	104
	RandomPan	137	104
[SF2] VEL SENS	Level	151	105
[SF3] AEG	AttackTime	143	105
	DecayTime	143	105
	DecayLevel1	144	105
	Decay2Time	143	105
[F6] (EQ)			
	Type	210	108
	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	211	108
	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	212	108
	Freq (Type=P.EQ)	213	108
	Gain (Type=P.EQ)	214	108
	Q (Type=P.EQ)	215	108

■ ボイスエディットモード(プラグイン)

コモン

[VOICE]→プラグインボイス選択(P.36)→[EDIT]→[COMMON]

設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <10>

[F1] (GENERAL)

[SF1] NAME	MainCtgr	1	98
	SubCtgr	1	98
	Name	2	98
[SF2] PLY MODE	Mono/Poly	3	98
	KeyAsgnMode	4	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98
[SF4] PORTA	Switch	7	98
	Time	8	98
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Range	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98

[F2] (OUTPUT)

	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100

[F3] (ARP)

[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	102
	KeyMode	79	102
	VelMode	80	102
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	102
	VelocityLimit	82	102
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	102
	VelocityRate	84	102
	GateTimeRate	85	102

[F4] (CTL SET)

[SF1] SET1/2	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF2] MW	Filter	121	103
	PMod	122	104
	FMod	123	104
	AMod	124	104
[SF3] AT	Pitch	125	104
	Filter	121	103
	PMod	122	104
	FMod	123	104
	AMod	124	104
[SF4] AC	Src	126	104
	Filter	121	103
	PMod	122	104
	FMod	123	104
	AMod	124	104

[F6] (EFFECT)

[SF1] CONNECT	InsEF Connect	191	107
	Ins1 Ctgr	192	107
	Ins1 Type	192	107
	Ins2 Ctgr	193	107
	Ins2 Type	193	107
	Reverb Type	194	107

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
	Chorus Type	194	107
	Reverb Send	195	107
	Chorus Send	195	107
	Reverb Return	196	107
	Chorus Return	196	107
	Reverb Pan	197	107
	Chorus Pan	197	107
	Chorus to Reverb	198	107
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	107
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
エレメント [VOICE]→プラグインボイス選択(P.36)→[EDIT]→[1] 設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <10>			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	Bank	36	100
	Number	29	99
[SF5] OTHER	VelocityDepth	39	100
	VelocityOffset	40	100
	NoteShift	41	100
[F2] (PITCH)			
	(PEG)	TIME/LEVEL	67/68
[F3] (FILTER)			
	HPFCutoff	96	102
[F4] (NATIVE)			
	(Native Parameters)	152	105
[F5] (LFO)			
	Speed	160	105
	Delay	165	106
	PMod	172	106
[F6] (EQ)			
	L.Freq/Gain	211	108
	H.Freq/Gain	212	108

■ パフォーマンスプレイモード

[PERFORM]→パフォーマンス選択(P.41)

設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <6><7>

[F1] (PLAY)

		—	41
[F2] (AD)			
	Volume	—	44
	Pan	—	44
	RevSend	—	44
	ChoSend	—	44
	VarSend	—	44
	DryLevel	—	44
	Mono/Stereo	—	44
	OutputSel	—	44
[F3] (VOICE)			
[SF1] ADD INT	(Voice Bank)	—	43
[SF2] ADD PLG	(Voice Bank)	—	43
[SF3] DELETE	(Delete Voice)	—	43
[SF4] LIMIT L	(Note Limit Low)	—	43
[SF5] LIMIT H	(Note Limit High)	—	43
[F4] (PORTA)			
	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PartSwitch	9	98

[F5] (EG)

	AEG/FEG	—	44
[F6] (ARP)			
	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	VelocityLimit	82	102
	Switch	77	101
	Hold	78	102
	PartSwitch	—	44

[F4] (PORTA)

	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PartSwitch	9	98

[F5] (EG)

	AEG/FEG	—	44
--	---------	---	----

[F6] (ARP)

	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	VelocityLimit	82	102
	Switch	77	101
	Hold	78	102
	PartSwitch	—	44

■ パフォーマンスエディットモード

コモン...パフォーマンスの全パート(4つのパート)に共通の機能

[PERFORM]→パフォーマンス選択(P.41)→[EDIT]→[COMMON]

設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <6>

[F1] (GENERAL)

[SF1] NAME	MainCtgr	1	98
	SubCtgr	1	98
	Name	2	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98
[SF4] PORTA	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PartSwitch	9	98

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ	
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98	
	ChoCtrl	13	98	
	AssignA	15	98	
	AssignB	15	98	
	Assign1	15	98	
	Assign2	15	98	
[F2] (OUT/MEQ)				
[SF1] OUT	Volume	43	100	
	Pan	44	100	
	RevSend	46	100	
	ChoSend	47	100	
[SF2] MEQ	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/ HIGHMID/HIGH)	51	100	
[F3] (ARP)				
[SF1] TYPE	Bank	74	101	
	Type	75	101	
	Tempo	76	101	
	Switch	77	101	
	Hold	78	102	
	KeyMode	79	102	
	VelMode	80	102	
	[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	102
		VelocityLimit	82	102
	[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	102
	VelocityRate	84	102	
	GateTimeRate	85	102	
[SF4] OUT CH	OutputSwitch	86	102	
	TransmitCh	87	102	
[F4] (CTL ASN)				
	BC	88	102	
	AS1	88	102	
	AS2	88	102	
	FC1	88	102	
	FC2	88	102	
[F6] (EFFECT)				
[SF1] CONNECT	EFF PART→VCE INS	199	107	
	EFF PART→PLG-EF	200	107	
	PlugEF Type	200	107	
	Variation Type	201	107	
	Variation Return	202	107	
	Variation Pan	203	107	
	Variation to Reverb	204	107	
	Variation to Chorus	204	107	
	Chorus Type	194	107	
	Chorus Return	196	107	
	Chorus Pan	197	107	
	Chorus to Reverb	198	107	
	Reverb Type	194	107	
	Reverb Return	196	107	
	Reverb Pan	197	107	
	[SF2] PLG-EF	(Plug-in Effect Parameters)	200	107
	[SF3] VAR	(Effect Parameters)	205	107
	[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
	[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
	パート...パートごとに異なる設定ができる機能 [PERFORM]→パフォーマンス選択(P.41)→[EDIT]→[1]-[4]でパート 選択 設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <7>			
[F1] (VOICE)				
[SF1] VOICE	PartSw	28	99	
	Bank	36	100	
	Number	29	99	
[SF2] MODE	Mono/Poly	3	98	
	ArpSwitch	77	101	
[SF3] LIMIT	NoteLimitH	32	99	
	NoteLimitL	32	99	
	VelLimitH	33	99	
	VelLimitL	33	99	
[SF4] PORTA	Switch	7	98	
	Time	8	98	
	Mode	10	98	
[SF5] OTHER	PB Upper	14	98	
	PB Lower	14	98	
	VelSensDpt	39	100	
	VelSensOfs	40	100	
[F2] (OUTPUT)				
[SF1] VOL/PAN	Volume	43	100	
	Pan	44	100	
	VoiceELPan	45	100	
[SF2] EF SEND	RevSend	46	100	
	ChoSend	47	100	
	VarSend	48	100	
	DryLevel	52	100	

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
[F3] (OUTSEL)			
	OutputSel	115	103
	InsEF	116	103
[F4] (TONE)			
[SF1] TUNE	NoteShift	41	100
	Detune	153	105
[SF2] FILTER	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	FEGDepth	154	105
[SF3] FEG	Attack	155	105
	Decay	155	105
	Sustain	156	105
	Release	155	105
[SF4] AEG	Attack	157	105
	Decay	157	105
	Sustain	158	105
	Release	157	105
[F5] (RCV SW)			
	CtrlChange	175	106
	PB	175	106
	MW	175	106
	ChAT	175	106
	BC	175	106
	AS1	175	106
	AS2	175	106
	FC1	175	106
	FC2	175	106
	Exp	175	106
	Sus	175	106
	FS	175	106
[SF5]	(1PART/4PART)	175	106
[F6]	(PLG1-3/PART1-4)	175	106

■ シーケンスプレイモード

チェーン...曲の連続再生
[SEQ PLAY]→連続再生(チェーンステップ)設定(P.75)/DEMO(←→)
[EXIT]→[PLAY/STOP]

ファンクション	機能名	説明No.	参照 ページ
[F1] (CHAIN)			
	Sequence Chain	—	75
[SF5]	DEMO/PLAY/STOP	—	19, 75
[F2] (OUTPUT)			
[F3]	(TEMPO)	—	76
[F4]	(MEAS)	—	76
[F5]	(GET FOLDER)	—	75
[F6]	MIX (下記ミキシング モードへ入る)	—	77

■ シーケンスプレイミキシングモード

ミキシング...曲再生の仕方の音源側の設定
[SEQ PLAY]→連続再生(チェーンステップ)設定(P.75)→[F6] (MIX)
[F1] (VOL/PAN)

ファンクション	機能名	説明No.	参照 ページ
[F2] (AD)	Volume	43	100
	Pan	44	100
[F3] (VOICE)	Volume	—	78
	Pan	—	78
	RevSend	—	78
	ChoSend	—	78
	VarSend	—	78
	DryLevel	—	78
[F4] (EF SEND)	Mono/Stereo	—	78
	OutputSel	—	78
[F3] (VOICE)	VOICE NUM	—	78
	BANK MSB/LSB	—	78
[F4] (EF SEND)	REV SEND	46	100
	CHO SEND	47	100
	VAR SEND	48	100
	DRY LEVEL	52	100
[F5] (TEMPLATE)			
	Template	—	79
[SF4]	(GET)	—	79
[SF5]	(PUT)	—	79
[F6]	(PLG1-3/PART1-16/ 17-32)	—	79

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ	
■ シーケンスプレイミキシングエディットモード				
<p>共通...ソングの全パート(16のパート)に共通の機能 [SEQ PLAY]→連続再生(チェーンステップ)設定(P.75)→[F6] (MIX) →[EDIT]→[COMMON] 設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <11></p>				
[F1] (GENERAL)				
[SF1] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98	
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98	
	ChoCtrl	13	98	
	AssignA	15	98	
	AssignB	15	98	
	Assign1	15	98	
	Assign2	15	98	
[F2] (MEQ)				
	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/ HIGHMID/HIGH)	51	100	
[F3] (ARP)				
[SF1] TYPE	Bank	75	101	
	Type	76	101	
	Switch	77	101	
	Hold	78	102	
	KeyMode	79	102	
	VelMode	80	102	
	[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	102
		VelocityLimit	82	102
	[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	102
		VelocityRate	84	102
	GateTimeRate	85	102	
[SF4] OUT CH	OutputSwitch	86	102	
	TransmitCh	87	102	
[F4] (CTL ASN)				
	BC	88	102	
	AS1	88	102	
	AS2	88	102	
	FC1	88	102	
	FC2	88	102	
[F6] (EFFECT)				
[SF1] CONNECT	EFF PART→VCE INS	199	107	
	EFF PART→PLG-EF	200	107	
	PlugEF Type	200	107	
	Variation Type	201	107	
	Variation Return	202	107	
	Variation Pan	203	107	
	Variation to Reverb	204	107	
	Variation to Chorus	204	107	
	Chorus Type	194	107	
	Chorus Return	196	107	
	Chorus Pan	197	107	
	Chorus to Reverb	198	107	
	Reverb Type	194	107	
	Reverb Return	196	107	
	Reverb Pan	197	107	
	[SF2] PLG-EF	(Plug-in Effect Parameters)	200	107
	[SF3] VAR	(Effect Parameters)	205	107
	[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
	[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
	パート...パートごとに異なる設定ができる機能 [SEQ PLAY]→連続再生(チェーンステップ)設定(P.75)→[F6] (MIX) →[EDIT]→[1]-[16] 設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table <12>			
[F1] (VOICE)				
[SF1] VOICE	Bank	36	100	
	Number	29	99	
[SF2] MODE	Mono/Poly	3	98	
	ArpSwitch	77	101	
[SF3] LIMIT	NoteLimitH	32	99	
	NoteLimitL	32	99	
	VelLimitH	33	99	
	VelLimitL	33	99	
[SF4] PORTA	Switch	7	98	
	Time	8	98	
	Mode	10	98	
[SF5] OTHER	PB Upper	14	98	
	PB Lower	14	98	
	VelSensDpt	39	100	
	VelSensOfs	40	100	
[F2] (OUTPUT)				
[SF1] VOL/PAN	Volume	43	100	
	Pan	44	100	
	VoiceELPan	45	100	
[SF2] EF SEND	RevSend	46	100	
	ChoSend	47	100	
	VarSend	48	100	
	DryLevel	52	100	

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
[SF2] EF SEND	VoiceELPan	45	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	VarSend	48	100
	DryLevel	52	100
[F3] (OUTSEL)			
	OutputSel	115	103
	InsEF	116	103
[F4] (TONE)			
[SF1] TUNE	NoteShift	41	100
	Detune	153	105
[SF2] FILTER	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	FEgDepth	154	105
[SF3] FEG	Attack	155	105
	Decay	155	105
	Sustain	156	105
	Release	155	105
[SF4] AEG	Attack	157	105
	Decay	157	105
	Sustain	158	105
	Release	157	105
[F5] (RCV SW)			
	BankSel	175	106
	PgmChange	175	106
	CtrlChange	175	106
	PB	175	106
	MW	175	106
	ChAT	175	106
	BC	175	106
	AS1	175	106
	AS2	175	106
	FC1	175	106
	FC2	175	106
	Vol	175	106
	Pan	175	106
	Sus	175	106
	FS	175	106
[SF5]	(1PART/4PART)	175	106
[F6]	(PLG1-3/PART1-4)	175	106

■ マスターブレイモード

[MASTER]→マスター選択(P.49)

設定できる値...別冊データリストMIDI Data Table <5>

[F1] (PLAY)		—	49
[F2] (MEMORY)			
	Mode	—	50
	(Program Number)	—	50
	ZoneSwitch	—	50

■ マスターエディットモード

コモン...4つのゾーンに共通の機能

[MASTER]→マスター選択(P.49)→[EDIT]→[COMMON]

設定できる値...別冊データリストMIDI Data Table <5>

[F1] (NAME)	Name	2	98
[F2] (OTHER)			
	Slider	58	101

ゾーン...ゾーンごとに異なる設定ができる機能

[MASTER]→マスター選択(P.49)→[F2] (MEMORY)

ZoneSwitch=on → [EDIT] → [1]-[4]でゾーン選択 → [▲▼]でスクロール(TX SW)

設定できる値...別冊データリストMIDI Data Table <5>

[F1] (TRANS)	TransCh	25	99
	TGSwitch	26	99
	MIDISwitch	27	99
[F2] (NOTE)			
	Octave	17	99
	Transpose	18	99
	NoteLimitH	32	99
	NoteLimitL	32	99
[F3] (TX SW)			
	Bank (TG)	89	102
	PC (TG)	89	102
	Bank (MIDI)	89	102
	PC (MIDI)	89	102
	PB	89	102
	MW	89	102
	ChAT	89	102
	BC	89	102
	Slider	89	102
	FC1	89	102

ファンクション サブファンクション	機能名 (画面表示)	説明No.	参照 ページ
	FC2	89	102
	Vol	89	102
	Pan	89	102
	Sus	89	102
	FS	89	102
	[SF5]	(1ZONE/4ZONE)	89
[F4] (PRESET)			
	Bank MSB	132	104
	Bank LSB	132	104
	PgmChange	133	104
	Volume	43	100
	Pan	44	100
[F5] (CS)			
	CtrlSlider	134	104

■ ユーティリティモード [UTILITY]

[F1] (GENERAL)			
[SF1] TG	Volume	43	100
	NoteShift	41	100
	Tune	216	108
	BCCurve	16	99
[SF2] KBD	Octave	17	99
	Transpose	18	99
	VelCurve	19	99
	FixedVelocity	20	99
[SF3] EF BYPS	Insertion Internal	21	99
	Insertion PLG-EF	21	99
	System Reverb	21	99
	System Chorus	21	99
	System Variation	21	99
[SF4] OTHER	AutoLoad	22	99
	PowerOnMode	23	99
	CtrlReset	24	99
[SF5]	(GET FOLDER)	22	99
[F2] (I/O)			
[SF1] INPUT	A/D Source	53	100
	Mic/Line	54	101
[SF2] OUTPUT	L&RGain	55	101
	AssignLGain	56	101
	AssignRGain	56	101
[SF3] MLAN	(mLAN)	57	101
[F3] (VOICE) → [VOICE] → [UTILITY]			
[SF1] MEQ	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/ HIGHMID/HIGH)	51	100
[SF2] ARP CH	OutputSwitch	86	102
	TransmitCh	87	102
[SF3] CTL ASN	AS1	88	102
	AS2	88	102
	BC	88	102
	FC1	88	102
	FC2	88	102
[F4] (CTL ASN)			
[SF1] ARP	Switch	127	104
	Hold	127	104
[SF2] ASSIGN	ASA	128	104
	Dest	129	104
	ASB	128	104
	Dest	129	104
[SF3] FT SW	FS	130	104
[SF4] REMOTE	Remote Template	131	104
[F5] (MIDI)			
[SF1] CH	BasicRcvCh	176	106
	KBDTransCh	177	106
	DeviceNo.	178	106
	FileUtilID	179	106
[SF2] SWITCH	BankSel	180	106
	PgmChange	181	106
	CtrlChange	182	106
	LocalCtrl	183	106
	RcvBulk	184	106
[SF3] SYNC	MIDI Sync	185	106
	ClockOut	186	106
	SeqCtrl	187	106
[SF4] OTHER	MIDI IN/OUT	188	107
	ThruPort	189	107
[F6] (PLUG)			
[SF1] STATUS	PolyExpand	206	107
[SF2] MIDI	DEV NO.	178	106
	PORT NO.	207	107
	GM/XG	208	107
[SF3] NATIVE1	(Native Parameter)	209	108
[SF4] NATIVE2	(Native Parameter)	209	108
[SF5] NATIVE3	(Native Parameter)	209	108

パラメーターテーブル

次の表は、エディットパラメーター(機能)の場所(どうやって目的のパラメーターにたどりつけるか)をモードごとにまとめたものです。

ファンクションボタン ([F1] ~ [F6]) とサブファンクションボタン ([SF1] ~ [SF5]) を組み合わせて操作することで設定画面にたどりつくことができますので、以下の表を利用して、目的のモードでのパラメーターの場所をすばやく見つけることができます。特定のパラメーターがどのモードに分布しているかを確認することもできます。

ボイスモードでの設定をパフォーマンスモードに移したい場合や、ボイスの設定を活かしたまま、さらにパフォーマンスで複雑にエディットしたい場合(フィルターなど)に利用すると便利です。

リファレンス編の参照ページ/説明No.も記載されていますので、パネル上で現在選択中のモードやエディットの状態(コモンかその他かなど)、ファンクションなどの表示を確認すれば、該当する説明を簡単に見つけることも可能です。

■ 表の見かた

- Displayの列では、各パラメーターがファンクションボタンごとに区切られています。たとえばMono/Poly ([F1]の3つめ参照)は、[F1]の機能([F1]ボタンを押すことでたどりつくことができる機能)、Pan ([F2]の2つめ参照)は、[F2]の機能とわかります
- ファンクションボタンの行ではモード/エディットの状態ごとのファンクション(タブ)名がわかります。たとえばMono/Polyは、ボイスコモンエディット時にはGENERAL、パフォーマンスパートエディット時やシーケンスプレイミキシングエディット(以下ミキシングエディット)時には、VOICEというようにタブに表示されています
- 各パラメーターの行では、そのパラメーターを表示させるときに押すサブファンクションボタンがわかります。たとえばMono/Poly ([F1]の3つめ参照)は、それぞれのエディットモードで[F1]ボタンを押してから、[SF2]を押すことで、設定画面にたどりつくことを示しています
- 同じパラメーターでなくても、似たような効果を得られたり、一部のパラメーターが共通だったりする場合は、()で示しています。説明Noや参照ページは基準(太字)のパラメーターのもので、()で示された項目の説明を探す際は、該当するファンクションを確認してください
- サブファンクションがなく、ファンクション画面で直接パラメーターを設定できる場合は、Directと記載してあります

■ 使用例

- **特定のモードにどんなパラメーターがあるかを確認したい**
たとえばノーマルボイスエレメントエディットの列を見ていくことで、どんなパラメーターがあるかを機能ツリー図のように確認することができます。欄に記入があればパラメーターが存在します。
- **特定のパラメーターがどのモードに分布しているかを確認したい**
たとえば、LFOのWave/Speed([F5]の1つめ/2つめ参照)をみると、それぞれ、ノーマルボイスのコモンエディット、エレメントエディットの両方にパラメーターがあることがわかります。またドラムボイスにはこれらのパラメーターがないことも確認できます。
- **各モードでのPan([F2]の2つめ参照)の設定を確認したい**
たとえば、パフォーマンスのパートのPanを設定していて、パートで使用しているノーマルボイスの特定のエレメントのPanだけを調節したい場合、現在(パフォーマンスパートの[F2]→[SF1])の画面を抜けて、どの画面に入ればいいのかを見つけることができます。パフォーマンスパートの列の[F2]欄の中で、[SF1]と記入されている部分を探すと、Panのパラメーターがあります。このPanの行のノーマルボイスエレメントエディットの列を見ると、[F4]→[SF1]と記載してありますので、ノーマルボイスエレメントエディットで[F4]→[SF1]と操作することで、エレメントのPanを設定できることがわかります。

-  ...クイックエディット(プレイモードでの編集)が可能です。
-  ...コントロールスライダーによるリアルタイム編集が可能です。
-  ...クイックエディットとコントロールスライダーによるリアルタイム編集が可能です。

Display	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	説明No.	参照ページ
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	GENERAL	VOICE	GENERAL	VOICE	NAME	TRANS			
F1 (Tab Name)	GENERAL			OSC			GENERAL	VOICE	GENERAL	VOICE	NAME	TRANS	GENERAL		
MainCtgr/SubCtgr	SF1	SF1	SF1				SF1							1	98
Name	SF1	SF1	SF1				SF1				Direct			2	98
Mono/Poly	SF2		SF2					SF2		SF2				3	98
KeyAsgnMode/AssignMode	SF2		SF2		SF5									4	98
M.TuningNo.	SF2													5	98
MEQ OFFSET	SF3	SF3	SF3				SF3		SF1					6	98
(PORTA) Switch	SF4		SF4				SF4	SF4		SF4				7	98
(PORTA) Time	SF4		SF4				SF4	SF4		SF4				8	98
(PORTA) PartSwitch							SF4							9	98
(PORTA) Mode	SF4							SF4		SF4				10	98
(PORTA) TimeMode	SF4													11	98
CSAssign	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5		(F2 Direct)			12	98
ChoCtrl	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5					13	98
PB Upper/Lower, PB Range	SF5	SF5	SF5					SF5		SF5				14	98
AssignA/B/1/2	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5					15	98
BCCurve													SF1	16	99
Octave											F2 Direct		SF2	17	99
Transpose											F2 Direct		SF2	18	99
VelCurve													SF2	19	99
Fixed Velocity													SF2	20	99
(EF BYPS)													SF3	21	99
AutoLoad													SF4	22	99
PowerOnMode													SF4	23	99
CtrlReset													SF4	24	99
TransCh												Direct	(F5→SF1)	25	99
TGSwitch												Direct	(F5→SF2)	26	99
MIDISwitch												Direct		27	99
ElementSw/PartSw				SF1	SF1			SF1						28	99
WaveNo./Ctgr/Number				SF1	SF1	SF1		SF1		SF1				29	99
KeyOnDelay				SF2										30	99
InsEffect(Eff)Out				SF2	SF2									31	99
NoteLimit (L/H)				SF3				SF3		SF3	F2 Direct			32	99
VelocityLimit (L/H)				SF3				SF3		SF3				33	99
VelCrossFade				SF3										34	100
Type					SF1									35	100
Bank					SF1	SF1		SF1		SF1				36	100
RevSend	F2 Direct	F2 Direct		SF2										46	100
ChoSend	F2 Direct	F2 Direct		SF2										47	100
OutputSel				SF2				F3 Direct		F3 Direct				115	103
RcvNoteOff				SF5										37	100
AltnateGroup				SF5										38	100
VelocityDepth						SF5		SF5						39	100
VelocityOffset						SF5		SF5						40	100
Volume	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F4→SF1)	(F4→SF1)		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		(F4 Direct)	SF1	43	100
NoteShift						SF5		F4→SF1		F4→SF1			SF1	41	100
Tune													SF1	216	108
ArpSwitch (Switch)	F3→SF1	F3→SF1	F3→SF1				F3→SF1	SF2		SF2				77	101
ReceiveCh										SF2			(F5→SF1)	42	100
F2 (Tab Name)	OUTPUT			PITCH			OUT/MEQ	OUTPUT	MEQ	OUTPUT	OTHER	NOTE	I/O		
Volume	Direct	Direct	Direct	(F4→SF1)	(F4→SF1)		SF1	SF1		SF1		(F4 Direct)	F1→SF1	43	100
Pan	Direct	Direct	Direct	F4→SF1	F4→SF1		SF1	SF1		SF1		(F4 Direct)		44	100
VoiceELPan								SF1		SF1				45	100
RevSend	Direct	Direct	Direct		F1→SF2		SF1	SF2		SF2				46	100
ChoSend	Direct	Direct	Direct		F1→SF2		SF1	SF2		SF2				47	100
VarSend								SF2		SF2				48	100
InsRevSend		Direct												49	100
InsChoSend		Direct												50	100
SHAPE/FREQ/GAIN/Q	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF2		Direct				F3→SF1	51	100
DryLevel								SF2		SF2				52	100
A/DSource													SF1	53	100
Mic/Line													SF1	54	101
L&RGain													SF2	55	101
AssignL/RGain													SF2	56	101
(MLAN)													SF2	57	101

Display	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	説明No.	参照ページ
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
Slider	(F1→SF5)	(F1→SF5)	(F1→SF5)				(F1→SF5)		(F1→SF5)		Direct		58	101	
Octave											Direct	F1→SF2	17	99	
Transpose											Direct	F1→SF2	18	99	
NoteLimit/H				F1→SF3			F1→SF3		F1→SF3		Direct		32	99	
Coarse				SF1	SF1								59	101	
Fine				SF1	SF1		(F4→SF1)		(F4→SF1)			(F1→SF1)	60	101	
Random				SF1									61	101	
EGTime				SF2									62	101	
Segment				SF2									63	101	
EGLevel				SF2									64	101	
Curve				SF2									65	101	
Pitch (VEL SENS)				SF2	SF2								66	101	
(PEG) TIME				SF3		Direct							67	101	
(PEG) LEVEL				SF3		Direct							68	101	
(PEG) Depth				SF3									69	101	
PitchSens				SF4									70	101	
CenterKey				SF4									71	101	
EGTimeSens				SF4									72	101	
CenterKey				SF4									73	101	
F3 (Tab Name)	ARP			FILTER			ARP	OUTSEL	ARP	OUTSEL	TX SW	VOICE			
Bank	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				74	101	
Type	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				75	101	
Tempo	SF1	SF1	SF1				SF1						76	101	
Switch (ArpSwitch)	SF1	SF1	SF1				SF1	F1→SF2	SF1	F1→SF2			77	101	
Hold	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				78	102	
KeyMode	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				79	102	
VelMode	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				80	102	
NoteLimit	SF2	SF2	SF2				SF2		SF2				81	102	
VelocityLimit	SF2	SF2	SF2				SF2		SF2				82	102	
UnitMultiply	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3				83	102	
VelocityRate	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3				84	102	
GateTimeRate	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3				85	102	
OutputSwitch	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF4		SF4			SF2	86	102	
TransmitCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF4		SF4			SF2	87	102	
SHAPE/FREQ/GAIN/Q	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				F2→SF2		F2 Direct			SF1	51	100	
BC/AS1/AS2/FC1/FC2	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				F4 Direct				(F5 Direct)	SF3	88	102	
(Transmit Switch)											Selected by [▲▼]	(F5→SF2)	89	102	
Type				SF1									90	102	
Gain				SF1									91	102	
Cutoff				SF1	(SF1)			F4→SF2		F4→SF2			92	102	
Resonance				SF1	(SF1)			F4→SF2		F4→SF2			93	102	
Width				SF1									94	102	
Distance				SF1									95	102	
HPFCutoff				SF1	SF1	SF1							96	102	
HPFKeyFlw				SF1									97	102	
EGTime				SF2									98	103	
Segment				SF2									99	103	
EGLevel				SF2									100	103	
Curve				SF2									65	101	
Cutoff (VEL SENS)				SF2									101	103	
Resonance (VEL SENS)				SF2									102	103	
(FEG) TIME				SF3				(F4→SF3)		(F4→SF3)			103	103	
(FEG) LEVEL				SF3				(F4→SF3)		(F4→SF3)			104	103	
(FEG) Depth				SF3				F4→SF2		F4→SF2			105	103	
CutoffSens				SF4									106	103	
CenterKey				SF4									107	103	
EGTimeSens				SF4									108	103	
CenterKey				SF4									109	103	
(Scaling) BREAKPOINT				SF5									110	103	
(Scaling) OFFSET				SF5									111	103	
LPFCutoff				(SF1)	SF1								112	103	
LPFReso				(SF1)	SF1								113	103	
LPFCutoff (VEL SENS)				(SF2)	SF2								114	103	
OutputSel					F1→SF2			Direct		Direct			115	103	
(InsEF)								Direct		Direct			116	103	
F4 (Tab Name)	CTL SET (SET 1/2, 3/4, 5/6)			AMP			NATIVE	CTLASN	TONE	CTLASN	TONE	PRESET	CTLASN		
ElementSw	SF1, 2, 3													117	103
Source	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											118	103
Dest	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											119	103
Depth	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											120	103

Display	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	説明No.	参照ページ
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
Filter (MW)			SF2											121	103
AMod/PMoD/FMod (MW)			SF2											122-124	104
Pitch			SF3											125	104
Filter (AT)			SF3											121	103
AMod/PMoD/FMod (AT)			SF3											122-124	104
Src			SF4											126	104
Filter (AC)			SF4											121	103
AMod/PMoD/FMod (AC)			SF4											122-124	104
BC/AS1/AS2/FC1/FC2	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				Direct		Direct			(F5 Direct)	F3→SF3	88	102
(ARP) Switch/Hold													SF1	127	104
ASA/ASB												(F5 Direct)	SF2	128	104
Dest													SF2	129	104
FS													SF3	130	104
Set Remote Template Type													SF4	131	104
BankMSB/LSB												Direct		132	104
PgmChange												Direct		133	104
Volume	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(SF1)	(SF1)		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		Direct	(F1→SF1)	43	100
Pan	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	SF1	SF1		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		Direct		44	100
Level	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	SF1	SF1		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		(Direct)	(F1→SF1)	135	104
AlternatePan				SF1	SF1									136	104
RandomPan				SF1	SF1									137	104
ScalingPan				SF1										138	104
EGTime				SF2										139	104
Segment				SF2										140	104
EGLevel				SF2										141	104
Curve				SF2										142	104
(AEG) TIME				SF3	SF3									143	105
(AEG) LEVEL				SF3	SF3									144	105
LevelSens				SF4										145	105
CenterKey				SF4										146	105
EGTimeSens				SF4										147	105
CenterKey				SF4										148	105
(Scaling) BREAKPOINT				SF5										149	105
(Scaling) OFFSET				SF5										150	105
Level (VEL SENS)					SF2									151	105
(Native Parameters)						Direct or selected by [◀/▶]								152	105
NoteShift						F1→SF5		SF1		SF1			F1→SF1	41	100
Detune				(F2→SF1)	(F2→SF1)			SF1		SF1			(F1→SF1)	153	105
Cutoff				F3→SF1	(F3→SF1)			SF2		SF2				92	102
Resonance				F3→SF1	(F3→SF1)			SF2		SF2				93	102
FEGDepth				F3→SF3				SF2		SF2				154	105
(FEG) Attack/Decay/Release (Time)				(F3→SF3)				SF3		SF3				155	105
(FEG) Sustain (Level)				(F3→SF3)				SF3		SF3				156	105
(AEG) Attack/Decay/Release (Time)				(F4→SF3)				SF4		SF4				157	105
(AEG) Sustain (Level)				(F4→SF3)				SF4		SF4				158	105
F5 (Tab Name)		LFO			LFO			RCV SW		RCV SW		CS	MIDI		
Wave	SF1			Direct										159	105
Speed	SF1			Direct		Direct								160	105
TempoSync	SF1													161	105
TempoSpeed	SF1													162	105
KeyOnReset	SF1			Direct										163	105
Phase	SF1													164	105
(KeyOn)Delay	SF2			Direct		Direct								165	106
FadeIn	SF2													166	106
Hold	SF2													167	106
FadeOut	SF2													168	106
ElementSw	SF3/4/5													169	106
Dest	SF3/4/5													170	106
Depth	SF3/4/5													171	106
PMoD (LFO)				Direct		Direct								172	106
FMod (LFO)				Direct										173	106
AMoD (LFO)				Direct										174	106
(Part Receive Switch)								Selected by [▲/▼]		Selected by [▲/▼]				175	106
BasicRcvCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)			(F1→SF2)			SF1	176	106
KBDTransCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)				(F1 Direct)		SF1	177	106
DeviceNo.	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)						SF1 (F6→SF2)	178	106
FileUtilID													SF1	179	106
BankSel													SF2	180	106

Display	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	説明No.	参照ページ
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
PgmChange												(F3→Selected by [▲/▼])	SF2	181	106
CtrlChange												(Selected by [▲/▼])	SF2	182	106
LocalCtrl												(F1 Direct)	SF2	183	106
RcvBulk													SF2	184	106
MIDI Sync													SF3	185	106
ClockOut													SF3	186	106
SeqCtrl													SF3	187	106
MIDI IN/OUT													SF4	188	107
ThruPort													SF4	189	107
CtrlSlider							(F4 Direct)					Direct	(F3→SF3/ F4→SF2)	134	104
F6 (Tab Name)	EFFECT			EQ			EFFECT	1-4/PLG1-3	EFFECT	1-4/PLG1-3		PLUG			
EL: OUT 1-4/KEY: OUT	SF1	SF1												190	107
InsEF Connect	SF1	SF1	SF1											191	107
Ins1 Ctgry/Type	SF1	SF1	SF1											192	107
Ins2 Ctgry/Type	SF1	SF1	SF1											193	107
Reverb/Chorus Type	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					194	107
Reverb/Chorus Send	SF1	SF1	SF1											195	107
Reverb/Chorus Return	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					196	107
Reverb/Chorus Pan	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					197	107
Chorus to Reverb	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					198	107
EFF PART→VCE INS							SF1		SF1					199	107
EFF PART→PLG-EF							SF1		SF1					200	107
Variation Type/Return/Pan							SF1		SF1					201-203	107
Variation to Chorus/Reverb							SF1		SF1					204	107
(Effect Parameters)	SF2/3/4/5	SF2/3/4/5	SF2/3/4/5				SF2/3/4/5		SF2/3/4/5					205	107
PolyExpand												SF1		206	107
DEV NO.	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)					SF2 (F5→SF1)		178	106
PORT NO.												SF2		207	107
GM/XG												SF2		208	107
(ネイティブシステム パラメーター)												SF3/4/5		209	108
Type				Direct	Direct									210	108
L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)				Direct	Direct	Direct								211	108
H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)				Direct	Direct	Direct								212	108
Freq (Type=P.EQ)				Direct	Direct									213	108
Gain (Type=P.EQ)				Direct	Direct									214	108
Q (Type=P.EQ)				Direct	Direct									215	108

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。

NOTE エフェクトパラメータリストについては、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P.70、ストアについてはP.73をご参照ください。シーケンスプレイについてはP.75、カードについてはP.82をご参照ください。

NOTE パフォーマンスモード/ミキシングエディット時は、ボイスコムのアルペジオ/エフェクト/コントローラの設定は無効となり、パフォーマンス/ミキシングエディットの設定が有効となります。ボイスモード時のアルペジオ/エフェクトの設定は、ジョブ(P.70)の機能を使ってパフォーマンス/ミキシングにコピーすることができます。

NOTE パラメーターがどのファンクションボタンに割り当てられているかについては、P.97をご参照ください。

NOTE コントロールスライダーによる以下のパラメーターの編集は、エレメント/パートパラメーターに直接効果がかかるのではなく、クイックエディットとして働きます。

- ・ CUTOFF
- ・ RESONANCE
- ・ ATTACK
- ・ RELEASE

NOTE クイックエディットによる以下のパラメーターの編集は、対象パラメーターの設定値が直接変更されるのではなく、オフセットとして効果がかかります。

- エレメント
- ・ FEG TIME/LEVEL/DEPTH
 - ・ AEG TIME/LEVEL/DEPTH
- パート
- ・ FEG/AEG ([F4]→[SF3/4])

説明No.と参照ページの対応
(説明No.順)

説明No.	参照ページ
1-15	98
16-33	99
34-53	100
54-77	101
78-97	102
98-121	103
122-142	104
143-164	105
165-187	106
188-208	107
209-221	108

パラメーターとファンクションの対応(アルファベット順)

A	Effect ParametersF6	LPFCutoffF3	S	ScalingPanF4
A/DSourceF2	EGLevel (AMP)F4	LPFCutoff (VEL SENS)F3	Segment (AEG)F4	
AEG Sustain (Level)F4	EGLevel (FILTER)F3	LPFResoF3	Segment (FEG)F3	
AEG Attack/Decay/Release (Time)F4	EGLevel (PITCH)F2		Segment (PEG)F2	
AlternatePanF4	EGTime (AMP)F4	M	SeqCtrlF5	
AltNateGroupF1	EGTime (FILTER)F3	M.TuningNo.F1	Set Remote Template TypeF4	
AMod (LFO)F5	EGTime (PITCH)F2	MainCtgrF1	SHAPE/FREQ/GAIN/QF2/F3	
AMod/PMod/FMod (AC)F4	EGTimeSens (AMP)F4	MEQ OFFSETF1	SliderF2	
AMod/PMod/FMod (AT)F4	EGTimeSens (FILTER)F3	Mic/LineF2	SourceF4	
AMod/PMod/FMod (MW)F4	EGTimeSens (PITCH)F2	MIDI IN/OUTF5	SpeedF5	
ArpSwitch (Switch)F1	EL: OUT 1-4/KEY: OUTF6	MIDI SyncF5	SubCtgrF1	
ASA/ASBF4	ElementSw (CTL SET)F4	MIDISwitchF1	Switch (ArpSwitch)F3	
AssignA/B/1/2F1	ElementSw (LFO)F5	Mode (PORTA)F1	Switch (PORTA)F1	
AssignLRGainF2	ElementSw (OSC)F1	Mono/PolyF1	Switch/Hold (ARP)F4	
AssignModeF1				
AutoLoadF1				
B	F	N	T	
BankF1/F3	FadeInF5	NameF1	TempoF3	
BankMSB/LSBF4	FadeOutF5	Native ParametersF4	TempoSpeedF5	
BankSelF5	FEG Attack/Decay/Release (Time)F4	NoteLimit (ARP)F3	TempoSyncF5	
BasicRcvChF5	FEG DepthF3	NoteLimit (L/H)F1/F2	TGSwitchF1	
BC/AS1/AS2/FC1/FC2F3/F4	FEG LEVELF3	NoteShiftF1/F4	ThruPortF5	
BCCurveF1	FEG Sustain (Level)F4	NumberF1	TIME (AEG)F4	
BREAKPOINT (AMP)F4	FEG TIMEF3		TIME (FEG)F3	
BREAKPOINT (FILER)F3	FEGDepthF4	O	TIME (PEG)F2	
	FileUtilIDF5	OctaveF1/F2	Time (PORTA)F1	
C	Filter (AC)F4	OFFSET (AEG)F4	TimeMode (PORTA)F1	
CenterKey (AEGTimeSens)F4	Filter (AT)F4	OFFSET (FEG)F3	TransChF1	
CenterKey (CutoffSens)F3	Filter (MW)F4	OutputSelF1/F3	Transmit SwitchF3	
CenterKey (FEGTimeSens)F3	FineF2	OutputSwitchF3	TransmitChF3	
CenterKey (LevelSens)F4	Fixed VelocityF1		TransposeF1/F2	
CenterKey (PEGTimeSens)F2	FMod (LFO)F5	P	TuneF1	
CenterKey (PitchSens)F2	Freq (Type=P.EQ)F6	PanF2/F4	Type (ARP)F3	
ChoCtrlF1	FSF4	Part Receive SwitchF5	Type (EQ)F6	
Chorus PanF6		PartSwF1	Type (FILTER)F3	
Chorus ReturnF6	G	PartSwitch (PORTA)F1	Type (OSC)F1	
Chorus SendF6	Gain (FILTER)F3	PB RangeF1		
Chorus to ReverbF6	Gain (Type=P.EQ)F6	PB Upper/LowerF1	U	
Chorus TypeF6	GateTimeRateF3	PEG DepthF2	UnitMultiplyF3	
ChoSendF1/F2	GM/XGF6	PEG LEVELF2		
ClockOutF5		PEG TIMEF2	V	
CoarseF2	H	PgmChange (CS/MIDI)F5	Variation to Chorus/ReverbF6	
CSAssignF1	H.Freq/GainF6	PgmChange (PRESET)F4	Variation Type/Return/PanF6	
CtgrF1	Hold (ARP)F3	PhaseF5	VarSendF2	
CtrlChangeF5	Hold (LFO)F5	PitchF4	VelCrossFadeF1	
CtrlResetF1	HPFCutoffF3	Pitch (VEL SENS)F2	VelCurveF1	
CtrlSliderF5	HPFKeyFlwF3	PitchSensF2	VelModeF3	
Curve (AEG Level)F4		PlugEF TypeF6	VelocityDepthF1	
Curve (FEG Level)F3	I	PMod (LFO)F5	VelocityLimit (ARP)F3	
Curve (PEG Level)F2	Ins1 Ctgr/TypeF6	PolyExpandF6	VelocityLimit (L/H)F1	
CutoffF3/F4	Ins2 Ctgr/TypeF6	PORT NO.F6	VelocityOffsetF1	
Cutoff (VEL SENS)F3	InsChoSendF2	PORTA ModeF1	VelocityRateF3	
CutoffSensF3	InsEFF3	PORTA PartSwitchF1	VoiceELPanF2	
	InsEF ConnectF6	PORTA SwitchF1	VolumeF1/F2/SF4	
	InsEffect(Eff)OutF1	PORTA TimeF1		
	InsRevSendF2	PORTA TimeModeF1	W	
		PowerOnModeF1	WaveF5	
D	K		WaveNo.F1	
Delay (KeyOn Delay)F5	KBDTransChF5	Q	WidthF3	
Depth (CTL SET)F4	KeyAsgnModeF1	Q (Type=P.EQ)F6		
Depth (FEG)F3	KeyModeF3			
Depth (LFO)F5	KeyOn Delay (LFO)F5	R		
Depth (PEG)F2	KeyOn Delay (OSC)F1	RandomF2		
Dest (CTL ASN)F4	KeyOnResetF5	RandomPanF4		
Dest (CTL SET)F4		RcvBulkF5		
Dest (LFO)F5	L	RcvNoteOffF1		
DetuneF4	L&RGainF2	ReceiveChF1		
DEV NO.F6	L.Freq/GainF6	ResonanceF3/F4		
DeviceNo.F5	LevelF4	Resonance (VEL SENS)F3		
DistanceF3	LEVEL (AEG)F4	Reverb PanF6		
DryLevelF2	LEVEL (FEG)F3	Reverb ReturnF6		
	LEVEL (PEG)F2	Reverb SendF6		
E	Level (VEL SENS)F4	Reverb TypeF6		
EF BYPSF1	LevelSensF4	RevSendF1/F2		
EFF PART→PLG-EFF6	LocalCtrlF5			
EFF PART→VCE INSF6				

リファレンス編

機能一覧

この一覧では、すべてのエディットパラメーターを説明しています。*の付いた項目には、表のあとに補足があります。関連ページでは、操作例や詳細、他の機能との関係などが説明されています。

説明No. は機能を説明するうえで便宜的につけたものです。機能ツリー図 (P.88) やパラメーターテーブル (P.92) の各項目と対応していますので、目的の機能を探すのにご利用ください。「WEB用語集」の欄に○の付いている項目は、以下の URL に用語説明 (電子楽器用語集) があり、理解を深めることができます (「読み」による検索ができます)。

http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/emi/word/ (URL および見出し語は変更されることがあります)

NOTE 画面の見かたおよび各モードの選択についてはP.30をご参照ください。プレイモードについては、P.29をご参照ください。

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連ページ	補足	WEB用語集			
1	MainCtgr/SubCtgr	Main/Sub Category (Voice/Performance)	メイン/サブカテゴリ	ネーム(英数字で最大10文字)とカテゴリの設定	34, 35, 84					
2	Name	Name 1-10 (Voice/Performance/Master)	ネーム							
3	Mono/Poly	Mono/Poly Mode	モノ/ポリモード	発音方式の選択。monoは単音演奏用、polyは和音演奏用。レガート奏法については、ポルタメント参照	119		○			
4	KeyAsgnMode (AssignMode)	Same Note Number Key On Assign Mode	キーアサインモード	音源で同一ノートナンバー (キー)を受信したときの設定。single(シングル)は先に発音された音が鳴りやみ、multi(マルチ)は鳴りやまない		*1				
5	M.TuningNo.	Micro Tuning	マイクロチューニング	ボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定。平均律をはじめ、計32種類から選択		*2	○			
6	MEQ OFFSET	Master EQ Offset	マスターEQオフセット	マスター EQ(No.51)の設定値(MIDを除く)に対する加減。スライダーを使ったエディットも可	67	*3				
7	(PORTA) Switch (Sw)	Portamento Switch	ポルタメントスイッチ	ポルタメント(最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを連続的に変化させる機能)のオン/オフの設定	119		○			
8	(PORTA) Time	Portamento Time	ポルタメントタイム					ポルタメントのピッチ変化にかかる時間の設定。値を大きくするほどピッチ変化にかかる時間が長い。	*4	○
9	(PORTA) PartSwitch	Part Switch	パートスイッチ					各パートに対するポルタメントのオン/オフの設定		
10	(PORTA) Mode	Portamento Mode	ポルタメントモード	レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけポルタメントの効果がかかる(fingered/fingr)かどんな弾き方でもポルタメントがかかる(fulltime/full)かを選択		*4 *5	○			
11	(PORTA) TimeMode	Portamento Time Mode	ポルタメントタイムモード	time...鍵盤の距離に関係なく、Timeのパラメーターで指定した時間でピッチが変化 rate...鍵盤の距離に比例してピッチが変化(ノーマルボイス)		*4				
12	CSAssign	Control Function Select	コントロールファンクションセレクト	ボイスやパフォーマンスを呼び出したとき、コントロールファンクションのどの列の機能が選択されている状態かを設定	53	*6	○			
13	ChoCtrl	Chorus Control	コーラスコントロール	コーラスエフェクトに決められているコントロールパラメーターの値を変更						
14	PB Upper/Lower, PB Range	Pitch Bend Range	ピッチベンドレンジ	ピッチベンドホイールを最大限に動かしたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位(12=1オクターブ)で設定。プラグインは上下とも共通の範囲	53					
15	AssignA/B/1/2	Assign A/B/1/2	アサイン A/B/1/2	CONTROL FUNCTION=ASSIGN時のスライダーの位置(パラメーターの設定値)を記憶	53	*7				

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
16	BCCurve	BC (Breath Controller) Curve	ブレスコントローラーカーブ	ブレスコントローラーに吹き込まれる息の強さに対する音の出方を決めるカーブを設定。コントローラーセットのDest(ノーマルボイスコモン[F4]→[SF1/2/3])にも有効	87		
17	Octave	Master Octave Shift	マスターオクターブシフト	キーボードのピッチ(音の高さ)をオクターブ単位でアップ/ダウン。フットスイッチ(ユーティリティ [F4]→[SF3]でFS=101)でリセット可能	56	*8	
18	Transpose	Master Transpose	マスタートランスポーズ	キーボードのピッチを半音単位で移調(+1のとき、C3の鍵盤を押すとC#3のノートナンバーが発生)。ここでの設定はMIDIでも出力される			
19	VelCurve	Velocity Curve	ベロシティカーブ	鍵盤を弾く強さに対して、ベロシティ値がどのように発生する(出力される)かを決めるカーブを設定。fixedのときは、鍵盤を弾く強さにかかわらず、次のFixedVelocityで設定した一定のベロシティ(音量など)で音源を鳴らす	87		○
20	FixedVelocity	Fixed Velocity	フィックスベロシティ	VelCurve=fixedのときのベロシティ値を設定。ベロシティ値の設定はMIDIでも出力される	87		
21	(EF BYPS)	Effect Bypass	エフェクトバイパス	[EFFECT BYPASS]ボタンをオンにした(ランプを点灯させた)ときに、どのエフェクトをバイパスする(通さないようにする=on)かを設定	67		○
22	AutoLoad	Auto Load	オートロード	電源オン時にメモリーカードから、指定されたファイルを自動的にロードする(on)か、しない(off)かを設定。[SF5]ボタンを押すと、カードモードで最後に開いたフォルダー内のファイルがオートロードの対象となる	84		○
23	PowerOnMode	Power On Mode	パワーオンモード	電源を入れたときに選択されるモードの設定。指定したバンクの001のプログラムが選ばれる		*9	○
24	CtrlReset	Controller 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(MW、FC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			○
25	TransCh	Transmit Channel	トランスミットチャンネル	各ゾーンの鍵盤の操作をどのMIDI送信チャンネルで送信するかを設定	48、118		○
26	TGSwitch	Tone Generator Switch	トーンジェネレータースイッチ	各ゾーンでの演奏により発生したMIDIデータを、音源部へ送信するか(on)、しないか(off)を設定	48		
27	MIDISwitch	MIDI Switch	MIDIスイッチ	各ゾーンでの演奏により発生したMIDIデータを外部へMIDI出力するか(on)、しないか(off)を設定	48		
28	ElementSw/PartSw	Element Switch/Part Switch	エレメントスイッチ/ パートスイッチ	各エレメント(キー)/パートに対する発音する、しないの設定。ドラムキーではType1にpre wavを選んだときに有効。パフォーマンスはパート1~4およびプラグインパート1~3の計7パートのうち、最大4パートまでをオンに設定可能			○
29	WaveNo./Ctgry/Number	Wave Number/Category/ Voice Number	ウェーブナンバー/ カテゴリ/ ボイスナンバー	Normal Element Edit時...各エレメントのウェーブ/カテゴリー(P.35)を選択。 Drum Key Edit時...各キーのウェーブ/ボイスナンバー/カテゴリーを選択。 Performance/Mixing Part Edit時...各パートのボイスナンバーを選択。別冊データリスト参照。 Plug-in Element Edit時...ボードボイスナンバーを選択		*10	
30	KeyOnDelay	Key On Delay	キーオンディレイ	鍵盤を押したあと、実際に音が始まるまでの遅れを設定			○
31	InsEffect(Eff)Out	Insertion Effect Out	インサージョンエフェクトアウト	各エレメント/ドラムキーの出力先をインサージョンエフェクト1(ins1)、2(ins2)のどちらにするかを設定。thruはインサージョンエフェクトを通さない。ボイスコモンエディット[F6]→[SF1]のEL OUT/KEY OUTと連動	67		
32	NoteLimit (L/H)	Note Limit Low/High	ノートリミットロー/ハイ	発音鍵域の最低音(L: ロー)と最高音(H: ハイ)を設定	62	*11 *12	○
33	VelocityLimit (L/H)	Velocity Limit Low/High	ベロシティリミットロー/ ハイ	ここで設定したベロシティの最低値(L: ロー)と最高値(H: ハイ)の範囲内でエレメント/パートが発音	62	*13	○

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
34	VelCrossFade	Velocity Limit Cross Fade	ベロシティリミットクロスフェード	設定値を大きくするほど、ベロシティリミットから遠くなるにつれてオシレーター出力レベルが徐々に下がる。 0(通常)...ベロシティリミットをはずれると急に発音しなくなる			
35	Type	Wave Type	ウェーブタイプ	ドラムキーの素材にプリセットウェーブ(pre wav)を使うか、ノーマルボイス(voice)を使うかを選択		*14	
36	Bank	Bank	バンク	Drum Key Edit...Typeのパラメーターでvoice(ボイス)を選択しているときに表示。ノーマルボイスのボイスバンクを選択。 Plug-in Element Edit時...ボードボイスのバンクを選択。 Performance/Mixing Part Edit時...各パートのボイスバンク(P.36)を選択			
37	RcvNoteOff	Receive Note Off	レシーブノートオフ	MIDIノートオフ(鍵盤から指を離したという情報)を受ける(on)か、受けない(off)かを設定		*17	○
38	AltnateGroup	Alternate Group	オルタネートグループ	同時に発音させないドラムキーに同じ番号を設定			○
39	VelocityDepth (VelSensDpt)	Velocity Sensitivity Depth	ベロシティセンシティビティデプス	「受信したベロシティ」(実際に押した強さ)に対して「音源に働くベロシティ」の変化の度合いを調節		*19	○
40	VelocityOffset (VelSensOfs)	Velocity Sensitivity Offset	ベロシティセンシティビティオフセット	「受信したベロシティ」(実際に押した強さ)に対して、ここでの値を加減したものが音源に働く			○
41	NoteShift	Note Shift	ノートシフト	ピッチを半音単位(12=1オクターブ)で調整。音源部だけに影響。MIDIでは出力されない			○
42	ReceiveCh	Receive Channel	レシーブチャンネル	各パートは、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)を受信。受信したくないパートはoffに設定	118	*63	○
43	Volume	Volume	ボリューム	音量(出力レベル)の設定			○
44	Pan	Pan	パン	ステレオ再生したときの、音の定位(方向)を設定。 L63(左端)~C(センター)~R63(右端)		*15 *21	○
45	VoiceELPan	Voice Element Pan	ボイスエレメントパン	ボイスエレメントエディットで設定されたパンの値を有効にする(on)、しない(off)を設定。offに設定すると、ボイスエディットモードでのパン設定をC(センター)とみなす		*22	
46	RevSend	Reverb Send	リバーブセンド	インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)の、リバーブエフェクトへのセンドレベル(送り量)を設定	67	*15 *16	○
47	ChoSend	Chorus Send	コーラスセンド	インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)の、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定	67		○
48	VarSend	Variation Send	バリエーションセンド	各パートのバリエーションセンドのバランスを調節	67		○
49	InsRevSend	Insertion Reverb Send	インサージョンリバーブセンド	インサージョンエフェクト1/2で処理された信号の、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定	67	*20	
50	InsChoSend	Insertion Chorus Send	インサージョンコーラスセンド	インサージョンエフェクト1/2で処理された信号の、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定	67		
51	SHAPE/FREQ/GAIN/Q	Master EQ Shape/Frequency/Gain/Q	マスターイコライザーシェープ/フリクエンシー/ゲイン/周波数特性	音質を補正。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減		*23 *24	○
52	DryLevel	Dry Level	ドライレベル	各パートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)のバランスを調節			
53	A/DSource	A/D Source	A/Dソース	本体に外部からオーディオ信号を入力する場合、A/D INPUT端子から入力する(analog)か、mLAN端子から入力する(mLAN)かを選択(別売のmLAN8E装着時)	44		

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
54	Mic/Line	Mic/Line	マイク/ライン	A/D INPUT端子への入力ゲインをマイク用(mic)にするかライン用(line)にするかを設定			
55	L&R Gain	OUTPUT L&R Gain	アウトプットL&Rゲイン	それぞれの端子からの出力ゲインを設定。低い値を設定すると、ボリュームスライダーでより細かい音量の調節が可能			
56	AssignL/R Gain	ASSIGNABLE OUTPUT L&R Gain	アサインブルアウトプットL&Rゲイン				
57	(MLAN)	mLAN Settings	mLAN設定	mLANに関する設定。別売のmLAN8E装着時のみ	126	*25	
58	Slider	Control Function Select	コントロールファンクションセレクト	マスターを呼び出したとき、コントロールファンクションのどの列の機能が選択されている状態かを設定	53	*6	
59	Coarse	Pitch Coarse	ピッチコース	ピッチ(音の高さ)を半音単位(12=1オクターブ)で調節		*18	
60	Fine	Pitch Fine	ピッチファイン	ピッチを微調整			
61	Random	Random Pitch	ランダムピッチ	鍵盤を弾くたびにピッチをランダムに変化させる。127=ピッチ変化が最大。0=フラット:無効			
62	EGTime	PEG Time Velocity Sensitivity	PEGタイムベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するPEGタイムの感度(ピッチEGの変化の速さ)を設定。プラスに設定すると、鍵盤を強く弾くほど、速い時間変化が得られる。		*27	
63	Segment	PEG Time Segment	PEGタイムセグメント	マイナスに設定するとその逆。Segmentで指定した時間区分に対して有効		*26	
64	EGLevel	PEG Level Velocity Sensitivity	PEGレベルベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するPEGレベルの感度(弾く強さによるピッチEGのピッチ変化の幅)を設定。Curve(カーブ)ではベロシティに応じた変化のしかたを選択		*27	
65	Curve	Velocity Sensitivity Curve	ベロシティセンシティビティカーブ				
66	Pitch (VEL SENS)	Pitch Velocity Sensitivity	ピッチベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するピッチの感度(弾く強さによる音の高さの変化の幅)を設定			
67	(PEG) TIME	PEG Time	PEGタイム	鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的変化を設定	63		
68	(PEG) LEVEL	PEG Level	PEGレベル				
69	(PEG) Depth	PEG Depth	PEGデプス				
70	PitchSens	Pitch Key Follow Sensitivity	ピッチキーフォローセンシティビティ	ピッチキーフォロー(ピッチスケールリング)の感度(となりの鍵盤との音程差)を設定。100=100セント(半音)。0=どの鍵盤も同じピッチ(打楽器などで使用)。+5、+10、+20、+50とすると、それぞれ鍵盤上の半音が1/20、1/10、1/5、1/2半音となる調律をしたのと同じことになる。マイナスにすると高低が入れ替わる。通常は+100		*28	
71	CenterKey	Pitch Key Follow Center Key	ピッチキーフォローセンターキー	上記PitchSensの基準ピッチ(鍵盤: ノートナンバー)を設定。ここで設定したノートナンバーでは、通常(+100)と同じピッチになる		*28 *12	
72	EGTimeSens	PEG Time Key Follow Sensitivity	PEGタイムキーフォローセンシティビティ	弾く鍵盤の位置によるPEGタイムの感度(PEGの変化の速さ)を調節		*28	
73	CenterKey	PEG Time Key Follow Center Key	PEGタイムキーフォローセンターキー	上記EGTimeSensの基準ピッチ(鍵盤: ノートナンバー)を設定。ここで設定したノートナンバーでは、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま得られる。それ以外のノートナンバーでは、基準ピッチからの距離に比例した速さになる		*28 *12	
74	Bank	Arpeggio Type Bank	アルペジオタイプバンク	アルペジオのバンクを選択。pre1=プリセット1、pre2=プリセット2、user=ユーザー: MOTIFシリーズで保存したユーザーアルペジオデータを読み込んだ(P.83)ときに使用	45	*29	
75	Type	Arpeggio Type	アルペジオタイプ	アルペジオタイプを選択。アルペジオのカテゴリーを表示(左端の2文字)	45	*29 *34	
76	Tempo	Arpeggio Tempo	アルペジオテンポ	アルペジオのテンポを設定。ユーティリティの[F5]→[SF3]の"MIDI Sync"=MIDIになっているときは、ここでの表示が[MIDI]となり、変更できない。シーケンスプレイ時は、ソングのテンポ(P.76)に同期	45		
77	Switch (ArpSwitch)	Arpeggio Switch	アルペジオスイッチ	アルペジオ再生のオン/オフを設定。フットスイッチ(ユーティリティ [F4]→[SF3]でFS=96)でオン/オフ可能	45	*30	○

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
78	Hold	Arpeggio Hold	アルペジオホールド	鍵盤から指を離しても、次の鍵盤を弾くまでアルペジオが繰り返し鳴り続ける (on)かどうかを設定。フットスイッチ(ユーティリティ [F4]→[SF3]のFS=97)でオン/オフ可能	45	*31	○
79	KeyMode	Arpeggio Key Mode	アルペジオキーモード	キーモード(鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生のしかた)を設定		*32 *33 *34	
80	VelMode	Arpeggio Velocity Mode	アルペジオベロシティモード	ここでの設定により、アルペジオの各構成音の発音ベロシティが決定		*35	
81	NoteLimit	Arpeggio Note Limit Low/High	アルペジオノートリミットロー/ハイ	アルペジオが再生する鍵域の最低音(Low: ロー)と最高音(High: ハイ)を設定		*36 *12	○
82	VelocityLimit	Arpeggio Velocity Limit Low/High	アルペジオベロシティリミットロー/ハイ	ここで設定したベロシティの最低値(Low: ロー)と最高値(High: ハイ)の範囲内でアルペジオが再生	47	*13	○
83	UnitMultiply	Arpeggio Unit Multiply	アルペジオユニットマルチプライ	アルペジオの再生時間を伸縮。200%で元の再生時間(100%)の2倍(テンポが半分)。50%で元の再生時間の半分(テンポが2倍)			
84	VelocityRate	Arpeggio Velocity Rate	アルペジオベロシティレート	ここでの設定値を元のアルペジオデータ/実際の鍵盤を弾いた強さのベロシティにかけた値が、再生時のベロシティになる。100%=VelModeで選んだ基準のベロシティ値		*37 *38	
85	GateTimeRate	Arpeggio Gate Time Rate	アルペジオゲートタイムレート	ここでの設定値を元のアルペジオデータのゲートタイム(音符の長さ)にかけた値が、再生時のゲートタイムとなる。100%=元のゲートタイム		*37	
86	OutputSwitch	Arpeggio MIDI Out Switch	アルペジオMIDIアウトスイッチ	アルペジオ再生をMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定			
87	TransmitCh	Arpeggio MIDI Transmit Channel	アルペジオMIDI送信チャンネル	アルペジオ再生のMIDI出力チャンネルを設定。KbdCh...ユーティリティモード [F5]→[SF1]のKBDTransChで設定されているチャンネルで送信(Performance/Mixing時)		*39	
88	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	BC/Assign1/Assign2/FC1/FC2 Control Number	BC/アサイン1/アサイン2/FC1/FC2コントロールナンバー	プレスコントローラー、ASSIGN 1/2スライダー、フットコントローラー 1/2が音源に送るコントロールナンバーを設定	53	*40	
89	(Transmit Switch)	Transmit Switch	トランスミットスイッチ	各ゾーンでの演奏で発生したコントロールチェンジやプログラムチェンジなどを、送信する(on/☒)、しない(off/☐)を設定。[SF5]ボタンで4ゾーン表示/1ゾーン表示を切替。4ゾーン表示時は、[▲▼]ボタンで画面をスクロール。[1]-[4]ボタンでゾーン切替	119		
90	Type	Filter Type	フィルタータイプ	フィルタータイプを選択。選んだタイプにより設定できるパラメーターは異なる	63	*41	
91	Gain	Filter Gain	フィルターゲイン	ゲイン(フィルターユニットへの信号の通過量)を設定			
92	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	フィルターカットオフフリケンシー	カットオフ周波数を設定。ここで設定した周波数が、現在Typeで選ばれているフィルターを信号が通過するときの基準となる	63	*42	○
93	Resonance	Filter Resonance	フィルターレゾナンス	レゾナンス効果の強さを設定	63	*41	○
94	Width	Filter Width	フィルターウィズ	BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定	64		
95	Distance	Distance	ディスタンス	デュアルタイプのフィルター(同じタイプのフィルターを並列に接続したもの)、およびLPF12+HPF12の、2つのカットオフ周波数の距離(差)を設定	64		
96	HPFCutoff	HPF Cutoff Frequency	HPFカットオフフリケンシー	ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定(ノーマルボイス時はType=LPF12/LPF6のときのみ)	64		
97	HPFKeyFlw	HPF Cutoff Frequency Key Follow	HPFカットオフフリケンシーキーフォロー	上記HPFCutoffで設定された周波数のキーフォロー(弾く鍵盤の位置によって中心周波数を補正する機能)の調節(Type=LPF12/LPF6のときのみ)。プラスにすると、鍵盤の位置が高いほど、中心周波数が上がる。マイナスにすると、鍵盤の位置が低いほど中心周波数が上がる			

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
98	EGTime	FEG Time Velocity Sensitivity	FEGタイムベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するFEGタイムの感度(FEGの変化の速さ)を設定。プラスに設定すると、鍵盤を強く弾くほど、速い時間変化が得られる。マイナスに設定するとその逆。Segmentで指定した時間区分に対して有効		*27	
99	Segment	FEG Time Segment	FEGタイムセグメント			*26	
100	EGLevel	FEG Level Velocity Sensitivity	FEGレベルベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するFEGレベルの感度(弾く強さによるFEGの周波数変化の幅)を設定。Curve(カーブ)ではベロシティに応じた変化のしかたを選択		*27	
101	Cutoff (VEL SENS)	Filter Cutoff Velocity Sensitivity	フィルターカットオフベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するカットオフ周波数の感度を設定			
102	Resonance (VEL SENS)	Filter Resonance Velocity Sensitivity	フィルターレゾナンスベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するレゾナンスの感度を設定			
103	(FEG) TIME	FEG Time	FEGタイム	鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音色(フィルターのカットオフ周波数)の時間的変化を設定	65		
104	(FEG) LEVEL	FEG Level	FEGレベル		65		
105	(FEG) Depth	FEG Depth	FEGデプス		65		
106	CutoffSens	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	フィルターカットオフキーフォローセンシティビティ	フィルターキーフォロー(フィルタースケーリング)の感度(弾く鍵盤の位置によってカットオフを増減させる割合)を設定			
107	CenterKey	Filter Cutoff Key Follow Center Key	フィルターカットオフキーフォローセンターキー	上記CutoffSensの基準となる鍵盤の位置(C3)を表示。C3では、CutoffSensで設定した音色変化がそのまま得られる。それ以外のノートナンバーでは、C3からの距離に比例した周波数変化になる。表示のみ	23		
108	EGTimeSens	FEG Time Key Follow Sensitivity	FEGタイムキーフォローセンシティビティ	弾く鍵盤の位置によるFEGタイムの感度(FEGの変化の速さ)を調節		*28	
109	CenterKey	FEG Time Key Follow Center Key	FEGタイムキーフォローセンターキー	ここで設定したノートナンバーでは、FEGで設定した周波数変化の速さがそのまま得られる。それ以外のノートナンバーでは、このノートナンバーからの距離に比例した速さになる		*12 *28	
110	(Scaling) BREAKPOINT	Filter Cutoff Scaling Break Point	フィルターカットオフスケーリングブレイクポイント	フィルタースケーリング(ノートナンバーの高低によってカットオフ周波数を調節する機能)を鍵盤の位置(BREAKPOINT)とその鍵盤の位置に対するカットオフ周波数の加減量(OFFSET)で設定		*12 *43 *45	○
111	(Scaling) OFFSET	Filter Cutoff Scaling Offset	フィルターカットオフスケーリングオフセット			*43 *45	○
112	LPF Cutoff	Low Pass Filter Cutoff	ローパスフィルターカットオフ	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定	63	*17	○
113	LPF Reso	Low Pass Filter Resonance	ローパスフィルターレゾナンス	ローパスフィルターのレゾナンス効果の強さを設定	63		○
114	LPF Cutoff (VEL SENS)	Low Pass Filter Cutoff Velocity Sensitivity	ローパスフィルターカットオフベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するローパスフィルターのカットオフ周波数の感度を設定			
115	OutputSel	Output Select	アウトプットセレクト	各パートの出力先を選択(Performance/Mixing Part Edit時)。ドラムキーの出力を選択(Drum Key Edit時)。各ドラムキーを別々の端子から出力可能		*16 *46	
116	(InsEF)	Insertion Effect	インサージョンエフェクト	このパートの信号がインサージョンエフェクトユニットを経由しているか(on)、していないか(off)を表示(表示のみ)			○
117	ElementSw	Controller Set 1-6 Element Switch	コントローラーセット 1-6 エレメントスイッチ	各エレメントに対してコントローラーの動きを有効(1~4表示)にするか、無効(-表示)にするかを選択	55	*47	○
118	Source	Controller Set 1-6 Source	コントローラーセット 1-6 ソース	Destで選んだ機能をコントロールするためのコントローラーを選択	55	*48 *49	○
119	Dest	Controller Set 1-6 Destination	コントローラーセット 1-6 デスティネーション	コントロールする機能を設定。ここで選んだ機能をSourceで選んだコントローラーでコントロールできる	55	*50	○
120	Depth	Controller Set 1-6 Depth	コントローラーセット 1-6 デプス	Destで選んだ機能をコントロールする深さを設定	55		
121	Filter	MW/AT(CAT)/AC(AC1) Filter Control	MW/AT/AC フィルターコントロール	MW([SF2])/AT([SF3])/AC([SF4])でフィルターカットオフ周波数をコントロールする深さを設定			○

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連ページ	補足	WEB用語集
122	PMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Pitch Modulation Depth	MW/AT/AC LFOピッチ モジュレーションデプス	MW([SF2])/AT([SF3])/AC([SF4])でピブラート(ピッチの周期的変化)を コントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定			○
123	FMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Filter Modulation Depth	MW/AT/AC LFOフィルター モジュレーションデプス	MW([SF2])/AT([SF3])/AC([SF4])でフィルターモジュレーション(カットオフ 周波数の周期的変化)をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数 の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定			○
124	AMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Amplitude Modulation Depth	MW/AT/AC LFO アンプリチュード モジュレーションデプス	MW([SF2])/AT([SF3])/AC([SF4])で音量のモジュレーション(音量の周期的変 化)をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ) を設定			○
125	Pitch (AT)	AT (CAT) Pitch Control	ATピッチコントロール	アフタータッチで最大限に鍵盤を押し込んだとき、ピッチがどれだけ変化するか を半音単位(12=1オクターフ)で設定			
126	Src	AC Source (AC1 Control Number)	ACソース	AC(AC1)のコントロールナンバーを設定。ACのFilter/PMod/FMod/AModの 各設定は、このナンバーと一致するコントローラーの操作によってコントロール される			
127	(ARP) Switch/Hold	Arpeggio Switch/Hold Control Number	アルペジオスイッチ/ ホールドコントロール ナンバー	アルペジオのオン/オフ、アルペジオホールドのコントロールナンバーを設定		*51	
128	ASA/ASB	Assignable A/B Slider Control Number	ASSIGN A/Bスライダー コントロールナンバー	ASSIGN A/Bスライダーのコントロールナンバーを設定。外部機器をコント ロールする場合に有効			
129	Dest	Assignable A/B Slider Destination	ASSIGN A/Bスライダー デスティネーション	ASSIGN A/Bスライダーでコントロールする機能の設定。 別冊データリスト参照		*50	
130	FS	FS Control Number/ FS Function Assignment	フットスイッチアサイン	フットスイッチのコントロールナンバーの設定とフットスイッチに割り当てる 機能の選択	56	*51	
131	Set Remote Template Type	Set Remote Mode Template Type	リモートモードテンプレート タイプ	リモートコントロール機能の対象となるコンピューターシーケンスソフトウェア を選択	57		
132	BankMSB/LSB	Bank Select MSB/LSB	バンクセレクトMSB/LSB	この3つのMIDIメッセージを設定することで、各ゾーンに割り当てるボイスを 選択。設定値...別冊データリストのボイスリスト参照			○
133	PgmChange	Program Change (Program Number 1-128)	プログラムナンバー				
134	CtrlSlider	Control Slider Control Number	コントロールスライダー コントロールナンバー	各ゾーンのスライダーが音源に送るコントロールナンバーを選択。 ZoneSwitch(マスタープレイモード[F2])がオンの状態で、パネルの CONTROL FUNCTIONでZONEを選択している場合のみ有効	53	*6	
135	Level	Element Level	エレメントレベル	各エレメント/ドラムキーの出力レベル(音量)を調節。各エレメント/ドラムキー の出力バランスを調整可能			
136	AlternatePan	Alternate Pan Depth	オルタネートパンデプス	鍵盤を弾くたびに左右交互に音の定位(聞こえてくる方向)が移動する度合 (変化の幅)を設定。Panで設定した位置が移動の基準となる		*17	
137	RandomPan	Random Pan Depth	ランダムパンデプス	鍵盤を弾くたびにランダム(無作為)に音の定位(聞こえてくる方向)が移動する 度合(変化の幅)を設定。Panで設定した位置が移動の基準となる			
138	ScalingPan	Scaling Pan Depth	スケーリングパンデプス	弾く鍵盤の位置によって左右の音の定位(聞こえてくる方向)が移動する度合 (変化の幅)を設定。C3の鍵盤位置がPanで設定した定位となる			
139	EGTime	AEG Time Velocity Sensitivity	AEGタイムベロシティ センシティブリティ	ベロシティに対するAEGタイムの感度(AEGの変化の速さ)を設定。プラスに 設定すると、鍵盤を強く弾くほど、速い時間変化が得られる。マイナスに設定す るとその逆。Segmentで指定した時間区分に対して有効		*27	
140	Segment	AEG Time Segment	AEGタイムセグメント			*26	
141	EGLevel	AEG Level Velocity Sensitivity	AEGレベルベロシティ センシティブリティ	ベロシティに対するAEGレベルの感度(弾く強さによるアンプリチュードEGの 音量変化の幅)を設定。Curve(カーブ)ではベロシティに応じた変化のしかたを 選択		*27	
142	Curve	Velocity Sensitivity Curve	ベロシティセンシティブリティ カーブ				

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
143	(AEG) TIME	AEG Time	AEGタイム	鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音量(AMP/レベル)の時間的変化を設定。ピアノは徐々に音量が小さくなる、オルガンは弾いている間一定といった違いを表現。たとえばRELのTIME(リリースタイム)の値を大きく設定すると、余韻(サステイン)を長くすることができる	66		
144	(AEG) LEVEL	AEG Level	AEGレベル		66		
145	LevelSens	Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity	アンプリチュード(レベル)キーフォローセンシティビティ	レベルキーフォロー (レベルスケーリング)の感度(弾く鍵盤の位置によって音量を増減させる割合)を設定			○
146	CenterKey	Amplitude Key Follow Center Key	アンプリチュードキーフォローセンターキー	上記LevelSensの基準となる鍵盤の位置(C3)を表示。C3では、LevelSensで設定した音量変化がそのまま得られる。それ以外のノートナンバーでは、C3からの距離に比例した音量変化になる		*28	
147	EGTimeSens	AEG Time Key Follow Sensitivity	AEGタイムキーフォローセンシティビティ	弾く鍵盤の位置によるAEGタイムの感度(AEGの変化の速さ)を調節			
148	CenterKey	AEG Time Key Follow Center Key	AEGタイムキーフォローセンターキー	ここで設定したノートナンバーでは、AEGで設定した音量変化の速さがそのまま得られる。それ以外のノートナンバーでは、このノートナンバーからの距離に比例した速さになる		*12 *28	
149	(Scaling) BREAKPOINT	Amplitude Scaling Break Point	アンプリチュードスケーリングブレイクポイント	アンプリチュードスケーリング(ノートナンバーの高低によって音量を調節する機能)を鍵盤の位置(BREAKPOINT)とその鍵盤の位置に対する音量の加減量(OFFSET)で設定		*12 *44 *45	○
150	(Scaling) OFFSET	Amplitude Scaling Offset	アンプリチュードスケーリングオフセット			*44 *45	○
151	Level (VEL SENS)	Level Velocity Sensitivity	レベルベロシティセンシティビティ	ベロシティに対する音量の感度を設定。0=強弱に関係なく最大のベロシティ。+32 =通常。+64=127のベロシティを受信したときのみ、最大で発音			
152	(Native Parameters)	Plug-in Native Parameters	プラグインネイティブパラメーター	各プラグインボードが持つ固有の機能の設定。[◀ ▶]ボタンでページ切り替え。プラグインボードによって、設定できるパラメーターが異なる。各パラメーターの内容や機能については、使用しているプラグインボードの取扱説明書/オンラインヘルプを参照。			
153	Detune	Detune	デチューン	ピッチを微調整。各エレメント/パートのピッチをずらすことでデチューン効果(音に厚みを加える効果)を得られる			○
154	FEGDepth	FEG Depth	FEGデプス	各パートでの、FEGのカットオフ周波数変化の量を設定		*52	
155	(FEG) Attack/Decay/Release (Time)	FEG Attack/Decay/Release Time	FEGアタック/ディケイ/リリースタイム	各パートでのFEG(フィルターエンベロープジェネレーター)/AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の設定。各パートに割り当てられたボイスのエレメントエディットでの設定([F3]→[SF3]/[F4]→[SF3])に対するオフセット		*53	
156	(FEG) Sustain (Level)	FEG Sustain Level	FEGサステインレベル				
157	(AEG) Attack/Decay/Release (Time)	AEG Attack/Decay/Release Time	AEGアタック/ディケイ/リリースタイム			*54	
158	(AEG) Sustain (Level)	AEG Sustain Level	AEGサステインレベル				
159	Wave	LFO Wave	LFOウェーブ	ピブラート/ワウワウトレモロなどの効果を作るLFOのウェーブを選択。user...ボイスエディター(インストールガイド参照)で作成したユーザーウェーブ(ボイスごと)を使用。ボイスエディターマニュアル(PDF)を参照	66	*55	○
160	Speed	LFO Speed	LFOスピード	LFOウェーブの変化の速さを設定		*56	○
161	TempoSync	LFO Tempo Sync	LFOテンポシンク	LFOウェーブの変化の速さを、アルペジオやシーケンサー(ソング)のテンポと同期させる(on)かどうかを設定。同期させる場合は、TempoSpeedで速さを音符で指定			○
162	TempoSpeed	LFO Tempo Speed	LFOテンポスピード	LFOウェーブの変化の速さを音符で設定。TempoSync=on時に有効		*57	
163	KeyOnReset	Key On Reset	LFOキーオンリセット	鍵盤を押したときにLFOの発信をリセットするかどうかおよびリセットの方法を設定		*58	○
164	Phase	LFO Phase	LFOフェーズ	鍵盤を弾いた瞬間のLFOウェーブの位相を設定		*59	○

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
165	(KeyOn)Delay	LFO (Key On) Delay Time	LFOディレイタイム	鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定			○
166	Fadeln	LFO Fade-in Time	LFOフェードインタイム	鍵盤を弾いてDelayで設定した時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定		*60	○
167	Hold	LFO Hold Time	LFOホールドタイム	LFOの効果が始まってから最大レベルに達したあとの持続時間を設定			○
168	FadeOut	LFO Fade-out Time	LFOフェードアウトタイム	鍵盤を弾いてHoldで設定した持続時間を経過したあと、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定			○
169	ElementSw	LFO Destination Element Switch	LFOデスティネーション エレメントスイッチ	各エレメントに対してコントローラーの働きを有効(1~4表示)にするか、無効(-表示)にするかを選択			
170	Dest	LFO Destination	LFOデスティネーション	ここで選んだ機能をLFOでコントロールできる			
171	Depth	LFO Depth	LFOデプス	LFOウェーブによる変調の深さを設定			
172	PMod (LFO)	LFO Pitch Modulation Depth	LFOピッチ モジュレーションデプス	LFOでピブラート(ピッチの周期的変化)をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定			○
173	FMod (LFO)	LFO Filter Modulation Depth	LFOフィルター モジュレーションデプス	LFOでフィルターモジュレーション(カットオフ周波数の周期的変化)をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定			○
174	AMod (LFO)	LFO Amplitude Modulation Depth	LFOアンプリチュード モジュレーションデプス	LFOで音量のモジュレーション(音量の周期的変化)をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定			○
175	(Part Receive Switch)	Part Receive Switch	パートレシープスイッチ	各パートが、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどを、受信する(on)かしない(off)かを設定		*61	
176	BasicRcvCh	Basic Receive Channel	ベーシックレシープ チャンネル	ボイス/パフォーマンスモード時に、外部MIDI機器を使って本体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。どのチャンネルでも受信したいときはomniに設定	118	*62	○
177	KBDTransCh	Keyboard Transmit Channel (Voice/Performance Mode)	キーボード送信チャンネル	ボイス/パフォーマンスモード時に、鍵盤やコントローラーなどの操作をどのMIDI送信チャンネルで送信するかを設定	118		
178	DeviceNo./DEV NO.	Device No.	デバイスナンバー	MIDIデバイスナンバーを設定。システムエクスクルーシブメッセージ(P.121)の送受信時に、相手側機器のデバイスナンバーと合わせる			○
179	FileUtilID	File Utility ID	ファイルユーティリティ ナンバー	ファイルユーティリティ (別冊インストールガイド参照)と本体との間で、ファイルをやり取りする場合は、両者のファイルユーティリティナンバーと、デバイスナンバーを合わせる			
180	BankSel	Transmit/Receive Bank Select	バンクセレクト送受信オン/ オフ	シーケンサーや外部機器から送られてくるプログラムチェンジ/バンクセレクトを受信する(on)、しない(off)を設定。また、オンに設定すると、パネルの操作などによる、本体からのプログラムチェンジ/バンクセレクトを外部MIDI機器に送信する	119		
181	PgmChange	Transmit/Receive Program Change	プログラムチェンジ送受信 オン/オフ		121		
182	CtrlChange	Control Change (AEG Sustain)	コントロールチェンジ	AEGサステインのMIDI信号の受信方式を設定。パラメーターチェンジ情報として受信する(mode1)か、コントロールチェンジ情報として受信する(mode2)かを設定			
183	LocalCtrl	Local Control	ローカルコントロール	オフにすると、本体の鍵盤/コントローラー部と音源が内部的に切り離される	18	*64 *65	○
184	RcvBulk	Receive Bulk	レシープバルク	バルクダンプを受信する(on)、しない(protect)を設定	72,121		
185	MIDI Sync	MIDI Sync	MIDIシンク	外部機器と接続して同期演奏を行なう場合、ソング/アルペジオの再生を、内部クロック(internal)とMIDIクロック(MIDI)のどちらに同期するかを選択			
186	ClockOut	Clock Out	クロックアウト	タイミングクロック(MIDIクロック)のMIDI出力をする、しないを設定	122		
187	SeqCtrl	Sequencer Control	シーケンサーコントロール	スタート、コンティニュー、ストップ、ソングポジションポインターの情報を送受信するかどうかを設定	122	*66	

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
188	MIDI IN/OUT	MIDI IN/OUT	MIDIイン/アウト	MIDIデータの入出力口として、どの端子を使用するかを設定。mLANはmLAN8E装着時のみ設定可	16	*67	
189	ThruPort	Thru Port	スルーポート	本体とコンピューターをUSBケーブルで接続して使用しているとき、USB端子から入ってきた信号の中の何番目のポート信号をMIDI OUTからスルーアウトさせるかを設定	22		○
190	EL: OUT 1-4/KEY: OUT	EL 1-4/KEY Insertion Effect Out	インサージョンエフェクトアウト	各エレメント/ドラムキーの出力先をインサージョンエフェクト1(ins1)、2(ins2)のどちらにするかを設定。thruはインサージョンエフェクトを通さない。ボイスエレメント/キーエディット[F1]→[SF2]のInsEffect(Eff)Outと連動	67		
191	InsEF Connect	Insertion Effect Connection Type	インサージョンコネクト (接続タイプ)	インサージョンエフェクト1と2の接続方法を設定。para...パラレル(並列)、Ins1to2...1から2へ、Ins2to1...2から1へ	67	*68	
192	Ins1 Ctgry/Type	Insertion 1 Category/Type	インサージョン1カテゴリ/タイプ	インサージョンエフェクト1/2のタイプを選択。別冊データリスト参照	67		
193	Ins2 Ctgry/Type	Insertion 2 Category/Type	インサージョン2カテゴリ/タイプ				
194	Reverb/Chorus Type	Reverb Type/Chorus Type	リバーブタイプ/コーラスタイプ	リバーブ/コーラスエフェクトのタイプを選択。別冊データリスト参照	67		○
195	Reverb/Chorus Send	Reverb Send/Chorus Send	リバーブセンド/コーラスセンド	インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブ/コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定	67		○
196	Reverb/Chorus Return	Reverb Return/Chorus Return	リバーブリターン/コーラスリターン	リバーブ/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(戻り量)を設定	67		○
197	Reverb/Chorus Pan	Reverb Pan/Chorus Pan	リバーブパン/コーラスパン	リバーブ/コーラスエフェクトで処理された信号の定位を設定			○
198	Chorus to Reverb	Send Chorus to Reverb	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	67		○
199	EFF PART→VCE INS	Insertion Effect Part (Voice)	インサージョンエフェクトパート	インサージョンエフェクトをかけるパートを1つ選択。インサージョンエフェクトの接続方式(P.68)は、選ばれたパートのボイスでの設定に従う	67		
200	EFF PART→PLG-EF PlugEF Type	Plug-in Insertion Effect Part/Type	プラグインインサージョンエフェクトパート/タイプ	プラグインインサージョンエフェクトをかけるパート/タイプを1つ選択。エフェクトプラグインボードを装着した場合のみ有効。ここでの設定でA/Dインプットからの信号(マイク入力など)にエフェクトをかけられる。PLG-EF ([SF2])の画面でパラメーターの詳細を設定(PLG100-VHの取扱説明書参照)	67		
201	Variation Type	Variation Type	バリエーションタイプ	バリエーションエフェクトのタイプを選択。別冊データリスト参照	67		
202	Variation Return	Variation 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音声信号のリターンレベルを設定	67		○
203	Variation Pan	Variation 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			○
204	Variation to Reverb/Chorus	Variation to Reverb/Chorus	センドバリエーショントゥリバーブ/コーラス	バリエーションエフェクトで処理した信号のリバーブ/コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定			○
205	(Effect Parameters)	Effect Parameters	エフェクトパラメーター	エフェクトのパラメーターを設定。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は異なる。別冊データリスト参照			○
206	PolyExpand	Poly Expand(ポリ拡張)	ポリエクスパンド(ポリ拡張)	同一のプラグインボード(シングルパート)が複数装着されている場合에만設定可能。offは、それぞれのボードを独立して機能させる(複数パートで演奏させる)設定。onは、発音数を拡張して使用する(複数のプラグインボードを1つのパートで使用する)設定			
207	PORT NO.	Port No.	ポートナンバー	プラグインパートが受信するMIDIメッセージのポートナンバーを設定。シングルパートプラグインボード用に1つ、マルチパートプラグインボード用に1つのポートナンバーを設定。エフェクトプラグインボードは、PORT NO.=1で固定	77		○
208	GM/XG	GM/XG	GM/XG	GMオンおよびXGオンを受信するかどうかを設定。マルチパートプラグインボードにのみ有効			

説明 No.	LCD(画面)表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
209	(ネイティブシステム パラメーター)			各スロットに装着されたプラグインボードのネイティブシステムパラメーターに関する設定。各パラメーターについては、ボードに付属の取扱説明書を参照			
210	Type	EQ Type	EQタイプ	イコライザーのタイプを選択。音質補正だけでなく積極的な音作りにも活用可能。選んだイコライザーのタイプによっては、さらにいくつかのパラメーター設定を行なう		*69	○
211	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ Low Frequency/Low Gain	EQローフリケンシー/ ローゲイン			*17 *70	○
212	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ High Frequency/High Gain	EQハイフリケンシー/ ハイゲイン			*70	○
213	Freq (Type=P.EQ)	Frequency	フリケンシー				○
214	Gain (Type=P.EQ)	Gain	ゲイン				○
215	Q (Type=P.EQ)	EQ Resonance	EQレゾナンス				○
216	Tune	Master Tune	マスターチューン	音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整。+100でピッチが半音上がる			○
217	FORMAT/Volume Label	Format/Volume Label	フォーマット/ボリューム ラベル	メモリーカードをフォーマット(初期化)。フォーマットの際に、カードに名前(ボリュームラベル)を付けられる	82		
218	SAVE	Save	セーブ	設定をファイルとしてメモリーカードにセーブ(保存)	82		
219	LOAD	Load	ロード	メモリーカードからファイル(設定データ)を本体にロード(読み込み)	82		
220	RENAME	Rename	リネーム	ファイルネーム(英数字で最大8文字)を変更	82		
221	DELETE	Delete	デリート	メモリーカード上のファイルをデリート(削除)	82		

*1

AltGroupのパラメーターがoff以外のときは"----"表示となり、設定できません(ドラムキーエディット時)。

*2

マイクロチューニングタイプ

NO	調律名	調	特徴
00	Equal temperament 平均律	—	19世紀に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。このため転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛をもたらされました。
01~12	Pure major 純正律 (長調)	C~B	金管楽器の音律で、自然音を基準とするため、合奏時の和音はきれいな濁りのないハーモニーとなります。ただし移調の際には音律を変える必要があるため、演奏中に楽器を変えたり調律を変えなければなりません。本機ではすべての長調、短調の音律をメモリーしてあります。
13~24	Pure minor 純正律 (短調)	A~G#	調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要がありません。しかし、演奏する際の調の調号(#b)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
25	Werckmeister ヴェルクマイスター	—	調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要がありません。しかし、演奏する際の調の調号(#b)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
26	Kimberger キルンベルガー	—	調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要がありません。しかし、演奏する際の調の調号(#b)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
27	Vallotti & Young バロッチィ & ヤング	—	調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要がありません。しかし、演奏する際の調の調号(#b)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
28	1/4 shifted	—	全体に1/4音上げた平均律です。通常の平均律の音階と混ぜて演奏することで、非常に緊張感のある音になります。
29	1/4 tone	—	鍵盤上の半音が1/2半音となる調律です。
30	1/8 tone	—	鍵盤上の半音が1/4半音となる調律です。
31	Indian インディアン	—	インド音楽で使用される旋律です(白鍵[C~B]のみ)。

*3

ボイスモード時...ボイス全体に働くマスターEQ (キュティリティモード[F3]→[SF1])に対するオフセット値
パフォーマンス/ミキシング時...マスターEQ(コモン[F2]→[SF2])に対するオフセット値

*4

ドラムパートでは、ポルタメントの設定はできません。

*5

プラグインパートでは、Modeの設定はありません。

*6

CONTROL FUNCTION SELECT (CS Assign) ㉔

CONTROL FUNCTION	1	PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
	2	CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
	3	ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2
	4	MEQ LOW	MEQ LOW MID	MEQ HI MID	MEQ HIGH
	5	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	6	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4
MASTER VOLUME	CS 1	CS 2	CS 3	CS 4	

- 1 pan ㉔
- 2 tone ㉔
- 3 assign ㉔
- 4 MEQofs ㉔
- 5 vol ㉔
- 6 zone (マスターモード時のみ。マスタープレイモードの[F2] (MEMORY)画面で ZoneSwitch=offのときは表示されません)

NOTE ボイス/パフォーマンス/ミキシング...コモンエディット[F1]→[SF5]のCSAssignで設定
マスター...コモンエディット[F2]のSliderで設定

*7

スライダーを動かしても現在の値に到達するまで、設定は変化しません。

*8

音域の上限/下限(C-2~G8)を越えた場合、ピッチは折り返します。

*9

パワーオンモードの設定で呼び出される内容

設定	モード	プログラム
performance	パフォーマンスプレイ	USER: 001
voice (USER)	ボイスプレイ	USER: 001
voice (PRE1)	ボイスプレイ	PRE1: 001
GM	ボイスプレイ	GM: 001
master	マスタープレイ	USER: 001

*10

プラグインボードによって選べるバンク/ナンバーは異なります。各ボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

*11

C5~C4のように最低音の方が最高音より高いノートナンバー(ノートネーム)を設定した場合、C-2~C4とC5~G8の範囲で(間を抜かして)発音します。

*12

[INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでもノートネーム(鍵盤の位置)を指定することができます。

*13

93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行った場合、1~34と93~127の範囲で発音します。

*14

ここで"voice"に設定すると、このあとで説明するパラメーターの一部で設定できないものがあります。

*15

スライダーを使って、直接この値を設定することもできます(コモンエディット時)。

*16

ドラムキーエディット時は、InsEffOut(またはKEY OUT)=thruに設定した場合のみ(インサージョンエフェクトをかけない場合のみ)、有効な値です。

*17

ドラムキーエディット[F1]→[SF1]のTypeで、pre wavが選ばれているドラムキーに対して有効です(ドラムキーエディット時)。

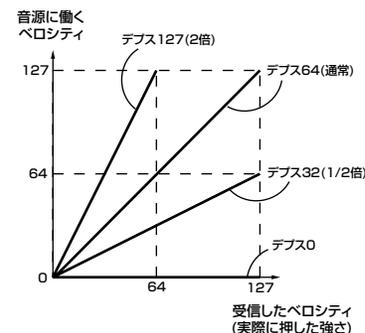
*18

ノーマルボイスをドラムキーに割り当てたとき、ドラムキーの鍵盤の位置にかかわらず、そのドラムキーは元のボイスのC3のピッチ(音の高さ)で発音します。Coarseの設定は、そのC3のピッチを基準に移調します。

*19

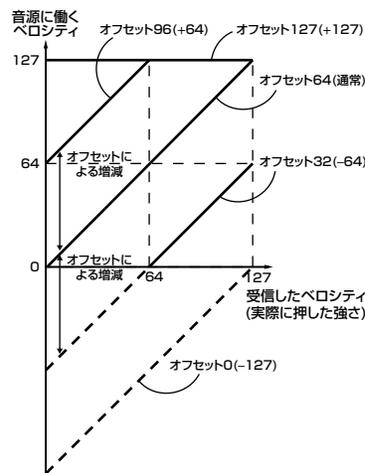
デプスによるベロシティのカーブ変化 (オフセット=64で一定にしたとき)

Velocity Depth



オフセットによるベロシティカーブ変化 (デプス=64で一定にしたとき)

Velocity Offset



*20

インサージョンエフェクト1/2を通ったドラムキーの、リバーブ/コーラスエフェクトへのセンドレベルは、キーごとには設定できません。また、これら2つのセンドレベルのノーマルボイスでの値は127で固定されています。

*21

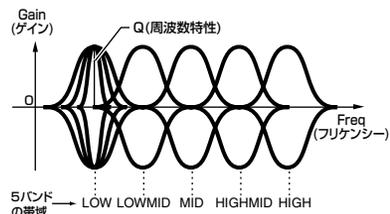
C(中央)に設定すると、各エレメント/パートで設定したパンがそのまま再生されます(コモンエディット時)。

*22

プラグインパートでは、VoiceELPan(ボイスエレメントパン)の設定はありません。

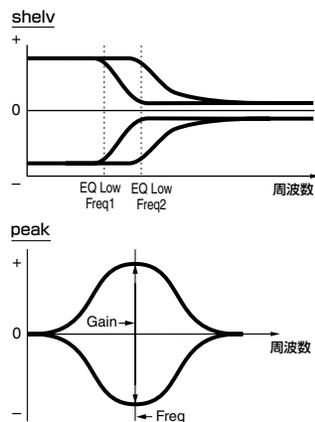
*23

MEQ(マスターイコライザー)



Shape(シェープ)

このイコライザーをshelv: シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、peak: ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。この設定は、LOW(ロー)、HIGH(ハイ)に対して有効です。



Freq(フリケンシー)

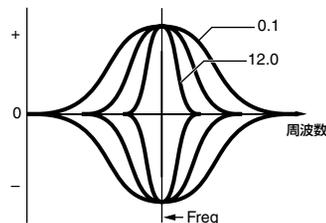
ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

Gain(ゲイン)

Freqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

Q(周波数特性)

Freqで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。



*24

ボイスモード使用時の設定はユーティリティモード[F3]→[SF1]で行ないます。ボイスモードからユーティリティモードに入った場合のみ設定できます。

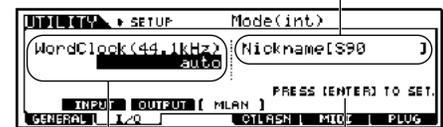
*25

mLAN接続

別売のmLAN8E(P.129)の接続に関する設定を行ないます。mLAN8Eを装着したときのみ表示される画面です。



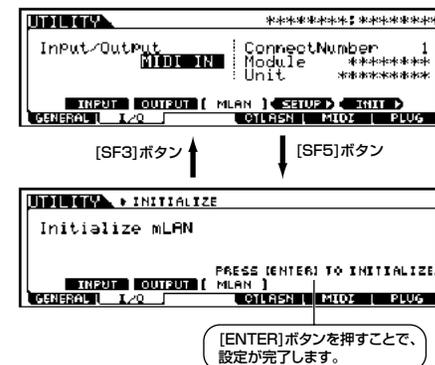
ニックネームを選択します(P.34)。ニックネームについては、mLAN8E付属の取扱説明書をご参照ください。



ワードクロックを設定します。ワードクロックについては、mLAN8E付属の取扱説明書をご参照ください。

mLAN8Eに関するユーティリティモードでの設定は、本体のユーザーメモリー上ではなく、mLAN8E上のメモリーにストア(保存)されます。

上記の設定を、以下の方法で初期化することができます。



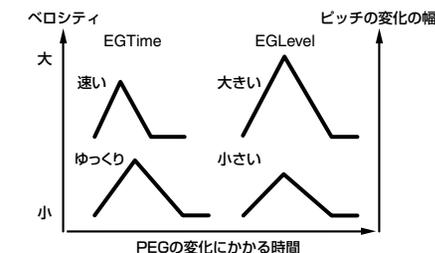
*26

設定	EGTimeの値が有効になるタイム
atk	アタックタイム
atk+dcy	アタックタイム/ディケイ1タイム
dcy	ディケイタイム
atk+rls	アタックタイム/リリースタイム
all	EGのすべてのタイム

*27

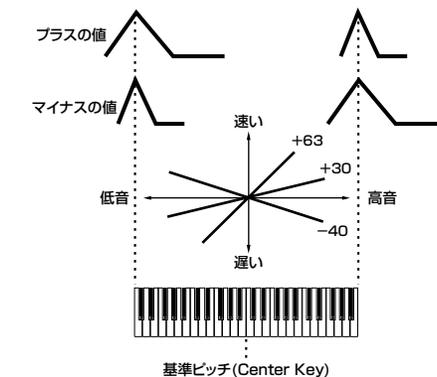
ペロシティによるエレメントのコントロール (PEGの例)

プラスの値のとき



*28

弾く鍵盤の位置によるエレメントのコントロール (PEGタイム=PEGの変化の速さの例)



*29

ユーザーアルペジオを選択している場合で、カーソルがTypeにあるときに[Sf5](CLEAR)ボタンを押すことで、選択しているアルペジオデータを消去(クリア)することができます。

*30

パネルの[ARPEGGIO]ボタンを使って、このスイッチをオン/オフすることもできます(ボイスエディット時)。マルチプラグインパート17~32では、ArpSwitchの設定はありません。

*31

sync-off

鍵盤を弾いたときに1音め(最初の和音)のアルペジオ再生はリセットされ、アルペジオデータの最初から発音します。1音めをノートオフして2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。鍵盤から手を離している間、アルペジオ再生は聞こえませんが、内部的には再生が続いており、2音めを弾くと発音が再開されるしくみです。

*32

sort(ソート)

鍵盤を弾くと、弾いた鍵盤の位の低い方から順にアルペジオが再生されます。

thru(スルー)

鍵盤を弾くと、弾いた順にアルペジオが再生されません。

direct(ダイレクト)

鍵盤で弾いたとおりに発音されます。アルペジオのシーケンスデータ上に、パンやブライトネスなどのコントロールチェンジデータを入力してある場合、アルペジオ再生時には、自動的にコントロールチェンジによる効果が得られます。

*33

sort、thruのどちらの場合も、実際に発音されるノートの順番は、アルペジオのシーケンスデータによって影響を受けます。

*34

アルペジオタイプのカテゴリがCt(コントロール)のとき、KeyMode=direct以外の設定では音が出ません。

*35

original(オリジナル)

アルペジオのシーケンスデータが、あらかじめ持っているベロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ベロシティになります。

thru(スルー)

シーケンスデータが持っているベロシティ値に関係なく、実際に鍵盤を弾いたときのベロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ベロシティになります。

*36

C5~C4のように最低音の方が最高音より高いノートナンバー(ノートネーム)を設定した場合、C-2~C4とC5~G8の範囲の押鍵で(間を抜かして)アルペジオが機能します。

*37

ここでの設定によってベロシティ/ゲートタイムが0になる場合、実際には1の値に置き換えられます。

*38

ここでの設定によってベロシティが128以上になる場合、実際には127の値に置き換えられます。

*39

ボイスモード使用時の設定はユーティリティモード([F3]→[SF2])で行ないます。ボイスモードからユーティリティモードに入った場合のみ設定できます。

*40

ボイスモード使用時の設定はユーティリティモード([F3]→[SF3])で行ないます。ボイスモードからユーティリティモードに入った場合のみ設定できます。

*41

Typeで選ばれているフィルターの種類によってResonanceかWidthかの表示が切り替わります。**Resonance**...LPF、HPF、BPF(BPFwを除く)、BEF **Width**...BPFw

*42

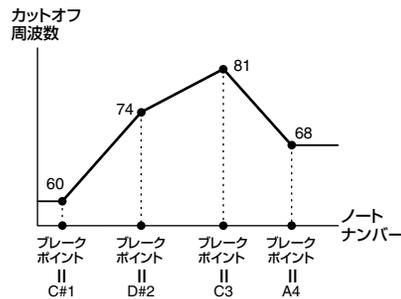
使用しているフィルターがLPF(ローパスフィルター)とHPF(ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効(Performance/Mixing Part Edit時)。

*43

フィルターカットオフスケリング

カットオフ周波数=64のときに表のように設定した場合、各ブレイクポイントでの周波数はグラフのようにオフセットされた値になります。また、これ以外のノートナンバーでは、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。

	1	2	3	4
BREAK POINT	C#1	D#2	C3	A4
OFFSET	-4	+10	+17	+4

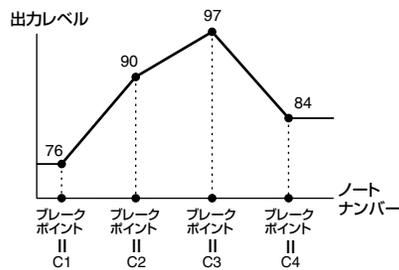


*44

アンプリチュードスケリング

各エレメントの出力レベル=80のときに表のように設定した場合、各ブレイクポイントでの出力レベルはグラフのようにオフセットされた値になります。また、これ以外のノートナンバーでは、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。

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C1	C2	C3	C4
OFFSET	-4	+10	+17	+4



*45

ブレイクポイントのノートナンバーはBP1からBP4まで順番に高くなるような範囲で設定できます。

カットオフ周波数や出力レベルの上限/下限を越えるようなオフセットレベルを設定しても、カットオフ周波数や出力レベルは上限/下限を越えることはありません。

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。

*46

L&R...OUTPUT LとR
asL&R...ASSIGNABLE OUTPUT LとR
asL...ASSIGNABLE OUTPUT L
asR...ASSIGNABLE OUTPUT R
drum...ドラムボイスの設定が有効(ドラムパートで設定可)
as1&2...mLAN8EのOUTPUT 1&2
as3&4...mLAN8EのOUTPUT 3&4
as1/2/3/4...mLAN8EのOUTPUT 1/2/3/4

*47

Destのパラメーターがエレメントに関するものでないとき(00~33のとき)は機能しません。

*48

PB	ピッチバンドホイール
MW	モジュレーションホイール
AT	アフタータッチ
FC1/2	フットコントローラー 1/2
FS	フットスイッチ
BC	プレスコントローラー
AS1/2	ASSIGN1/2スライダー

*49

スライダー ASSIGN A/Bについては、ボイスごとではなくボイスモード全体で1つの機能を割り当てることができます。ユーティリティモード[F4]→[SF2]のASA/ASBで設定します。

*50

別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

*51

たとえば、アルペジオとフットスイッチのコントロールナンバー(ユーティリティ[F4]→[SF1]/[SF3])と一致させることで、フットスイッチを踏んでいる間だけ、アルペジオをオンにできます(フットスイッチによるアルペジオのオン/オフの切替は、ユーティリティ[F4]→[SF3]のFS=96を選ぶことで可能)。

*52

プラグインパートにはこの設定はありません。

*53

プラグインパートまたはドラムボイスが選ばれているパートでは、この設定はありません。

*54

プラグインパートまたはドラムボイスが選ばれているパートでは、Sustain/Releaseの設定はありません。

*55

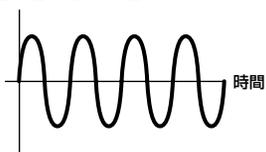
LFO Wave

tri...三角波、saw...鋸歯状波、squ...矩形(パルス)波、trpzd...台形波、S/H...サンプル&ホールド(ランダム)
エレメントエディット([F5])時は、saw、tri、squのみ

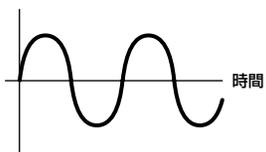
*56

LFO Speed

大きい値(スピード=速い)



小さい値(スピード=遅い)



*57

LFOテンポスピード

16th	16分音符	2nd	2分音符
8th/3	8分音符の3連符	whole/3	全音符の3連符
16th.	付点16分音符	2nd.	付点2分音符
8th	8分音符	4thx4	4分音符4拍: 4拍子での全音符
4th/3	4分音符の3連符	4thx5	4分音符5拍
8th.	付点8分音符	4thx6	4分音符6拍
4th	4分音符	4thx7	4分音符7拍
2nd/3	2分音符の3連符	4thx8	4分音符8拍
4th.	付点4分音符		

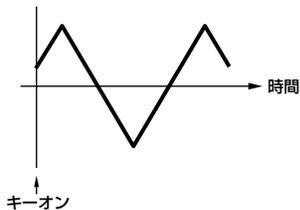
ここでの音符の長さは、内部クロック(Internal)または外部クロック(MIDI)によるテンポ(キューティリティ [F5]→[SF3]のMIDI Sync)が基準となります。

*58

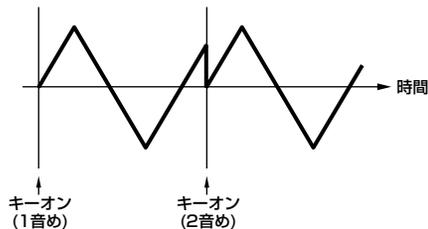
Key On Reset

off

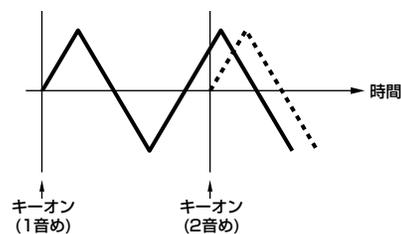
鍵盤を弾いたときの位相から信号波形が始まります。



on(エレメントエディット)
each-on(イーチオン)(コモンエディット)
鍵盤を弾くたびに位相の初期設定値に基づいて信号波形が始まります。

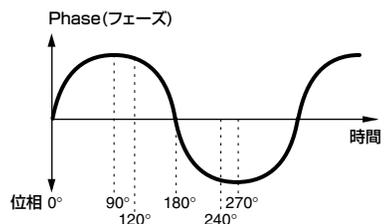


1st-on(ファーストオン)(コモンエディット)
鍵盤を弾いたときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされます。
1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。



*59

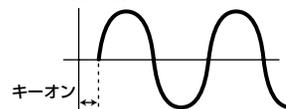
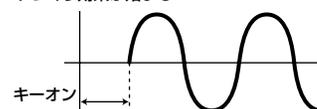
LFO Phase



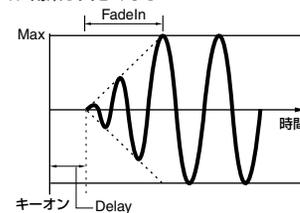
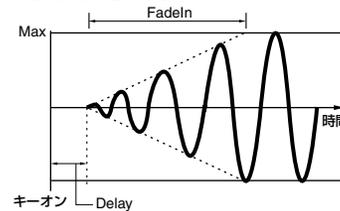
*60

LFOディレイ

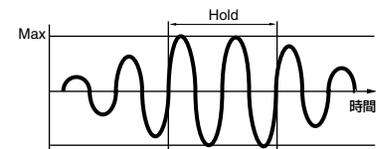
Delay

小さい値
すぐに効果が始まる大きい値
ゆっくり効果が始まる

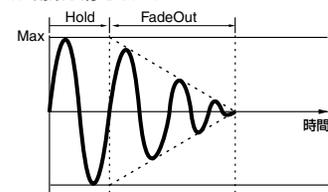
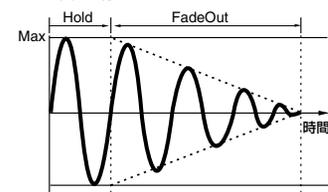
FadeInTime

小さい値
すぐに効果が大きくなる大きい値
ゆっくり効果が大きくなる

HoldTime



FadeOut

小さい値
すぐに効果が消えていく大きい値
ゆっくり効果が消えていく

*61

4パート(4パート一覧)表示と1パート(パラメーター一覧)表示は[Sf5]ボタンで切り替えます。プラグインパートとパート1~4は[F6]ボタンで切り替えます。4パート/プラグインパート表示時は、[▲▼]ボタンでスクロールします。パートの切り替えは、[TRACK SELECT]ボタンのランプを点灯させた状態で、[1]~[4](パフォーマンス時)/[1]~[16](ミキシングエディット時)ボタンを押します。

*62

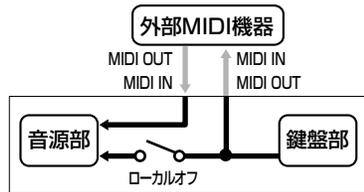
シーケンスプレイ時はミキシングパートエディットのReceiveCh([F1]→[SF2])で設定します。

*63

ボイスパフォーマンス時はユーティリティの BasicRcvCh([F5]→[SF1])で設定します。

*64

offの状態でも、本体の演奏情報は、MIDI OUTから出力されます。また、MIDI INからの情報は、本体の音源部に伝えられます。



*65

マスターモードでは、ゾーン(鍵域を任意に分けた部分)ごとにオン/オフの設定が可能です(マスターエディット[F1]のTGSwitch)。

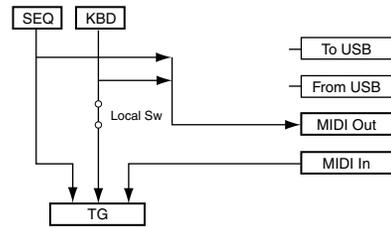
*66

シーケンサーコントロール

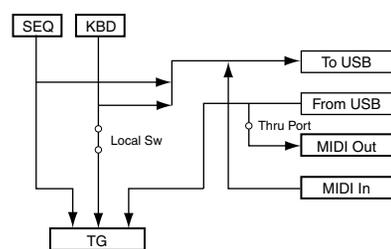
- off...送受信しません。
- in...受信のみします。送信はしません。
- out...送信のみします。受信はしません。
- in/out...送受信します。

*67

MIDI IN/OUT=MIDI



MIDI IN/OUT=USB



*68

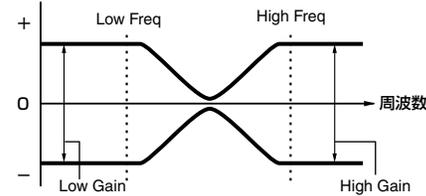
para (parallel)の設定はプラグインボイスにはありません。

*69

EQ(イコライザー)の設定

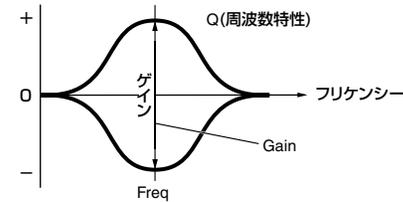
EQ L/H(EQロー /ハイ)、プラグインエレメントEQ ある周波数 (Low Freq、High Freq)を境にそれより高い周波数帯域や低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ(シェルビングタイプ)のイコライザーです。

ゲイン



P.EQ(パラメトリックEQ)

中心周波数(Freq)付近の信号レベル(Gain)を増減させるタイプのイコライザーです。32種類の周波数特性(Q)があらかじめ用意されています。



Boost6(ブースト6dB)/Boost12(ブースト12dB)/Boost18(ブースト18dB) 音量をそれぞれ6dB/12dB/18dB上げます。

thru(スルー)

イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。

*70

PLG150-PFのボイスには効果がかりません。

インフォメーション画面一覧

ここでは、[INFORMATION]ボタンを押して表示されるインフォメーション(情報)を、モード別にまとめて説明します。

ボイスモード



Bank(バンク)

現在選ばれているボイスの、バンク(MSB/LSB)が表示されます。

EL 1234

現在選ばれているボイスの、4つのエレメントの使用状況と、モノ/ポリ設定が表示されます。

Porta(ポルタメント)

現在選ばれているボイスの、ポルタメントスイッチの設定状況(オン/オフ)が表示されます。

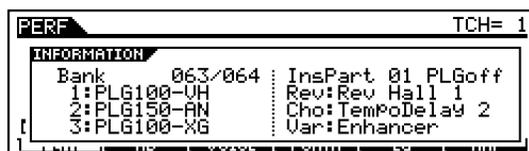
PB(ピッチベンド)

ピッチベンドレンジの設定値(下側/上側)が表示されます。

Ins1(インサクション1)、Ins2(インサクション2)、Rev(リバーブ)、Cho(コーラス)

各エフェクトブロックで、現在選ばれているエフェクトタイプが表示されます。

パフォーマンスモード



Bank(バンク)

現在選ばれているパフォーマンスの、バンク (MSB/LSB) が表示されます。

1(プラグインボード1)、2(プラグインボード2)、3(プラグインボード3)

プラグインボードの装着状況が表示されます。装着されているスロットの表示位置には、プラグインボード名が表示されます。また、ポリ拡張されている場合は、スロット番号の左に「P」が表示されます。

InsPart(インサクションパート)、PLG(プラグインインサクションパート)

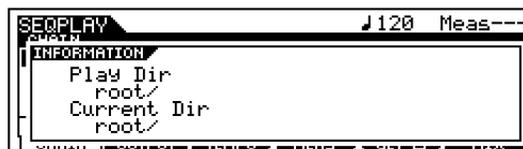
インサクションエフェクト、およびプラグインインサクションエフェクト(PLG-100VH装着時)をかけるパートナンバーが表示されます。

Rev(リバーブ)、Cho(コーラス)、Var(バリエーション)

各エフェクトブロックで、現在選ばれているエフェクトタイプが表示されます。

シーケンスプレイモード

●シーケンスプレイモード



Play Dir(プレイディレクトリー)

シーケンスプレイの対象となっているディレクトリー (フォルダー) が表示されます(P.75)。

Current Dir(カレントディレクトリー)

現在選択されているディレクトリー (フォルダー) が表示されます (P.83)。

●シーケンスプレイミキシングモード



PlugInfo/Port(プラグインボードの状態)

スロット番号(1~3)の右横に、現在装着されているプラグインボード名、およびボードに設定されているMIDIポートナンバーが表示されます。また、プラグインボードがポリ拡張されている場合は、スロット番号の左に「P」が表示されます。

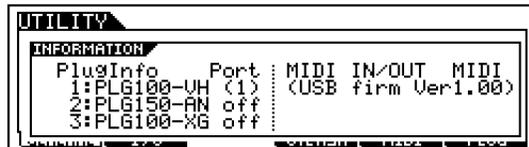
InsPart(インサクションパート)、PLG(プラグインインサクションパート)

インサクションエフェクト、およびプラグインインサクションエフェクト(PLG-100VH装着時)をかけるパートナンバーが表示されます。

Rev(リバース)、Cho(コーラス)、Var(バリエーション)

各エフェクトブロックで、現在選ばれているエフェクトタイプが表示されます。

ユーティリティモード



PlugInfo/Port(プラグインボードの状態)

スロット番号(1~3)の右横に、現在装着されているプラグインボード名、およびボードに設定されているMIDIポートナンバーが表示されます。また、プラグインボードがポリ拡張されている場合は、スロット番号の前に「P」が表示されます。

MIDI IN/OUT

MIDIデータの送受信に使う端子として、どの端子が設定されているかが表示されます。

(USB firm Ver)

USBインターフェースのファームウェアバージョンが表示されます。

カードモード



Card Free(カードフリー)

カードスロットに装着されているメモリーカードの空き容量が表示されます。

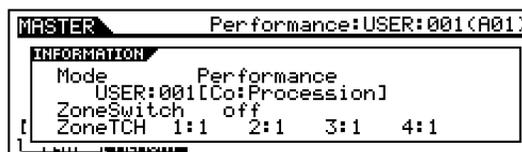
Volume Label(ボリュームラベル)

カードスロットに装着されているメモリーカードのボリュームラベル(カードの名前)が表示されます。

Current Dir(カレントディレクトリー)

現在、選択されているディレクトリー(フォルダー)が表示されます。

マスターモード



Mode(モード)

マスターに登録されているモード、およびプログラムナンバーが表示されます。

ZoneSwitch(ゾーンスイッチ)

ゾーンスイッチオン/オフの設定状況が表示されます。

ZoneTCH(ゾーントランスミットチャンネル)

ゾーンスイッチオンの場合、各ゾーンのMIDI送信チャンネルが表示されます。

ディスプレイメッセージ

LCD表示	意味/説明
Are you sure ? [YES]/[NO]	実行しますか? [はい]/[いいえ] (最終確認)
Bad Card.	カードが不良です。フォーマット(P.84)を実行してやりなおしてください。
Bulk protected.	バルクデータ受信のプロテクト(ユーティリティ [F5]→[SF2] No.184)がかかっています。
Can't make folder.	これ以下の階層のディレクトリー (フォルダー) を作成できない場合に表示されます。
Card full.	カードの容量がいっぱいでファイルがセーブできないときに表示されます。新しいカードを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
Card not ready.	カードが本体に正しくセットされていない場合に表示されます。
Card read/write error.	カードへのリード/ライト中にエラーが発生しました。
Card unformatted.	カードがフォーマット(P.84)されていないか、本機で処理できないフォーマットの場合に表示されます。カードの内容を確認してください。
Card write protected.	カードが書き込み禁止状態(P.82)になっている場合に表示されます。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Device number is off.	デバイスナンバー (No.178) がオフなので、バルクデータを送/受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバー (No.178) が異なるので、バルクデータを送/受信できません。
Effect plug-in is not in slot 1.	エフェクトプラグインボードが、スロット1に装着されていないため、正常に使用できません (P.127)。
Executing...	フラッシュROMへの書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Folder is too deep.	これ以下の階層のディレクトリー (フォルダー) を開くことができない場合に表示されます。
Illegal Card.	異なったフォーマットのカードのため使用できません。
Illegal file.	ロードのとき、目的のファイルが本機で扱えないときに表示されます。
Illegal file name.	ファイルネームが無効の場合表示されます。
MIDI buffer 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 checksum error.	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。S90用のデータかどうか確認してください。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。
mLAN connection error.	mLANの接続設定に対して問題が発生し、正常に接続できません。
mLAN error (xxx).	mLAN関連のその他の問題が発生しました。
mLAN network error.	mLANネットワーク上の問題で不具合が発生し、正常に動作できません。
mLAN now in mixer mode.	mLANボードが、コンピューターから制御されmixer modelになったので、本体からは設定ができなくなりました。
Multi plug-in is not in slot 3.	マルチパートプラグインボードが、スロット3に装着されていないため、正常に使用できません (P.127)。
Not empty folder	データの入っているフォルダーを消去しようとした場合に、表示されます。
Now checking plug-in board.	電源を入れた後、プラグインボードのチェックを行なわれているときに表示されます。
Now loading... (xxxx)	ファイルロード中に表示されます。
Now saving... (xxxx)	ファイルセーブ中に表示されます。

LCD表示	意味/説明
Now working...	作業中
Overwrite? [YES]/[NO]	同じ名前のファイルがメモリーカード上に存在しますが上書きしますか? [はい]/[いいえ]
Please keep power on.	フラッシュ ROMへの書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。
Please stop sequencer.	ソング(曲)を停止してから操作してください。
PLG100 not supported.	Plug-in All Bulk Save機能は、PLG100はサポートされていません。
Plug-in1 communication error.	スロット1のプラグインボードが正常に使用できません。
Plug-in2 communication error.	スロット2のプラグインボードが正常に使用できません。
Plug-in3 communication error.	スロット3のプラグインボードが正常に使用できません。
Plug-in1 type mismatch.	ボイスブレイモードのPLG1バンクで、異なるプラグインボードを使った音色を選択しました。
Plug-in2 type mismatch.	ボイスブレイモードのPLG2バンクで、異なるプラグインボードを使った音色を選択しました。
Plug-in3 type mismatch.	ボイスブレイモードのPLG3バンクで、異なるプラグインボードを使った音色を選択しました。
Read only file.	属性が読み込み専用設定されているファイルに、デリート、リネーム、上書きセーブをしようとした場合に表示されます。書き込みしたい場合は、「書き込み禁止」を設定した環境(コンピューター上など)で、設定を解除してください。
Receiving MIDI bulk.	MIDIバルクデータを受信中です。
System memory crashed.	フラッシュ ROMへの書き込み中(「Executing...」「Please keep power on.」の表示中)に電源が切られたため、ユーザーデータを初期化しました。電源を入れなおしてご使用ください。
This Performance uses User Voices.	ロードしたパフォーマンスにはユーザーボイスが使われています。セーブ時と同じボイスがユーザーボイスバンクの同じ場所にストアされているかご確認ください。
Too many favorites.	フェイバリットカテゴリーに上限(257)を超えるボイスを登録しようとした場合に表示されます。
Transmitting MIDI bulk.	MIDIバルクデータを送信中です。
Unknown file format.	ファイルのフォーマットが異なるので使用できません。

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。

NOTE 下記のテーブル以外でも、たとえば144~159(10進数)/9nH/10010000~10011111(2進数)は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。176~191/BnH/10110000~10111111は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。192~207/CnH/11000000~11001111は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。240/FOH/11110000はシステムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。247/F7H/11110111はシステムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。

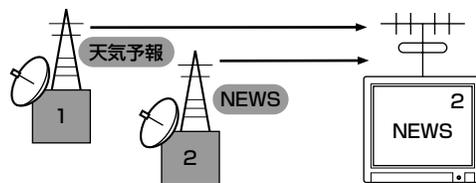
10進	16進	2進
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
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

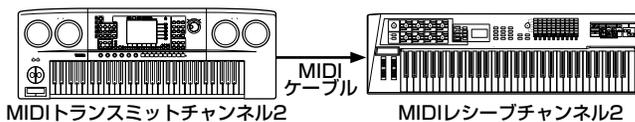
MIDIチャンネル

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ようです。



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。



S90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。

本体で送受信できるMIDI情報(MIDIメッセージ)

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。

NOTE レシーブ(Rcv ***, Receive ****.***はパラメーター名)の設定がoffのとき、指定されたパートは該当するメッセージを受信しません(別冊データリストのMIDI Data Table参照)。

NOTE シーケンサー部からは記録されているすべてのコントロールチェンジ情報を送信します。

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。ベロシティの情報はノートオンにのみ含まれ、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を受信したあと、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。

ボイスバンクを含めてボイスを切り替える場合は、バンクセレクトとプログラムチェンジ(P.121)をセットにして、MSB、LSB、プログラムチェンジの順に送信します。

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。

NOTE パネルでモードを切り替えた直後にプログラムチェンジのみを受信した場合は、そのとき選択されていたType/Memory(別冊データリストのMIDIデータテーブル: Bank Select参照)でボイスナンバーを変更します。

NOTE マスターナンバーとパフォーマンス/ミキシング/ボイスのモードは、パラメーターチェンジで切り替えます。

NOTE プログラムチェンジでパートボイスは切り替えられません(パフォーマンスモード)。

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。

ピブラートの深さ以外にも以下のパラメーターの効果のかけ具合(深さ)をコントロールします。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)

ポルタメントのかけ方を調節するMIDIメッセージです。0のときポルタメント効果はなく、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트리 MSB(コントロールナンバー 006)

データエン트리 LSB(コントロールナンバー 038)

RPN MSB、RPN LSB (P.120)や、NRPN MSB、NRPN LSB (P.120)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(音量バランス)を調節する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(ステレオ再生したときの音の定位)を調節するMIDIメッセージです。値が0のときいちばん左に、64のときに中央に、127のときいちばん右に移動します。

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設定する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(抑揚)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/オフを設定する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。オンのときはノートオフを受信しても発音している音が持続します。

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/オフを設定する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。

また、Mono/Polyの設定がMonoのときにONにすると、前に弾いた鍵盤を離さずに次の鍵盤を弾くことで、前の鍵盤を弾いたときからのPEG/FEG/AEGを引き継ぎ、音色(ねいろ)をなめらかにつなげて演奏することができます(レガート)。

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

■ 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。
ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

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、ピッチセンシティビティ、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の範囲内に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。

NOTE プログラムチェンジを0~127で設定する場合は、データリストのNo.から1を引いた数で指定します。たとえば、No.128のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ=127になります。

■ 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。

■ 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。

■ 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。本体の鍵盤からは送信しません。内蔵シーケンサーから送信することができます。

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ブやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバーと呼ばれる専用の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機器から本体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

本体を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(シーケンスプレイモード)。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。

F0 7E 7F 09 01 F7 (16進数)

NOTE このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

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。

mmiには、音量を設定します(IIIは無視)。

F0 7F 7F 04 01 II mm F7 (16進数)

バルクダンブ

NATIVE(ネイティブ=機種固有)の2種類のバルクダンブを送受信します。パラメーターチェンジと異なり、1つのメッセージで複数のパラメーターを変更します。

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、MIDIデータフォーマット(P.123)をご参照ください。また、別冊データリストのデータを読む際には、P.122の表をご利用ください。

NOTE エフェクトタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

■ システムリアルタイムメッセージ

シーケンサーをコントロールするメッセージです。

アクティブセンシング(FEH)

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、本体は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。

タイミングクロック(F8H)

他のMIDI機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するかMIDI INからのクロックを使用するかを選択できます(MIDI Sync: UTILITY MODE [F5]→[SF3]参照)。

スタート(FAH)

曲を先頭から再生するメッセージです。曲の先頭で[PLAY/STOP]ボタンを押したときに送信されます。

コンティニュー(FBH)

曲を途中(現在の位置)から再生するメッセージです。曲が途中で停止しているときに[PLAY/STOP]ボタンを押すと送信されます。

ストップ(FCH)

曲をストップするメッセージです。曲の再生中に[PLAY/STOP]ボタンを押すと送信されます。

NOTE タイミングクロックの送信、スタート、コンティニュー、ストップの送受信のオン/オフは、Seq Ctrl (UTILITY PAGE [F5]→[SF3])で設定します。

■ システムCOMMONメッセージ

リアルタイムメッセージ同様、シーケンサーをコントロールするメッセージで、ソングセレクト、ソングポジションポインターがあります。

別冊データリストの用語

用語	意味
#	ナンバー
*** only	*** のみ
address	アドレス
Available	使用可能な
cent(s)	セント(1セント=100分の1半音)
default value	初期値
depend(s) on ***	*** によります
Depend on the installed Plug-in Board	装着したプラグインボードによる
description	説明
display	画面表示
Fixed at "mono" when using the Analog Input.	Analog入力時はmonoに固定
for ***	*** 用
HEX (H)	16進数 (P.118)
In 075 PITCH CHANGE 2, the unit of Fine 1 and Fine 2 (numbers 5 and 6) is cent.	075のPITCH CHANGE 2選択時、Fine 1 / Fine 2 (No.5/6)の単位はセント
maximum (max.)	最大
Not included in the Mixing setup	Mixには含まれない
Not received.	受信しません
Not transmitted.	送信しません
null	0、無効
Others	その他
parameter	パラメーター
Program No.	プログラムナンバー
range	範囲
receive	受信
refer to ***	*** 参照
remarks	備考
same as ***	*** と同じ
see **	** 参照
semitone(s)	半音(12半音=1オクターブ)
table(s)	表(付表)
The messages of Plug-in Voice (MODEL ID=64H) can be recognized/transmitted.	プラグインボイス(モデルID=64H)のメッセージも送受信可能
transmit	送信
type	種類
value	値
When the Wave/Voice type is set to "voice", only these parameters are available.	Wave/Voice Typeをvoiceにした場合は、これらのパラメーターのみ有効

Drum Voice Name Listの説明

PRE No.1-30/USER... ほぼGMキットの配列に準拠した各ジャンルのドラムキット

PRE No.31-34 独自の配列で使いやすさを追求したドラムキット

PRE No.35-48 楽器や効果音を種類ごとに集めたキット

Bank Selectの説明

P.119参照

Bulk Dump Blockの説明

Top Addressは、Bulk Dumpで指定されるブロックの先頭アドレスを示す

1 Performance/1 Voiceのリクエストは、対応するBulk Headerのアドレスを指定する

Voice Editorなどによるユーザーメモリーのパルクダンプ、システムのパラメーターチェンジの送信後は、MULTIPLE BULK CONTROL FooterでFlash ROMへの書き込みを行なってください

以下の表のBulk Headerの部分のmm、nnについては、MIDI PARAMETER CHANGE TABLE (BULK CONTROL)を参照

MIDIデータフォーマット

「MIDIデータフォーマット」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、P.118のテーブルをご参照ください。

- aaH (16進数)/Oaaaaaa (2進数)はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、MidとLowがあります。
- bbH/Obbbbbbbはバイトカウントを示します。
- ccH/Occcccccはチェックサムを示します。
- ddH/Odddddddはデータ/値を示します。

シンセサイザー / シーケンサーパート

(1) TRANSMIT FLOW

```

MIDI<-+ [SW1] ----- NOTE ON/OFF          9nH
OUT
-----
----- KEY'S AFTER TOUCH      AnH (Seq only)
-----
----- CONTROL CHANGE
----- MODULATION                BnH, 01H
----- VOLUME                    BnH, 07H
----- PAN                        BnH, 0AH
----- SUSTAIN SWITCH            BnH, 40H
----- FILTER RESONANCE         BnH, 47H
----- EG RELEASE TIME          BnH, 48H
----- EG ATTACK TIME           BnH, 49H
----- FILTER CUTOFF FREQ       BnH, 4AH
----- EG DECAY TIME            BnH, 4BH
----- REVERB SEND              BnH, 5BH
----- CHORUS SEND              BnH, 5DH
----- ASSIGNABLE CONTROLLERS  BnH, (00H .. 5FH)
----- SEQ REMORT CONTROL       BnH, (00H .. 7FH)
+-- [SW7] -- BANK SEL MSB       BnH, 00H
+-- [SW7] -- BANK SEL LSB       BnH, 20H
-----
----- CHANNEL MODE MESSAGE (Seq only)
----- RESET ALL CONTROLLERS    BnH, 79H
----- LOCAL CONTROL            BnH, 7AH
----- OMNI MODE OFF            BnH, 7CH
----- OMNI MODE ON             BnH, 7DH
----- MONO MODE ON             BnH, 7EH
----- POLY MODE ON             BnH, 7FH
+-- [SW8] -- PROGRAM CHANGE     CnH
+-----
+----- CHANNEL AFTER TOUCH    DnH
+-----
+----- PITCH BEND CHANGE      EnH
+-- [SW4] ----- SYSTEM COMMON MESSAGE
+----- SONG POSITION POINTER    F2H
+-- [SW4] ----- SYSTEM REALTIME MESSAGE
+----- TIMING CLOCK           F8H
+----- START                   FAH
+----- CONTINUE                FBH
+----- STOP                     FCH
+-----
+----- ACTIVE SENSING         FEH
+-- [SW5] ----- SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE
+-- [SW6] -- <BULK DUMP>         F0H 43H 0nH 6BH bhH b1H ahH amH a1H
+----- ddH...ddH ccH F7H *3
+-- [SW6] -- <PARAMETER CHANGE> F0H 43H 1nH 6BH ahH amH a1H ddH...ddH F7H
+-----
+----- SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE
+----- IDENTITY REPLY         F0H 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H 05H
+----- 2AH 00H 00H 00H 7FH F7H
  
```

- [SW1] MIDI Transmit Channel
Master Mode = onでは、Zone Transmit Channelに従う。
Master Mode = offでは、Keyboard Transmit Channelに従う。
- [SW2] MIDI Control Mode
- [SW4] Seq MIDI Control
- [SW5] MIDI Device Number
allのときは、1で送信される。
- [SW6] VOICE MODEでは、VOICEのもののみ、PERFORMANCE MODEでは、PERFORMANCEのもののみ、SYSTEMはどのモードでも送受信。
- [SW7] SYSTEM Bank Select Switch
- [SW8] SYSTEM Program Change Switch

(2) RECEIVE FLOW

```

MIDI>+ [SW10] ----- NOTE OFF          8nH
-----
----- NOTE ON/OFF            9nH
-----
----- CONTROL CHANGE
----- MODULATION                BnH, 01H
----- PORTAMENTO TIME           BnH, 05H
----- DATA ENTRY MSB          BnH, 06H
----- DATA ENTRY LSB          BnH, 26H
----- MAIN VOLUME              BnH, 07H
----- PAN                        BnH, 0AH
----- EXPRESSION                BnH, 0BH
----- SUSTAIN SWITCH            BnH, 40H
----- PORTAMENTO SWITCH        BnH, 41H
----- SOSTENUTO                 BnH, 42H
----- HARMONIC CONTENT         BnH, 47H
----- EG RELEASE TIME          BnH, 48H
----- EG ATTACK TIME           BnH, 49H
----- BRIGHTNESS               BnH, 4AH
----- EG DECAY TIME            BnH, 4BH
----- EFFECT1 DEPTH            BnH, 5BH
----- EFFECT3 DEPTH            BnH, 5DH
----- DATA ENTRY INC          BnH, 60H
----- DATA ENTRY DEC          BnH, 61H
----- ALL SOUND OFF            BnH, 78H
----- ASSIGNABLE CONTROLLER    BnH, (00H .. 5FH)
----- NRPN                      BnH, 62H, 63H *2
----- RPN
----- PITCH BEND SENS.         BnH, 64H, 00H, 65H, 00H, 06H, mmH
----- FINE TUNING               BnH, 64H, 01H, 65H, 00H, 06H, mmH, 26H, 11H *1
----- COARSE TUNING            BnH, 64H, 02H, 65H, 00H, 06H, mmH *1
----- RPN RESET                 BnH, 64H, 7FH, 65H, 7FH
+-- [SW2] -- EG SUSTAIN LEVEL    BnH, 1FH
+-- [SW7] -- BANK SEL MSB       BnH, 00H
+-- [SW7] -- BANK SEL LSB       BnH, 20H
-----
----- CHANNEL MODE MESSAGE
----- RESET ALL CONTROLLERS    BnH, 79H
----- OMNI MODE OFF            BnH, 7CH
----- OMNI MODE ON             BnH, 7DH
----- MONO MODE ON             BnH, 7EH
----- POLY MODE ON             BnH, 7FH
+-- [SW8] -- PROGRAM CHANGE     CnH
+-----
+----- CHANNEL AFTER TOUCH    DnH
+-----
+----- PITCH BEND CHANGE      EnH
+-- [SW3] ----- SYSTEM REALTIME MESSAGE
+----- TIMING CLOCK           F8H
+-- [SW4] ----- SYSTEM REALTIME MESSAGE
+----- START                   FAH
+----- CONTINUE                FBH
+----- STOP                     FCH
+-----
+----- ACTIVE SENSING         FEH
+-- [SW5] ----- SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE
+----- MIDI MASTER VOLUME     F0H 7FH 7FH 04H 01H 11H mmH F7H
+-- [SW9] -- <BULK DUMP>         F0H 43H 0nH 6BH bhH b1H ahH amH a1H
+----- ddH...ddH ccH F7H *3
+-- [SW6] -- <PARAMETER CHANGE> F0H 43H 1nH 6BH ahH amH a1H
+----- ddH...ddH F7H *3
+-- [SW6] -- <BULK DUMP REQUEST> F0H 43H 2nH 6BH ahH amH a1H
+----- ddH...ddH F7H *3
+-- [SW6] -- <PARAMETER REQUEST> F0H 43H 3nH 6BH ahH amH a1H F7H *3
+-- [SW11] - XG SYSTEM ON       F0H 43H 1nH 4CH 00H 00H 7EH 00H F7H
+-- [SW11] - GM MODE ON        F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H
+-----
+----- SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE
+----- IDENTITY REQUEST       F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H
  
```

- [SW2] MIDI Control Mode
- [SW3] MIDI Sync (Timing Clockとして内部Clockを使用するかまたはMIDI INから入るMIDI Clockを使用するかを選択が行なえる。)
- [SW4] Seq MIDI Control
- [SW5] MIDI Device Number
MIDI MASTER VOLUMEは、Device Number=off以外では常に受信する。
- [SW6] VOICE MODEでは、VOICEのもののみ、PERFORMANCE MODEでは、PERFORMANCEのもののみ、SYSTEMのものもどのモードでも送受信。
- [SW7] SYSTEM Bank Select Switch
- [SW8] SYSTEM Program Change Switch (Voice Modeでは、Play Modeでのみ受信。)
- [SW9] SYSTEM Bulk Protect およびSW6の条件。
- [SW10] MIDI Receive Channel
Mixing Modeでは、Part Receive ChannelおよびPart Receive Switchに従う。
Mixing Mode以外では、Basic Receive Channelに従う。
- [SW11] SYSTEM Receive GM/XG On

- *1: Mixing Mode Only
*2: 内部音源には効果せず、Plug-in Boardにのみ送られる。
*3: Modular Synthesis Plug-in SystemのPlug-in Voice (Model ID=64H)のメッセージも送受信可能。

(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF

STATUS 1000nnnn (8nH) n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
 NOTE No. 0kkkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
 VELOCITY 0vvvvvvv v は無視

(3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS 1001nnnn (9nH) n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
 NOTE NUMBER 0kkkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
 VELOCITY NOTE ON 0vvvvvvv (v≠0)
 NOTE OFF 0vvvvvvv (v=0)

(3-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS 1011nnnn (BnH) n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
 CONTROL NUMBER 0ccccccc
 CONTROL VALUE 0vvvvvvv

*送信する CONTROL NUMBER

c = 0 BANK SEL MSB ; v = 0 - 127 *3
 c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 - 127 *3
 c = 1 MODULATION ; v = 0 - 127
 c = 7 MAIN VOLUME ; v = 0 - 127
 c = 10 PAN ; v = 0 - 127
 c = 11 EXPRESSION ; v = 0 - 127
 c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0, 127
 c = 71 FILTER RESONANCE ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 72 EG RELEASE TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 73 EG ATTACK TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 74 FILTER CUTOFF FREQ ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 75 EG DECAY TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 91 REVERB SEND ; v = 0, 127
 c = 93 CHORUS SEND ; v = 0, 127
 c = 0..95 ASSIGNABLE CONTROLLERS ; v = 0 - 127 *6

シークサー部からは、記録されているすべてのコントロールチェンジ情報を再生する。

*受信する CONTROL NUMBER

c = 0 BANK SEL MSB ; v = 0 - 127 *3
 c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 - 127 *3
 c = 1 MODULATION ; v = 0 - 127
 c = 5 PORTAMENTO TIME ; v = 0 - 127 *2
 c = 6 DATA ENTRY MSB ; v = 0 - 127 *1
 c = 38 DATA ENTRY LSB ; v = 0 - 127 *1
 c = 7 MAIN VOLUME ; v = 0 - 127
 c = 10 PAN ; v = 0 - 127
 c = 11 EXPRESSION ; v = 0 - 127
 c = 31 EG SUSTAIN LEVEL ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *2, *5
 c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON *2
 c = 65 PORTAMENTO SWITCH ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON *2
 c = 66 SOSTENUTO ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON *2
 c = 71 HARMONIC CONTENT ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 72 EG RELEASE TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *2
 c = 73 EG ATTACK TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 74 BRIGHTNESS ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 75 EG DECAY TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
 c = 91 EFFECT1 DEPTH ; v = 0 - 127
 c = 93 EFFECT3 DEPTH ; v = 0 - 127
 c = 96 DATA ENTRY INC ; v = 127 *1
 c = 97 DATA ENTRY DEC ; v = 127 *1
 c = 0..95 ASSIGNABLE CONTROLLER ; v = 0 - 127 *6
 c = 0..95 ARPEGGIO SW ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON *6
 c = 0..95 ARPEGGIO HOLD ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON *6

- *1 RPNで指定パラメーターを設定するときのみ用いる。
- *2 Drum Voiceに対しては無効。
- *3 BANK CHANGEとPROGRAMの関係

CATEGORY	MSB	LSB	PROGRAM No.
GM Voice	0	0	0..127 (表示1..128)
GM Drum Voice	127	0	0..1 (表示1..2)
Normal Voice Preset 1	63	0	0..127 (表示1..128)
Preset 2	63	1	0..127 (表示1..128)
Preset 3	63	2	0..127 (表示1..128)
User	63	8	0..127 (表示1..128)
Drum Voice Preset	63	32	0..47 (表示1..48)
User	63	40	0..15 (表示1..16)
Plug-in Voice User 1	63	24	0..63 (表示1..64)
User 2	63	25	0..63 (表示1..64)
User 3	63	26	0..63 (表示1..64)
Performance User	63	64	0..127 (表示1..128)
Plug-in Voice Preset 1 (Slot1)	63	70	0..63 (表示1..64) *4
Preset 2(Slot1)	63	71	0..63 (表示1..64) *4
Preset 3(Slot1)	63	72	0..63 (表示1..64) *4
Preset 1(Slot2)	63	73	0..63 (表示1..64) *4
Preset 2(Slot2)	63	74	0..63 (表示1..64) *4
Preset 3(Slot2)	63	75	0..63 (表示1..64) *4
Preset 1(Slot3)	63	76	0..63 (表示1..64) *4
Preset 2(Slot3)	63	77	0..63 (表示1..64) *4
Preset 3(Slot3)	63	78	0..63 (表示1..64) *4

- *4 対応している Plug-in Boardを装着時のみ選択可能。
- *5 CONTROL CHANGE MODEをMODE2としている場合のみ。
- *6 ASSIGNABLE CONTROLLERのDEFAULT CONTROL NUMBERは、
 BREATH CONTROLLER 2
 FOOT CONTROLLER 4
 Assign1 16
 Assign2 17
 Assign A 18
 Assign B 19
 FOOT SWITCH 88
 ARPEGGIO HOLD 89
 ARPEGGIO SWITCH 90

PORTAMENTO TIMEは、Portamento Switch = ON のときのピッチ変化速度を調節する。
 0でポルタメント最短時間、127でポルタメント最長時間となる。

PANは、音色のプリセット値に対して相対的に変化する。
 EFFECT1 DEPTHは、リバーブセンドをコントロールする。
 EFFECT3 DEPTHは、コーラスセンドをコントロールする。
 HARMONIC CONTENTは、音色で設定されているレゾナンスを調節する。
 相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。
 値が大きくなるほどセグメントのある音になる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。
 EG ATTACK TIME, EG DECAY TIME, EG SUSTAIN LEVEL, EG RELEASE TIMEは、音色で設定されているエンベロープを調節する。相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。
 BRIGHTNESSは、音色で設定されているカットオフ周波数を調節する。
 相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。
 値が小さくなるほどカットオフ周波数が低くなる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。
 Bank Selectの動作は、すべてProgram Changeを受信したとき発生する。
 Bank Select, Program Changeは、サポートしている番号以外のものは無視するが、Plug-in Boardに対しては送信される。

(3-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS 1100nnnn (CnH) n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
 PROGRAM NUMBER 0pppppppp p = 0 ~ 127

(3-1-5) CHANNEL AFTER TOUCH

STATUS 1101nnnn (DnH) n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
 VALUE 0vvvvvvv v = 0 ~ 127 AFTER TOUCH VALUE

(3-1-6) PITCH BEND CHANGE

STATUS 1110nnnn (EnH) n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
 LSB 0vvvvvvv PITCH BEND CHANGE LSB
 MSB 0vvvvvvv PITCH BEND CHANGE MSB
 送信の分解能は7bit。

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

STATUS 1011nnnn (BnH) n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
 CONTROL NUMBER 0ccccccc c = CONTROL NUMBER
 CONTROL VALUE 0vvvvvvv v = DATA VALUE

(3-2-1) ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルの発音中の音をすべて消音する。ノートオンやホールドオンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

以下のコントロールの設定値をリセットする。
 PITCH BEND CHANGE 0 (中央)
 CHANNEL AFTER TOUCH 0 (最小)
 MODULATION 0 (最小)
 EXPRESSION 127 (最大)
 BREATH CONTROLLER 127 (最大)
 FOOT CONTROLLER 127 (最大)
 Assign 1 0 (中央)
 Assign 2 0 (中央)
 SUSTAIN SWITCH 0 (オフ)
 SOSTENUTO SWITCH 0 (オフ)
 RPN 番号未設定状態、内部データは変化しない
 以下の各データは変更しない。
 PROGRAM CHANGE, BANK SELECT MSB/LSB, VOLUME, PAN, HARMONIC CONTENT, SUSTAIN LEVEL, RELEASE TIME, ATTACK TIME, DECAY TIME, BRIGHTNESS, EFFECT SEND LEVEL 1, EFFECT SEND LEVEL 3, PORTAMENTO SWITCH, PITCH BEND SENSITIVITY, FINE TUNING, COARSE TUNING

(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルのオンしているノートをすべてオフする。ただし、サステイン、あるいはノステートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTE OFFを受信したときと同じ処理を行なう。
 VOICE RECEIVE CHANNELを、OMNI OFFで、CHANNEL=1とする。

(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTE OFFを受信したときと同じ処理を行なう。
 VOICE RECEIVE CHANNELを、OMNI ONにする。

(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0.16)

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の範囲内であれば該当チャンネルをMode4(m=1)にする
 VOICE MODEなら、VOICE RECEIVE CHANNELに従って、Mode2(m=1)にもなり得る。

(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)

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、該当チャンネルをMode3にする。
 VOICE MODEなら、VOICE RECEIVE CHANNELに従って、Mode1にもなり得る。

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

STATUS	1011nnnn (BnH)	n = 0~15 CHANNEL NUMBER
LSB	01100100 (64H)	
RPN LSB	0ppppppp	p = RPN LSB (下記参照)
MSB	01100101 (65H)	
RPN MSB	0ggggggg	q = RPN MSB (下記参照)
DATA ENTRY MSB	00000110 (06H)	
DATA VALUE	0mmmmmmm	m = Data Value
DATA ENTRY LSB	00100110 (26H)	
DATA VALUE	01111111	l = Data Value

まず RPN MSBとRPN LSBを与えて制御するパラメーターを指定し、その後データエントリで指定パラメーターの値を設定する。

RPN	D. ENTRY	PARAMETER NAME	DATA RANGE		
LSB	MSB	MSB	LSB		
00H	00H	mmH	---	PITCH BEND SENSITIVITY	00H - 18H (0 - 24半音)
01H	00H	mmH	11H	MASTER FINE TUNE	{mmH,11H}={00H,00H}-{40H,00H}-{7FH,7FH} (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192)
02H	00H	mmH	---	MASTER COARSE TUNE	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24半音)
7FH	7FH	---	---	RPN RESET	RPN番号が指定されていない状態になる。 内部の設定値は変化しない。

(3-4) NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER

制御できるパラメーターはなし。ただし、Plug-in Boardに対しては、そのまま送信される。

(3-5) SYSTEM REAL TIME MESSAGES**(3-5-1) ACTIVE SENSING**

STATUS 11111110 (FEH)

約200msecごとに送信する。

このCODEを一度受信すると、SENSINGを開始する。約350msec以上の間、STATUSもDATAも来ないときは、MIDI受信BUFFERをCLEARし、発音している音とSUSTAIN SWITCHを強制的にOFFする。また、各Control情報の値は特定値にリセットする。

(3-6) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE**(3-6-1) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE****(3-6-1-1) GENERAL MIDI MODE ON**

F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H

PERFORMANCE MODEでSYSTEM Receive GM/XG onがオンの場合のみ受信し、SYSTEM Internal Partの設定に従って、Partの設定値をリセットする。

(3-6-1-2) IDENTITY REQUEST (受信のみ)

F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H (nは、Device No. だが、本機は omni で受信する)

(3-6-1-3) IDENTITY REPLY (送信のみ)

F0H 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H ddH ddH 00H 00H 00H 7FH F7H

dd;Device Number Code
S90: 05 2A

(3-6-2) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE**(3-6-2-1) MIDI MASTER VOLUME**

F0H 7FH 7FH 04H 01H 11H mmH F7H

MASTER VOLUMEの値を変更する。

mmの値をMIDIマスターボリューム値として用いる。(llの値は無視)

(3-6-3) PARAMETER CHANGE**(3-6-3-1) XG SYSTEM ON (マルチプラグインパートのみ)**

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaaa	00	Address High
0aaaaaaaa	00	Address Mid
0aaaaaaaa	7E	Address Low
0	0	Data
11110111	F7	End of Exclusive

SEQ PLAY MODEでのみ受信する。UTILITY MODEのGM/XG ((F6)→[SF2] 説明No.208)の設定(P.107)も参照すること。

このメッセージの実行には、約170msかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

(3-6-3-2) NATIVE PARAMETER CHANGE, MODE CHANGE

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01101011	6B	Model ID
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address High
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Low
0ddddddd	ddddddd	Data
11110111	F7	End of Exclusive

Data Sizeが2以上のパラメーターはそのSize分データを送信する。

Addressは、別冊データリストのTable(付表)を参照すること。

REMOTE SWITCHでは、device numberはいずれの値でも受信する。

(3-6-4) BULK DUMP

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nnnn	0n	Device Number
01101011	6B	Model ID
0bbbbbbb	bbbbbbb	Byte Count
0bbbbbbb	bbbbbbb	Byte Count
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address High
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Low
0	0	Data
0ccccccc	ccccccc	Check-sum
11110111	F7	End of Exclusive

AddressおよびByte Countは、別冊データリストのTable(Bulk Dump)を参照すること。

Check sumは、Byte Count、Start Address、Data、Check-sum自身を加算した値の低位7bitがゼロになる値である。

(3-6-5) DUMP REQUEST

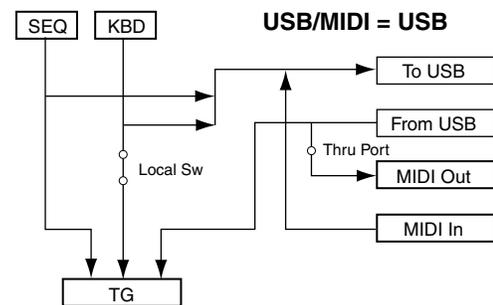
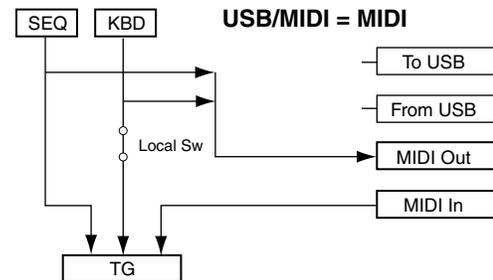
11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0010nnnn	2n	Device Number
01101011	6B	Model ID
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address High
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

AddressおよびByte Countは、別冊データリストのTable(Bulk Dump)を参照すること。

(3-6-6) PARAMETER REQUEST

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0011nnnn	3n	Device Number
01101011	6B	Model ID
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address High
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Addressは、別冊データリストのTable(付表)を参照すること。

(4) 鍵盤スイッチ部、SEQUENCER部と、音源部との構成図

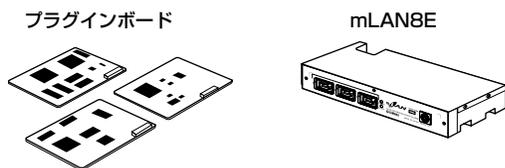
本機はオプションでmLANボードを装着することが出来る。
mLAN Inからの信号は、MIDI Inからの信号とどちらか一方を選択して受信する。

ノートオン、ノートオフについては、MIDIで受信したものと、本体シーケンサーで演奏されたものと、本体鍵盤で演奏されたものとは区別されるが、他のコントローラーは、MIDI、本体の区別なく効果がすべてのノートにかかる。

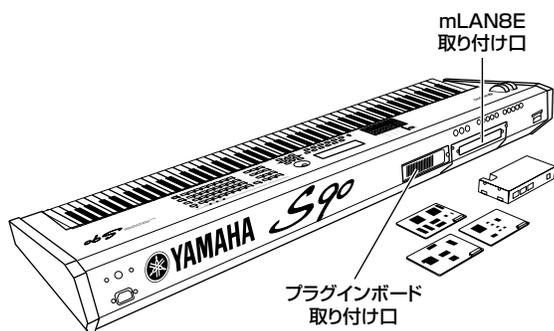
ALL SOUND OFFは、MIDI、本体の区別なく、該当チャンネルのすべての発音を消去する。
MIDIで受信したALL NOTE OFFは該当チャンネルでMIDIにより発音されたノートのみをオフする。

拡張部品(別売)の取り付け

S90に取り付けることができる拡張部品



拡張部品を取り付ける位置



プラグインボードは、3枚まで取り付けることができます。

拡張部品取り付けに関する注意

取り付け作業に入る前に、+(プラス)ドライバーを準備してください。

警告

- ・取り付け作業は、必ずS90本体および周辺機器の電源を切った状態で行なってください。そして、S90本体の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、S90本体と周辺機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行ってください。
- ・ねじ類を本体内部に落とさないように注意してください。これを防ぐため、拡張部品を取り付けている間、はずしたねじやカバーをS90から離れた場所に置いておくことを、おすすめします。落としたねじを内部に放置したまま電源を入れると、正常に動作しなくなったり、故障したりする場合があります。落としたねじが回収できない場合は、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
- ・取り付けは、手順に従って注意深く作業してください。手順に従わなかった場合、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ・拡張部品のボード部分やコネクタを分解/改造したり、過度な力を加えたりしないでください。ボード部分やコネクタ部を曲げたり変形させたりすると、感電や火災、または故障などの原因になります。

注意

- ・S90本体や拡張部品の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業することをおすすめします。
- ・静電気の発生にご注意ください。基板上のICチップなどに影響を及ぼす場合があります。基板を持ち上げる場合など十分にご注意の上、あらかじめ塗装面以外の金属部分に触れておいたり、アースされている機器のアース線に触れたりなどして、静電気を逃がすようにしてください。
- ・ボードの取り扱いには十分ご注意ください。落としたり、衝撃を与えると製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ・基板上の金属部分が露出している部分には、触れないようにしてください。接触不良などの原因になることがあります。
- ・ケーブルを引き出すときなど、基板に引っかからないようにしてください。無理に引くと断線や故障の原因となります。
- ・本体のねじはすべて使用します。なくさないようにご注意ください。
- ・ねじはオプションボードの付属品、または本体に取り付けられているもの以外は使用しないでください。サイズの違うねじを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。

プラグインボードの取り付け

別売のプラグインボードを使ってボイスを拡張できます。S90に装着できるプラグインボード (P.21 参照) は以下のとおりです(2002年12月現在)。

- ・ PLG150-AN
- ・ PLG150-PF
- ・ PLG150-VL
- ・ PLG150-DX
- ・ PLG150-DR
- ・ PLG150-PC
- ・ PLG100-XG
- ・ PLG100-VH

S90にはプラグインボード用に3つのスロットが用意されており、リアパネルに3枚まで取り付けることができます。

プラグインボードの取り付け手順

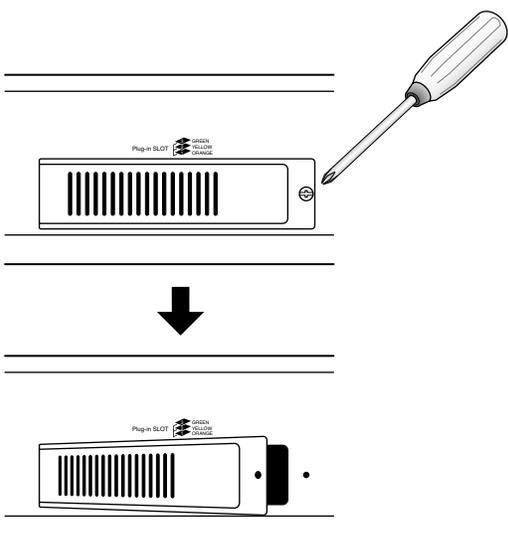
NOTE ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)は、スロット1にだけ取り付けることができます。スロット2、3に取り付けることはできません。

NOTE マルチパートプラグインボード(PLG100-XG)はスロット3にだけ取り付けることができます。スロット1、2には取り付けることはできません。

NOTE シングルパートプラグインボードは、スロット1～3に取り付けることができます。③

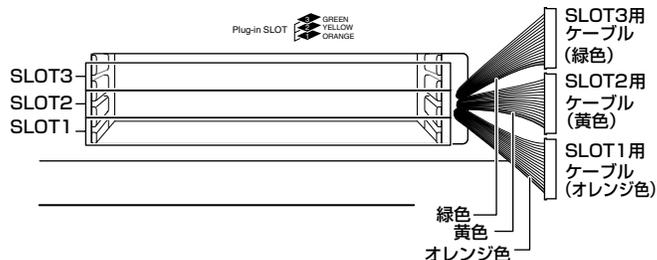
① S90本体の電源を切り、AC電源コードを抜きます。③

② 背面のプラグインボード取り付け口についている大きいコインねじをドライバーまたは、コインで外します。ねじが外れたら、プラグインボードの取り付け口のふたを外します。③

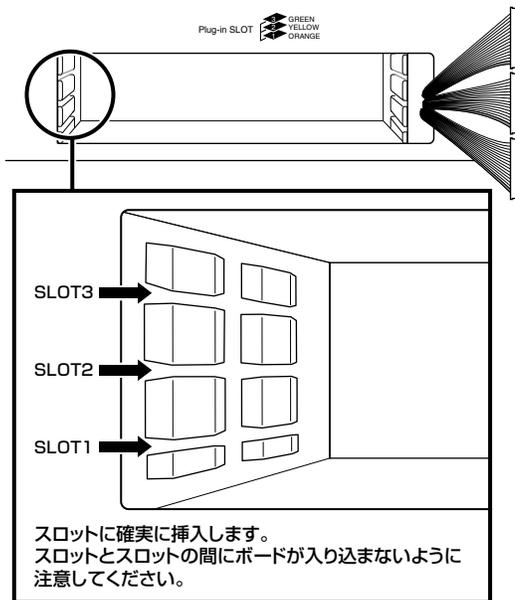


③ 本体よりプラグインボードに接続するケーブルを引き出します。

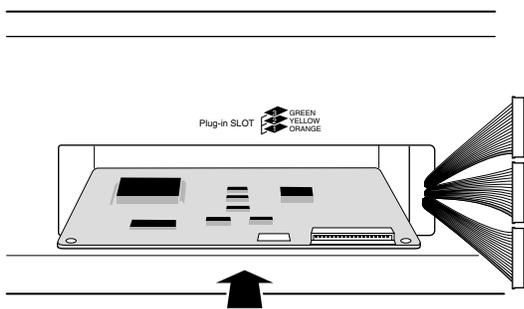
スロットとケーブルの色は、一番下から1番(オレンジ色)、2番(黄色)、3番(緑色)に対応しています。③



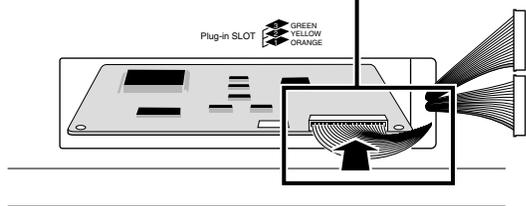
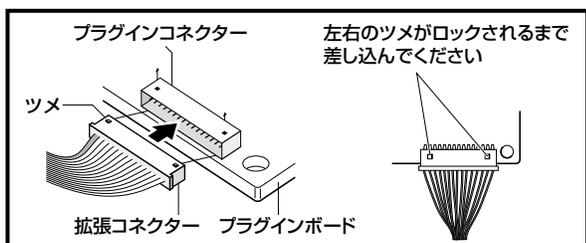
④ プラグインボードを、本体内のプラグインボードを支えるレールに沿って差し込みます。



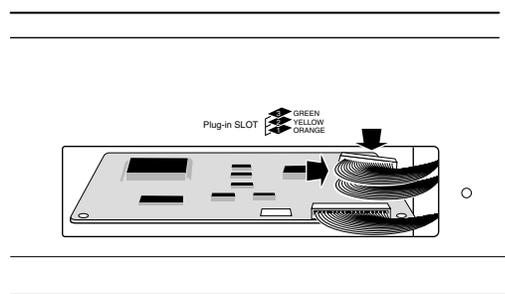
5 ボードを奥まで確実に差し込みます。③



6 ケーブルを取り付けます(コネクタを差し込みます)。このとき、取り付けるスロット番号に対応したケーブルの色とコネクタの上下を間違えないように、ケーブルを取り付けます。③



7 使用しなかったケーブルを本体の中にしまえます。③



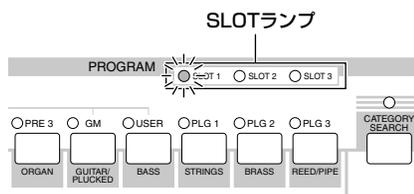
8 プラグインボード取り付け口のふたを、手順2で外した大きいコインねじで固定します。

プラグインボード自体はこのふたを取り付けることで固定されます。③

9 プラグインボードの動作確認をします。AC電源ケーブルを差し、S90の電源を立ち上げます。③

10 S90は電源を立ち上げながらプラグインボードの有無を確認します。

S90が立ち上がり、LCDにプログラム名が表示された時点で、バンクボタンの上にあるSLOT1~3ランプが点灯します。ケーブルを間違えたり(前述のNOTE参照)、確実にケーブルが接続されていない状態では、ランプは点灯しません。



例: スロット1にプラグインボードを装着した場合

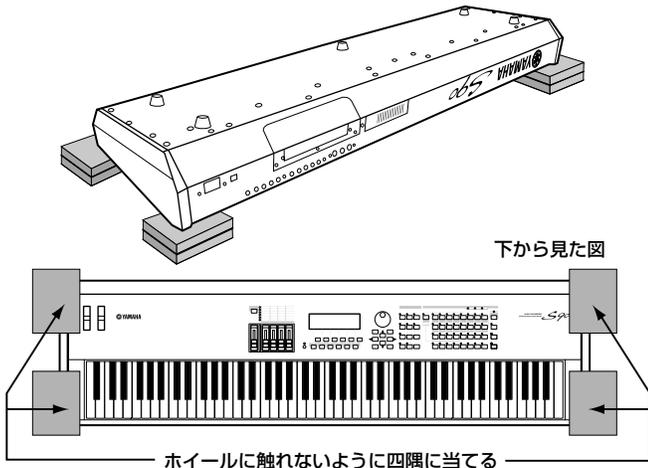
mLAN8Eの取り付け

mLAN8Eを取り付けることで、mLAN対応機器との接続が可能になります。

mLAN8Eの取り付け手順③

① S90本体の電源を切り、AC電源コードを抜きます。③

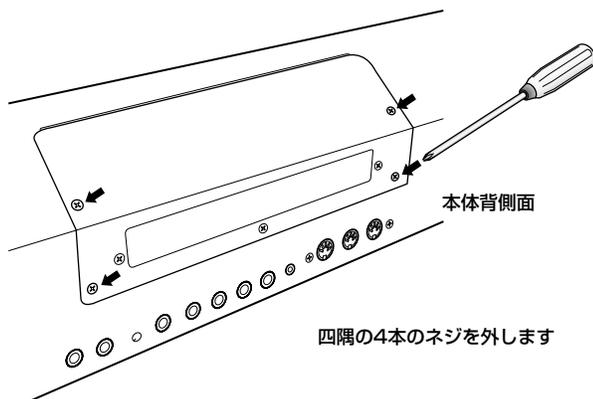
② 本体を裏返し、底面が見えるようにします。
このとき、ホイールを破損しないように本体の四隅に雑誌などをクッションにしてその上に乗せます。重量があるので、必ず2人で作業を行なうようにしてください。



IMPORTANT S90では、背面部を下にして立てることでの作業はしないでください。バランスをくずして倒すことなどがないように、ご注意ください。③

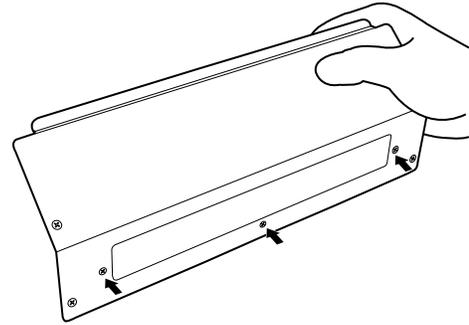
③ 背面のふたを外します。
裏返した本体の背面側を手前にして、背面のふたのねじをドライバーで外します。ねじがすべて外れたら、本体よりふたを外します。

IMPORTANT 外したねじはなくさないようにしてください。このねじは、mLAN8E取り付け後、再度使用します。③



④ mLAN8E 取り付け口をふさいでいるふたの 3 つのねじを外します。

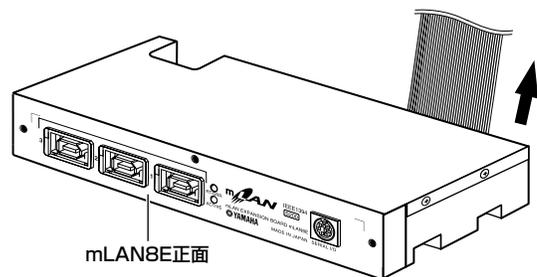
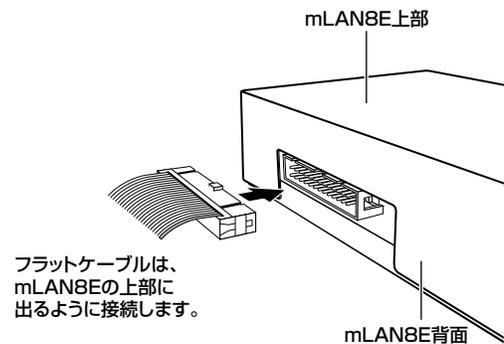
このとき、内側のふたを支えながらねじを外します。外したねじは、mLAN8E固定時に使用します。



IMPORTANT 外したねじはなくさないようにしてください。また、外したふたは、本体の中に残さないように取り出して保管してください。③

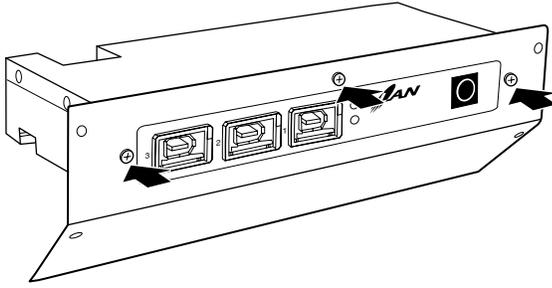
⑤ mLAN8Eを梱包箱から取り出し、フラットケーブルを接続します。

取り付けには mLAN8E 本体と付属のフラットケーブルを使用します。mLAN8Eを袋から取り出し、フラットケーブルを装着します。フラットケーブルはmLAN8Eの背面にしっかりと取り付けます。このとき、mLAN8Eの上部方向にケーブルが出るようにしてください。

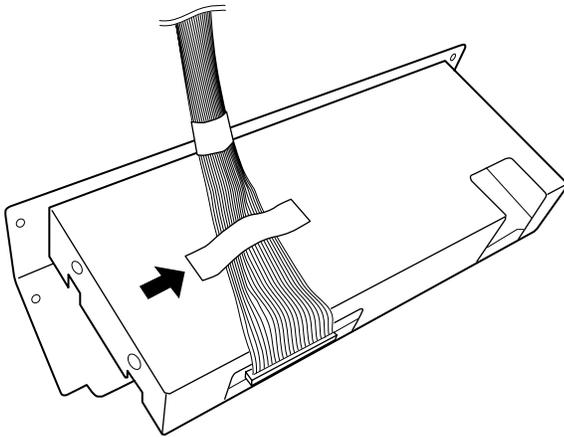


mLAN8Eの文字が読めるように見てフラットケーブルが上部に出るように接続します。

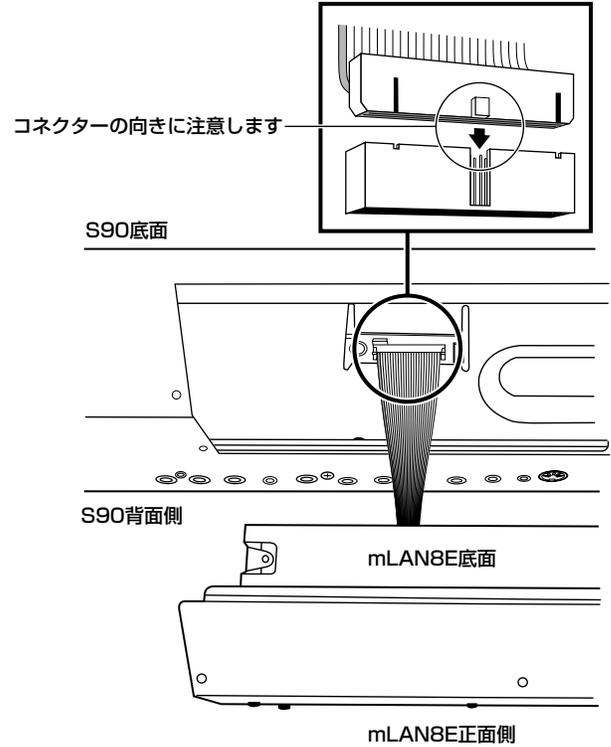
- ⑥ mLAN8Eを手順3で外したふたに固定します。
 手順⑤で外したふたに、手順③で外したねじ3本を使って、mLAN8Eを固定します。このとき、mLAN8Eの真ん中のねじから取り付けると、残りのねじが取り付けやすくなります。⑧



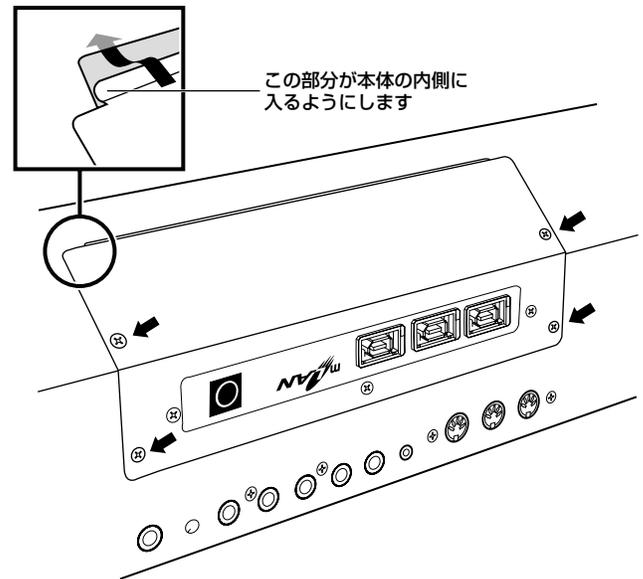
- ⑦ mLAN8Eに同梱のテープの1枚を使用して、フラットケーブルをmLAN8Eの上部にしっかり留めます。⑧



- ⑧ mLAN8Eを逆さに持って、フラットケーブルの反対側のコネクタをS90の基板に差し込みます。⑧



- ⑨ mLAN8Eを固定したふたを逆の手順で取り付けます。



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。また、データのバックアップ(P.85)をしてから、ファクトリーセット(P.72)をすることで解決できることもあります。

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。

NOTE 画面にメッセージが表示されている場合は、P.116も合わせてご確認ください。

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。**32**

- ① 本体にヘッドフォンを差し込み、S90と各機器の電源を入れ(P.14)、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。**32**
- ② ヘッドフォンから音が出ない場合、パフォーマンスやボイス、マスターなどのプログラムを切り替えて、他のプログラム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、切り替える前のプログラムの設定に原因があります。
NOTE ソングデータのマスターボリュームやエクスプレッションの設定(P.119)によって音量が一時的に下がっている場合も、プログラムを切り替えることで、症状が解消されます。**32**
- ③ プログラムを切り替えても症状が解消されない場合、本体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。**32**
- ④ ③で音が出ない場合、本体全体(UTILITY)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

本体のボリュームが下がっている場合

- マスターボリューム(スライダー)は十分上がっていますか?
..... P.12、14
- (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.18
- (CONTROL FUNCTIONでVOLUMEを選択している場合)コントロールスライダーが下がっていませんか?..... P.53

特定のプログラム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/キーエディットのLevel ([F4]→[SF1] No.135)..... P.104
 - ・ボイスコモンエディットのVolume ([F2] No.43)..... P.100
 - ・パフォーマンス/ミキシングパートエディットのVolume ([F2]→[SF1] No.43)..... P.100
 - ・パフォーマンスコモンエディットのVolume ([F2]→[SF1] No.43)..... P.100
 - ・マスターゾーンエディットのVolume ([F4] No.43)..... P.100
- 各エレメントやパートがミュートされていませんか?
..... P.30、42、61、76
- Element SwやPart Swがoffになっていませんか?
 - ・ノーマル/ドラムボイスのエレメント/キーエディット ([F1]→[SF1] No.28)..... P.99
 - ・パフォーマンスパートエディット([F1]→[SF1] No.28)..... P.99
- 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
- エフェクトの設定は間違っていないですか?..... P.67
- 各エフェクトタイプでoffが選ばれていませんか?..... P.67
- 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?
 - ・パフォーマンス/ミキシングパートエディットのVelocityDepth/VelocityOffset ([F1]→[SF5] No.39、40)..... P.100
- 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?
 - ・ボイスエレメント/パフォーマンスパート/ミキシングパートエディットのNoteLimit/VelocityLimit ([F1]→[SF3] No.32、33)..... P.99
 - ・マスターゾーンエディットのNoteLimit ([F2] No.32)..... P.99
- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか?
 - ・ミキシングエディットのReceiveCh ([F1]→[SF2] No.42) P.100
- 各パートの出力(OutputSel)は、正しく設定されていますか?
 - ・パフォーマンス/ミキシングパートエディットのOutputSel ([F3] No.115)..... P.103
- (アルペジオがオンのとき)カテゴリーがCtのアルペジオタイプを選んでいて、KeyModeの設定がdirect以外になっていませんか?
 - ・ボイス/パフォーマンス/ミキシングコモンエディットのKeyMode ([F3]→[SF1] No.75、79)..... P.101
- アルペジオの音が出ない場合、ノートリミットやベロシティリミットは正しく設定されていますか?
 - ・ボイス/パフォーマンス/ミキシングコモンエディットのNoteLimit/VelocityLimit ([F3]→[SF2] No.81、82)..... P.102

本体のシステム(UTILITY)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?
・ユーティリティのBasicRcvCh ([F5]→[SF1] No.176) P.106
- ローカルコントロールがオフになっていませんか?
・ユーティリティのLocalCtrl ([F5]→[SF2] No.183).. P.18、106
- MIDI IN/OUTの設定は、正しいですか?
・ユーティリティのMIDI IN/OUT
([F5]→[SF4] No.188).....P.16~18、107

外部MIDI機器やソングデータに原因がある場合

- (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ミキシングの各部分のMIDIチャンネルが合っていますか?
・ミキシングエディットのReceiveCh ([F1]→[SF2] No.42) P.100
- 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.18
- (ソングデータを再生する場合)ソングデータのメインボリュームやエクスプレッション(P.119)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.15
- MIDIケーブルに異常はありませんか? P.16、133

音が歪む

- 不要なエフェクトが設定されていませんか? P.67
- 音量(マスターボリューム)を上げすぎていませんか? P.12、14

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プレッション(P.119)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

弾いた鍵盤のピッチ(音の高さ)が出ない

- ユーティリティのTuneは正しく設定されていますか?
([F1]→[SF1] No.216).....P.108
- ユーティリティのTransposeは正しく設定されていますか?
([F1]→[SF2] No.18) P.99
- ボイスモモンエディットの音律(マイクロチューニング)で特殊な音律が選ばれていませんか?([F1]→[SF2] No.5) P.98
- マスターゾーンエディットのTransposeは正しく設定されていますか?([F2] No.18) P.99
- PITCHの各パラメーターは正しく設定されていますか? P.63
- 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([F5])が強くなりすぎていませんか?

- 以下の各設定が0以外に設定されていませんか?
・ボイスエレメント/キーエディットのCoarse/Fine
([F2]→[SF1] No.59、No.60)..... P.101
- ・プラグインボイスエレメント、パフォーマンス/ミキシングパートエディットのNoteShift/Detune (No.41、No.153).P.100、105
- ・ユーティリティのNoteShift ([F1]→[SF1] No.41) P.100

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.22

単音しか出ない

- ボイスモモンエディット、パフォーマンス/ミキシングパートエディットのMono/Polyが、monoに設定されていませんか?
([F1]→[SF2] No.3) P.98

エフェクトがかからない

- [EFFECT BYPASS] ボタン(P.12)がオンになっていませんか?
- REVERB、CHORUS機能に割り当てられたコントロールスライダーが下がった状態になっていませんか? P.53
- ボイスエディットモードのエフェクト設定画面で、全エレメントがスルー(Thru)に設定されていたり、各エフェクトタイプがスルー(Thru)やオフ(off)に設定されていませんか? P.67
- (ボイスモード以外の場合)モモンエディットのVar(パリエーション)の設定値が小さすぎたりしませんか? P.69
- インサクションエフェクトパートは指定されていますか? P.69

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.36

[EXIT] ボタンを押しても元の画面に戻れない

- クイックエディットの状態(P.39、44)になっていませんか?
[F1] ボタンを押すことで、クイックエディットの画面からプレイ画面に戻ることができます。

エディットモードに入れない

- カテゴリーサーチ機能がオン(P.38)のときは、エディットモードに入れません。

[INFORMATION] ボタン+鍵盤によるノートナンバーの入力で、押した鍵盤と異なる値が入力される

- ユーティリティモードのTransposeの設定が0以外になっていませんか? ([F1]→[SF2] No.18)..... P.99

バルク受信が正常にできない

- (ボイスエディターを使用時)エディター設定のダンプリンターバルの設定が短くありませんか? ボイスエディターのエディター設定(ボイスエディターマニュアル参照)で、ダンプリンターバルを20ms以上に設定してください。詳しくは、ボイスエディターに付属の電子マニュアルをご参照ください。
- デバイスナンバーの設定は正しいですか?
本体のバルクダンブ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に設定する必要があります。
・プラグインボードの設定→ユーティリティのDEV NO.
([F5]→[SF1] No.178).....P.106
・本体の設定→ユーティリティのDevice No.
([F6]→[SF2]No.178).....P.106
- MIDI IN/OUTの設定は、正しいですか?
・ユーティリティのMIDI IN/OUT
([F5]→[SF4] No.188).....P.16~18、107
- ユーティリティのRcvBulk ([F5]→[SF2] No.184)が "protect"に設定されていませんか?.....P.106
- 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。③

- ① ユーティリティモードのLocalCtrl([F5]→[SF2])の設定を "off"にして、S90の鍵盤部と音源部を切り離します。この状態では、鍵盤を弾いても音が出ません(No.183 P.106)。③
- ② 別売のMIDIケーブルを使って、S90のMIDI OUT端子とMIDI IN端子を直接接続します。これにより、S90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
- ③ ユーティリティのMIDI IN/OUT ([F5]→[SF4] No.188)を "MIDI"に設定します。③
- ④ ユーティリティモードのBasicRcvCh ([F5]→[SF1] No.176)の設定を "omni(すべてのチャンネル)"に設定します。鍵盤部のMIDI送信チャンネル(KBDTrans Ch)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なります。③
- 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、ユーティリティモードのLocal Ctrl([F5]→[SF2])の設定を "on"にします。"off"のままにしておくと、MIDIケーブルを抜いたとき、本体の鍵盤部と音源部は、切り離されたままの状態です。

[PLAY/STOP]ボタンを押しても曲(ソングファイル)を再生/停止できない

- チェーンステップにフォーマット0のSMF(スタンダードMIDIファイル)が割り当てられていますか? P.75
- チェーンステップに".MID"という拡張子の付いたSMF(スタンダードMIDIファイル)が割り当てられていますか?..... P.75
- (曲を割り当てられないとき)再生したいソングファイルのあるフォルダーをシーケンスプレイヤーモードに入る前にカードモードで選択する必要があります。..... P.75
- (「File not found.」と表示される場合)チェーンで選択したソングファイルのあるフォルダーがシーケンスプレイの対象となっていますか?.....P.75、76
- リモートコントロールがオンになっていませんか? P.57
- MIDI Syncの設定が、"MIDI"になっていませんか?
S90をスリーブ(受信側)にして他の機器と同期演奏する場合以外は、ユーティリティのMIDI Sync ([F5]→[SF3])の設定を "internal"に設定してください。

メモリーカードのファイルが読み込めない

- Macintosh版Voice Editor for S90で作成したファイルをS90で直接読み込む場合は、コンピューター上でファイル名に".W4E"の拡張子をつけてから、メモリーカードにセーブしてください。また、拡張子".W5E"のファイルも一緒に、".W4E"ファイルと同じ場所に保存してください。

データをメモリーカードにセーブできない

- メモリーカードがライトプロテクトされていませんか? P.82
- メモリーカードは正しくフォーマットされていますか? P.84

プラグインボードが機能しない

- プラグインボードを装着したスロット番号に該当するランプ(SLOT1~3)が、正しく点灯していますか? P.128
- ボーカルハーモニープラグインボードをスロット2または3に装着していませんか?..... P.127
- マルチパートプラグインボードををスロット1または2に装着していませんか? P.127
- (ミキシングモードのとき)選択中のパートにプラグインボイスが割り当てられていますか? P.80

誤操作により、S90が正常に立ち上がらない

- フラッシュROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて正常に立ち上がなくなる場合があります。システムが正常に立ちあがらない場合は、いったん電源を切り、[MASTER]+[STORE]+[PRE1]ボタンを押しながら、電源を入れ直してください(工場出荷時の状態に戻します)。「System memory crashed.」が表示されたら再度電源を入れなおしてください。

仕様

鍵盤		88鍵バランスドハンマー鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付)
音源部	音源方式	AWM2 (Modular Synthesis Plug-in System対応)
	最大同時発音数	64音+プラグインボードの最大同時発音数
	マルチティンバー数	内蔵音源16パート+ 3プラグインボード、A/Dインプットセッティング
	波形メモリー	110MB相当(16bitリニア換算)、1,347ウェーブフォーム
	ボイス数	プリセット：384ノーマルボイス+ 48ドラムキット GM：128ノーマルボイス+1ドラムキット ユーザー：128ノーマルボイス+16ドラムキット
	プラグインボイス数	PLG150-AN/DX/PF/DR/PC用プリセット：各64音色 PLG150-VL用プリセット：192音色 ユーザー：プラグインスロットごとに64音色
	パフォーマンス数	ユーザー：128音色(最大4レイヤー)
	アルペジエーター	プリセット1×128タイプ プリセット2×128タイプ ユーザー×128タイプ(読み込みのみ) *MIDIシンク、MIDI送受信チャンネル、ペロシティリミット、ノートリミット設定可
	フィルター	21タイプ
	エフェクト	リバーブ×12タイプ、コーラス×25タイプ、インサージョン1×25タイプ、インサージョン2×104タイプ、バリエーション×25タイプ(パフォーマンス/シーケンスプレイモードのみ)、マスターEQ (5バンド)、プラグインインサージョン(スロット1にPLG100-VH装着時)
	拡張スロット	Modular Synthesis Plug-in Boardスロット×3
シーケンサー部	シーケンスプレイ	SMF Format 0 (再生のみ)
	BPM	1~300
	チェーンステップ数	100
その他	マスターモード設定数	ユーザー：128設定
	リモートコントロール	*対応シーケンサーはP.59参照
	主な操作子	ピッチベンドホイール×1、モジュレーションホイール×1、アサインブルコントロールスライダー×4、データダイアル×1
	ディスプレイ	240×64ドット グラフィックLCD (バックライト付)
	外部メモリー	スマートメディア™ (3.3V) *最大128MBまで使用可
	寸法	1,357(W)×386(D)×163(H)mm
	質量	23kg
	付属品	電源コード、2P-3P変換器、取扱説明書セット、TOOLS for S90 CD-ROM

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

A

A/D INPUT(A/Dインプット)端子	13
A/DSource(A/Dソース)	100
A/D入力(外部機器との接続)	15
AC INLET(ACインレット)端子	13
ACソース	104
AD [F2]	78
(AEG) Attack/Decay/Release (Time)(AEGアタック/ディケイ/リリースタイム)	105
(AEG) LEVEL(AEGレベル)	105
(AEG) Sustain (Level)(AEGサステインレベル)	105
(AEG) TIME(AEGタイム)	105
AEG(エンベロープジェネレーター)	66
AEGアタックタイム	105
AEGサステインレベル	105
AEGタイム	105
AEGタイムキーフォローセンシティビティ	105
AEGタイムキーフォローセンターキー	105
AEGタイムセグメント	104
AEGタイムベロシティセンシティビティ	104
AEGディケイタイム	105
AEGリリースタイム	105
AEGレベル	105
AEGレベルベロシティセンシティビティ	104
AlternatePan(オルタネートパンデプス)	104
AltnateGroup(オルタネートグループ)	100
AMod(LFOアンプリチュードモジュレーションデプス)	106
AMod(MW/AT/AC LFOアンプリチュードモジュレーションデプス)	104
AMP(アンプリチュード)	66
ARP(アルペジエーター) [F3]	62
Arpeggio Type List (アルペジオタイプリスト)	7
[ARPEGGIO](アルペジオ)ボタン	12
AS1/AS2(アサイン1/アサイン2コントロールナンバー)	102
ASA/ASB(ASSIGN A/Bスライダーコントロールナンバー)	104
ASSIGN A/Bスライダーコントロールナンバー	104
ASSIGN A/Bスライダーデスティネーション	104
AssignA/B/1/2(アサインA/B/1/2)	98
ASSIGNABLE OUT L, R(アサイナブルアウトプット左、右)端子	13
AssignL/RGain(アサイナブルアウトプットL&Rゲイン)	101
Attack Time (AEG)(AEGアタックタイム)	105
Attack Time (FEG)(FEGアタックタイム)	105
ATピッチコントロール	104
AutoLoad(オートロード)	99
AWM2	21

B

Bank(アルペジオタイプバンク)	101
Bank(バンク)	100
BANK(バンク)ボタン	12
BankMSB/LSB(バンクセレクトMSB/LSB)	104
BankSel(バンクセレクト送受信オン/オフ)	106
BasicRcvCh(ベーシックレシーブチャンネル)	106
BC(BCコントロールナンバー)	102
BCCurve(プレスコントロールカーブ)	99
BREAKPOINT(アンプリチュードスケリングブレイクポイント)	105
BREAKPOINT(フィルターカットオフスケリングブレイクポイント)	103
BREATH(プレス)端子	13

C

C(コンペア)マーク	31, 61
CARD(カードスロット)	13
[CATEGORY SEARCH](カテゴリーサーチ)ボタン	12
CD-ROM	2
CenterKey(AEGタイムキーフォローセンターキー)	105
CenterKey(FEGタイムキーフォローセンターキー)	103
CenterKey(PEGタイムキーフォローセンターキー)	101
CenterKey(アンプリチュードキーフォローセンターキー)	105
CenterKey(ピッチキーフォローセンターキー)	101
CenterKey(フィルターカットオフキーフォローセンターキー)	103
ChoCtrl(コーラスコントロール)	98
Chorus Pan(コーラスパン)	107
Chorus Return(コーラスリターン)	107

Chorus Send(コーラスセンド)	107
Chorus to Reverb(センドコーラストゥリバーブ)	107
Chorus Type(コーラスタイプ)	107
ChoSend(コーラスセンド)	100
ClockOut(クロックアウト)	106
Coarse(ピッチコース)	101
[CONTROL FUNCTION](コントロールファンクション)ボタン	12
[CONTROL FUNCTION]ボタン (コントロールの活用)	53
Control List (コントロールリスト)	7
[CS1~4](コントロールスライダー 1~4)	12
CSSAssign(コントロールファンクションセレクト)	98
Ctgr(カテゴリー)	99
CTL SET(コントローラーセット) [F4]	62
CtrlChange(コントロールチェンジ)	106
CtrlReset(コントローラーリセット)	99
CtrlSlider(コントロールスライダーコントロールナンバー)	104
Curve(ベロシティセンシティビティカーブ)	101, 104
Cutoff(FEGレベルベロシティセンシティビティ)	103
Cutoff(フィルターカットオフフリケンシー)	102
CutoffSens(フィルターカットオフキーフォローセンシティビティ)	103

D

[DEC/NO](デック/ノー)ボタン	12
Decay Time (AEG)(AEGディケイタイム)	105
Decay Time (FEG)(FEGディケイタイム)	105
Delay(LFOディレイタイム)	106
DELETE(デリート)	108
Depth(LFOデプス)	106
Depth(PEGデプス)	101
Depth(コントローラーセット1-6 デプス)	103
Dest(ASSIGN A/Bスライダーデスティネーション)	104
Dest(LFOデスティネーション)	106
Dest(コントローラーセット1-6 デスティネーション)	103
Detune(デチューン)	105
DEV NO.(デバイスナンバー)	106
DeviceNo.(デバイスナンバー)	106
Distance(ディスタンス)	102
DRAM	28
Drum Voice List (ドラムボイスリスト)	7
DryLevel(ドライレベル)	100

E

E(エディット)マーク	39
EF BYPS(エフェクトバイパス)	99
EFF PART→PLG-EF(プラグインインサージョンエフェクトパート)	107
EFF PART→VCE INS(インサージョンエフェクトパート)	107
[EFFECT BYPASS](エフェクトバイパス)ボタン	12
Effect Data Assign Table (エフェクトデータアサインテーブル)	7
Effect Parameter List (エフェクトパラメーターリスト)	107
Effect Parameters(エフェクトパラメーター)	107
Effect Type List (エフェクトタイプリスト)	7
EFFECT(エフェクト) [F6]	62
EGLevel(AEGレベルベロシティセンシティビティ)	104
EGLevel(FEGレベルベロシティセンシティビティ)	103
EGLevel(PEGレベルベロシティセンシティビティ)	101
EGTime(AEGタイムベロシティセンシティビティ)	104
EGTime(FEGタイムベロシティセンシティビティ)	103
EGTime(PEGタイムベロシティセンシティビティ)	101
EGTimeSens(AEGタイムキーフォローセンシティビティ)	105
EGTimeSens(FEGタイムキーフォローセンシティビティ)	103
EGTimeSens(PEGタイムキーフォローセンシティビティ)	101
EL: OUT 1-4(インサージョンエフェクトアウト)	107
ElementSw(LFOデスティネーション エLEMENTスイッチ)	106
ElementSw(ELEMENTスイッチ)	99
ElementSw(ELEMENTスイッチ) [F1]→[SF1]	62
ElementSw(コントローラーセット1-6 ELEMENTスイッチ)	103
[ENTER](エンター)ボタン (各部の名称)	12
[ENTER]ボタン (基本操作)	32
EQ(イコライザー)	66
EQタイプ	108
EQハイゲイン	108

EQハイフリケンシー	108
EQレゾナンス	108
EQローゲイン	108
EQローフリケンシー	108
[EXIT](イグジット)ボタン (各部の名称)	12
[EXIT]ボタン (基本操作)	32

F

[F1]~[F6](ファンクション)ボタン (各部の名称)	12
[F1]~[F6](ファンクション)ボタン (基本操作)	32
FactorySet	72
FadeIn(LFOディレイタイム)	106
FadeOut(LFOフェードアウトタイム)	106
FC1/FC2(FC1/FC2コントロールナンバー)	102
FC1/FC2コントロールナンバー	102
(FEG) Attack/Decay/Release (Time)(FEGアタック/ディケイ/リリースタイム)	105
(FEG) Depth(FEGデプス)	103
(FEG) LEVEL(FEGレベル)	103
(FEG) Sustain (Level)(FEGサステインレベル)	105
(FEG) TIME(FEGタイム)	103
FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)	65
FEGDepth(FEGデプス)	105
FEGアタックタイム	105
FEGサステインレベル	105
FEGタイム	103
FEGタイムキーフォローセンシティブリティ	103
FEGタイムキーフォローセンターキー	103
FEGタイムセグメント	103
FEGタイムペロシティセンシティブリティ	103
FEGディケイタイム	105
FEGデプス	103, 105
FEGリリースタイム	105
FEGレベル	103
FEGレベルペロシティセンシティブリティ	103
FileUtilID(ファイルユーティリティナンバー)	106
Filter(MW/AT/ACフィルターコントロール)	103
FILTER(フィルター)	63
Fine(ピッチファイン)	101
fixed(フィックス)	87
FixedVelocity(フィックスペロシティ)	99
FMod(LFOフィルターモジュレーションデプス)	106
FMod(MW/AT/AC LFOフィルターモジュレーションデプス)	104
FOOT CONTROLLER 1、2(フットコントローラー)端子	13
FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子(ASSIGNABLE)	13
FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子(SUSTAIN)	13
FORMAT(フォーマット)	108
Freq (Type=P.EQ)(フリケンシー)	108
FREQ(マスターイコライザーフリケンシー)	100
FS(フットスイッチアサイン)	104

G

Gain (Type=P.EQ)(ゲイン)	108
Gain(フィルターゲイン)	102
GAIN(マスターイコライザーゲイン)	100
[GAIN](ゲイン)ノブ	13
GateTimeRate(アルベジオゲートタイムレート)	102
GENERAL(ジェネラル) [F1]	62
GM/XG	108
GMボイス	27
GROUP(グループ)[A]~[H]ボタン	12

H

H (Hexadecimal)	118
H.Freq (Type=EQ L/H)(EQハイフリケンシー)	108
H.Gain (Type=EQ L/H)(EQハイゲイン)	108
hard(ハード)	87
Hold (ARP)(アルベジオホールドコントロールナンバー)	104
Hold(LFOホールドタイム)	106
Hold(アルベジオホールド)	102
Hold(アルベジオホールドコントロールナンバー)	104
HPFCutoff(HPFカットオフフリケンシー)	102
HPFKeyFlw(HPFカットオフフリケンシーキーフォロー)	102
HPFカットオフフリケンシー	102
HPFカットオフフリケンシーキーフォロー	102

I

[INC/YES](インク/イエス)ボタン	12
[INFORMATION](インフォメーション)ボタン (各部の名称)	12
[INFORMATION]ボタン (基本操作)	33
Initialize→工場出荷時の状態に戻す	72
Initialize→プログラムのイニシャライズ	70
Ins1 Ctgry/Type(インサージョン1カテゴリ/タイプ)	107
Ins1 Type(インサージョン1タイプ)	107
Ins2 Ctgry/Type(インサージョン2カテゴリ/タイプ)	107
InsChoSend(インサージョンコーラスセンド)	100
InsEF Connect(インサージョンコネクト(接続)タイプ)	107
InsEF(インサージョンエフェクト)	103
InsEffect(Eff)Out(インサージョンエフェクトアウト)	99
InsRevSend(インサージョンリバーブセンド)	100

J

JOB機能一覧	70
---------	----

K

KBDTransCh(キーボード送信チャンネル)	106
KEY: OUT(インサージョンエフェクトアウト)	107
KeyAsgnMode(AssignMode)(キーアサインモード)	98
KeyMode(アルベジオキーモード)	102
(KeyOn)Delay(LFOディレイタイム)	106
KeyOnDelay(キーオンディレイ)	99
KeyOnReset(LFOキーオンリセット)	105

L

L&RGain(アウトプットL&Rゲイン)	101
L.Freq (Type=EQ L/H)(EQローフリケンシー)	108
L.Gain (Type=EQ L/H)(EQローゲイン)	108
LCD(液晶ディスプレイ)	12
Level (VEL SENS)(レベルペロシティセンシティブリティ)	105
LEVEL(AEGレベル)	105
LEVEL(PEGレベル)	101
Level(エレメントレベル)	104
Level(レベルペロシティセンシティブリティ)	105
LevelSens(アンプリチュード(レベル)キーフォローセンシティブリティ)	105
LFO(ローフリケンシーオシレーター)	62, 66
LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	106
LFOウェーブ	105
LFOキーオンリセット	105
LFOスピード	105
LFOディレイタイム	106
LFOデスティネーション	106
LFOデスティネーションエレメントスイッチ	106
LFOデプス	106
LFOテンポシンク	105
LFOテンポスピード	105
LFOピッチモジュレーションデプス	106
LFOフィルターモジュレーションデプス	106
LFOフェーズ	105
LFOフェードアウトタイム	106
LFOフェードインタイム	106
LFOホールドタイム	106
LOAD(ロード)	108
LocalCtrl(ローカルコントロール)	106
LPFCutoff(ローパスフィルターカットオフ)	103
LPFCutoff(ローパスフィルターカットオフペロシティセンシティブリティ)	103
LPFReso(ローパスフィルターレゾナンス)	103

M

M.TuningNo.(マイクローチューニング)	98
MainCtgy(メインカテゴリ)	98
[MASTER VOLUME](マスターボリューム)スライダー	12
MEQ OFFSET(マスターEQオフセット)	98
Mic/Line(マイク/ライン)	101
MIDI Data Table (MIDIデータテーブル)	7
MIDI Implementation Chart (MIDIインプリメンテーションチャート)	7
MIDI IN/OUT(MIDIイン/アウト)	107
MIDI IN/OUT/THRU端子	13
MIDI Sync(MIDIシンク)	106
MIDISwitch(MIDIスイッチ)	99
MIDIインプリメンテーションチャート	7
MIDIスルー	18
MIDI送信チャンネルの確認/設定	37

MIDIチャンネル	118
MIDIデータテーブル	7
MIDIデータフォーマット	123
MIDIについて	118
mLAN	13
mLAN8Eの取り付け	129
MLAN(mLAN設定)	101
mLAN拡張ボード(mLAN8E)取り付け口	13
mLAN設定	101
Mode(ポルタメントモード)	98
MODE(モード)ボタン	12
Modular Synthesis Plug-in System	22
(MODULATION)(モジュレーション)ホイール	12
Mono/Poly(モノ/ポリモード)	98
[MUTE](ミュート)ボタン	12
MW/AT/AC LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	104
MW/AT/AC LFOピッチモジュレーションデプス	104
MW/AT/AC LFOフィルターモジュレーションデプス	104
MW/AT/ACフィルターコントロール	103

N

Name(ネーム)	98
Native Parameters(プラグインネイティブパラメーター)	105
norm(ノーマル)	87
NoteLimit(L/H)(ノートリミットロー/ハイ)	99
NoteLimit(アルベジオノートリミットロー/ハイ)	102
NoteLimit(ノートリミット) [F1]→[SF3]	62
NoteShift(ノートシフト)	100
NUMBER(ナンバー)[1]~[16]ボタン	12
Number(ボイスナンバー)	99

O

Octave(マスターオクターブシフト)	99
OFFSET(アンプリチュードスケールオフセット)	105
OFFSET(フィルターカットオフスケールオフセット)	103
OSC(オシレーター) [F1]	62
OUTPUT L/MONO、R(アウトプット左/モノラル、右) 端子	13
OUTPUT(アウトプット) [F2]	62
OutputSel(アウトプットセレクト)	103
OutputSwitch(アルベジオMIDIアウトスイッチ)	102

P

Pマーク	75
Pan(パン)	100
Part Receive Switch(パートレシーブスイッチ)	106
PartSw(パートスイッチ)	99
PartSwitch(パートスイッチ)	98
PB Lower(ピッチベンドレンジ)	98
PB Range(ピッチベンドレンジ)	98
PB Upper(ピッチベンドレンジ)	98
(PEG) Depth	101
(PEG) LEVEL(PEGレベル)	101
(PEG) TIME(PEGタイム)	101
PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)	63
PEGタイム	101
PEGタイムキーフォローセンシティビティ	101
PEGタイムキーフォローセンターキー	101
PEGタイムセグメント	101
PEGタイムペロシティセンシティビティ	101
PEGデプス	101
PEGレベル	101
PEGレベルペロシティセンシティビティ	101
Performance List (パフォーマンスリスト)	7
PgmChange(プログラムチェンジ送受信オン/オフ)	106
PgmChange(プログラムナンバー)	104
Phase(LFOフェーズ)	105
PHONES(ヘッドフォン)端子	13
Pitch (VEL SENS)(ピッチペロシティセンシティビティ)	101
Pitch(ATピッチコントロール)	104
PITCH(ピッチ)	63
Pitch(ピッチペロシティセンシティビティ)	101
PitchSens(ピッチキーフォローセンシティビティ)	101
[PITCH](ピッチ)ベンドホイール	12
[PLAY/STOP]ボタン	12
PlugEF Type(プラグインインサクションエフェクトタイプ)	107
Plug-in SLOT 1、2、3(プラグインボード取り付け口)	13
PMod(LFOピッチモジュレーションデプス)	106

PMod(MW/AT/AC LFOピッチモジュレーションデプス)	104
PolyExpand(ポリエキスパンド(ポリ拡張))	107
PORT NO.(ポートナンバー)	107
(PORTA) Mode(ポルタメントモード)	98
(PORTA) PartSwitch(パートスイッチ)	98
(PORTA) Switch (Sw) (ポルタメントスイッチ)	98
(PORTA) Time(ポルタメントタイム)	98
(PORTA) TimeMode(ポルタメントタイムモード)	98
PowerOnMode(パワーオンモード)	99
[POWER](パワー)スイッチ	13

Q

Q (Type=P.EQ)(EQレゾナンス)	108
Q(マスターイコライザー周波数特性)	100

R

RAM	28
Random(ランダムピッチ)	101
RandomPan(ランダムパンデプス)	104
RcvBulk(レシーブバルク)	106
RcvNoteOff(レシーブノートオフ)	100
ReceiveCh(レシーブチャンネル)	100
Release Time (AEG)(AEGリリースタイム)	105
Release Time (FEG)(FEGリリースタイム)	105
[REMOTE CONTROL] ON/OFF(リモートコントロールオン/オフ)ボタン	12
RENAME(リネーム)	108
Resonance(フィルターレゾナンス)	102
Resonance(フィルターレゾナンスペロシティセンシティビティ)	103
Reverb Pan(リバーブパン)	107
Reverb Return(リバーブリターン)	107
Reverb Type(リバーブセンド)	107
Reverb Type(リバーブタイプ)	107
RevSend(リバーブセンド)	100
ROM	28

S

SAVE(セーブ)	85
(Scaling) BREAKPOINT(アンプリチュードスケールブレイクポイント)	105
(Scaling) BREAKPOINT(フィルターカットオフスケールブレイクポイント)	103
(Scaling) OFFSET(アンプリチュードスケールオフセット)	105
(Scaling) OFFSET(フィルターカットオフスケールオフセット)	103
ScalingPan(スケールパンデプス)	104
Segment(AEGタイムセグメント)	104
Segment(FEGタイムセグメント)	103
Segment(PEGタイムセグメント)	101
SEND(エフェクトセンド) [F4]	79
SeqCtrl(シーケンサーコントロール)	107
Set Remote Template Type(リモートモードプレートタイプ)	104
[SF1]~[SF5](サブファンクション)ボタン (各部の名称)	12
[SF1]~[SF5](サブファンクション)ボタン (基本操作)	32
SHAPE(マスターイコライザーシェープ)	100
Slider(コントロールファンクションセレクト)	101
SLOT(スロット)1~3ランプ(LED)	12
soft(ソフト)	87
Source(コントローラーセット1-6 ソース)	103
Speed(LFOスピード)	105
Src(ACソース)	104
SubCtgr(サブカテゴリ)	98
Sustain (Level)(AEGサステインレベル)	105
Sustain (Level)(FEGサステインレベル)	105
Switch (ArpSwitch)(アルベジオスイッチ)	101
Switch (Sw) (ポルタメントスイッチ)	98
Switch(アルベジオスイッチコントロールナンバー)	104

T

TEMPLATE(テンプレート) [F5]	79
Tempo(アルベジオテンポ)	101
TempoSpeed(LFOテンポスピード)	105
TempoSync(LFOテンポシンク)	105
TGSwitch(トーンジェネレータースイッチ)	99
ThruPort(スルーポート)	107
TIME(AEGタイム)	105
TIME(FEGタイム)	103
TIME(PEGタイム)	101
Time(ポルタメントタイム)	98
TimeMode(ポルタメントタイムモード)	98
[TRACK SELECT](トラックセレクト)ボタン	12

TransCh(トランスミットチャンネル)	99
Transmit Switch(トランスミットスイッチ)	102
TransmitCh(アルベジオMIDI送信チャンネル)	102
Transpose(マスタートランスポーズ)	99
Tune(マスターチューン)	108
Type(EQタイプ)	108
Type(アルベジオタイプ)	101
Type(ウェブタイプ)	100
Type(フィルタータイプ)	102

U

UnitMultiply(アルベジオユニットマルチプライ)	102
USB	13
USBに関するご注意	17

V

Variation Pan(バリエーションパン)	107
Variation Return(バリエーションリターン)	107
Variation to Chorus(センドバリエーショントゥコーラス)	107
Variation to Reverb(センドバリエーショントゥリバーブ)	107
Variation Type(バリエーションタイプ)	107
VarSend(バリエーションセンド)	100
VelCrossFade(ベロシティリミットクロスフェード)	100
VelCurve(ベロシティカーブ)	99
VelMode(アルベジオベロシティモード)	102
VelocityDepth (VelSensDpt)(ベロシティセンシティビティデプス)	100
VelocityLimit(L/H)(ベロシティリミットロー/ハイ)	99
VelocityLimit(アルベジオベロシティリミットロー/ハイ)	102
VelocityLimit(ベロシティリミット) [F1]→[SF3]	62
VelocityOffset (VelSensOfs)(ベロシティセンシティビティオフセット)	100
VelocityRate(アルベジオベロシティレート)	102
Voice List (ボイスリスト)	7
VOICE(ボイス) [F3]	78
VoiceELPan(ボイスエレメントパン)	100
VOL/PAN(ボリューム/パン) [F1]	78
Volume Label(ボリュームラベル)	108
Volume(ボリューム)	100

W

Wave List (ウェーブリスト)	7
Wave(LFOウェーブ)	105
WaveNo.(ウェーブナンバー)	99
WaveNo.(ウェーブナンバー) [F1]→[SF1]	62
wide(ワイド)	87
Width(フィルターウィズ)	102

あ

アウトプット	62
アウトプットL&Rゲイン	101
アウトプットセレクト	103
アウトプット左/モノラル、右端子	13
アサインブルアウトプットL&Rゲイン	101
アサインブルアウトプット左、右端子	13
アサイン A/B/1/2	98
アサイン1/アサイン2コントロールナンバー	102
アフタータッチ	54
アルベジオーター	62
アルベジオとは	45
アルベジオの構成	45
アルベジオMIDIアウトスイッチ	102
アルベジオMIDI送信チャンネル	102
アルベジオ演奏	46
アルベジオキーモード	102
アルベジオゲートタイムレート	102
アルベジオスイッチ	101
アルベジオスイッチコントロールナンバー	104
アルベジオタイプ	101
アルベジオタイプバンク	101
アルベジオタイプリスト	7
アルベジオタイプ、テンポ、リミットを変更する	46
アルベジオテンポ	101
アルベジオノートリミットロー/ハイ	102
アルベジオベロシティモード	102
アルベジオベロシティリミットロー/ハイ	102
アルベジオベロシティレート	102
アルベジオホールド	102
アルベジオホールドコントロールナンバー	104

アルベジオボタン	12
アルベジオユニットマルチプライ	102
アンプリチュード	66
アンプリチュード(レベル)キーフォローセンシティビティ	105
アンプリチュードキーフォローセンターキー	105
アンプリチュードスケールリングオフセット	105
アンプリチュードスケールリングブレイクポイント	105

い

イグジットボタン	12
イコライザー	66
インチャライズ(ファクトリーセット)	72
インチャライズ(プログラム)	70
インチャライズするデータの種類の種類	70
インク/イエスボタン	12
インサクション1カテゴリ/タイプ	107
インサクション2カテゴリ/タイプ	107
インサクション(1、2)	67
インサクションエフェクト	103
インサクションエフェクトアウト	99, 107
インサクションエフェクトパート	107
インサクションコーラスセンド	100
インサクションコネクト(接続)タイプ	107
インサクションリバーブセンド	100
インストールガイド	3
インフォメーション画面	33
インフォメーション画面一覧	114
インフォメーションボタン	12

う

ウェーブ	21
ウェブタイプ	100
ウェーブナンバー	62, 99
ウェーブリスト	7

え

液晶ディスプレイ	12
エコーバック	18
エディット(ボイスブレイクモード)	39
エディットした内容を呼び戻す(リコール) [F2]	71
エディットバッファ	28
エディットマーク	39
エフェクト	62, 67
エフェクトの構成	67
エフェクトの接続	68
エフェクトの設定例	67
エフェクトタイプリスト	7
エフェクトデータアサインテーブル	7
エフェクトバイパス	99
エフェクトバイパスボタン	12
エフェクトパラメーター	107
エフェクトパラメーターリスト	7
エフェクト部	24
エフェクトプラグインボード	22
エレメント	26
エレメントエディット	62
エレメントエディットの流れ	62
エレメントスイッチ	62, 99
エレメントレベル	104
エンターボタン	12
エンペローブジェネレーター	66

お

オートロード	99
オートロードファイル	84
オシレーター	62
オルタネートグループ	100
オルタネートバンドパス	104
音源部	20
音色(ボイス=楽器音)	36

か

カーソルボタン	12
カード	82
カードスロット	13
カードドライブ	24

カードに保存する(SAVE)	85	コンペア機能	61
カードのデータを読み込む(LOAD)	85	さ	
カードをフォーマット(初期化)する(FORMAT)	84	再生テンポの変更	76
外部MIDI機器との接続	16	最大同時発音数	22
外部オーディオ機器との接続	15	サブカテゴリー	98
外部音源を使ったレイヤー/スプリット設定	51	サブカテゴリーの選択	38
外部機器との接続	15	サブファンクション	32
拡張子	27	サブファンクションボタン (各部の名称)	12
拡張部品(別売)の取り付け	126	し	
確認メッセージ	33	シーケンサーコントロール	107
各部の名称	12	シーケンサー部	24
カットオフ周波数	63	シーケンス: Sq	45
カテゴリー	99	シーケンスプレイミキシングエディットモード (機能ツリー図)	90
カテゴリーサーチ	38	シーケンスプレイミキシングモード (機能ツリー図)	90
カテゴリーサーチボタン	12	シーケンスプレイモード	77
カテゴリーの選択	38	シーケンスプレイモード (機能ツリー図)	90
カテゴリーリスト	35	ジェネラル	62
画面上の操作	33	システムエクスクルーシブメッセージ	121
画面の切り替えと値の設定	61	システムエフェクト(リバーブ、コーラス、パリエーション)	67
画面の見かた	30	システムコモンメッセージ	122
き		システムメッセージ	121
キーアサインモード	98	システムリアルタイムメッセージ	122
キーオンディレイ	99	自動的にロードされるファイル(オートロードファイル)	84
キーボード送信チャンネル	106	小節の移動	76
記憶(ストア)	73	初期化(カード)→カードをフォーマットする	84
記憶(ブット)	79	初期化(プログラム)→初期設定データ呼び出す	70
機能一覧	98	初期化(本体)→工場出荷時の状態に戻す	72
機能ツリー図	88	初期設定データ呼び出す(イニシャルイズ) [F1]	70
機能の選択	32	ジョブ(便利な補助機能)	70
基本操作	29	シングルパートブラクインボード	21
曲の再生	75	す	
く		スケーリングパンデプス	104
クイックエディット (パフォーマンスプレイモード)	44	ストア(記憶)	73
グループ[A]~[H]ボタン	12	スプリット (パフォーマンスモード)	42
クロックアウト	106	スプリット (マスターモード)	49
け		スルーポート	107
ゲイン	15, 108	スロット1~3ランプ	12
ゲインノブ	13	せ	
こ		セーブ	108
コーラスコントロール	98	接続機器の電源を入れる順番	14
コーラスセンド	100, 107	絶対値	35
コーラススタイン	107	設定値のタイプについて(絶対値と相対値)	35
コーラスパン	107	設定を外部機器に保存する(バルクダンブ) [F4]	72
コーラスリターン	107	設定を本体に記憶させる(ストア)	73
コピー機能を活用する [F3]	71	全体構成	20
コモン(全/パート共通)エディットとパートごとのエディット	79	センドコーラストゥリバーブ	107
コモンエディット	62	センドパリエーショントゥコーラス	107
コモンエディットとエレメントごとのエディット	61	センドパリエーショントゥリバーブ	107
コモンエディットとゾーンごとのエディット	51	そ	
コントラスト調節ノブ	12	相対値	35
コントローラーセット	62	ゾーン	48
コントローラーセット1-6 エレメントスイッチ	103	ゾーンの設定例	51
コントローラーセット1-6 ソース	103	ソロにする(特定のエレメントだけをオンにする)場合	61
コントローラーセット1-6 デスティネーション	103	ソロにする(特定のパートだけをオンにする)場合	42
コントローラーセット1-6 デプス	103	ソング各トラックのオン/オフ	76
コントローラーセット(ボイスコモンエディット[F4])	55	ソング再生時のアルベジオ	45
コントローラーとの接続	18	ソングファイル	75
コントローラーの活用	53	た	
コントローラー部	20	タッチ感を変える	87
コントローラーリセット	99	ち	
コントロール: Ct	45	チェーンステップナンバー	75
コントロールスライダー 1~4 (各部の名称)	12	チェーンの再生(連続再生)	76
コントロールスライダー (CS) (コントロールの活用)	53	チェーンを設定する(CHAIN)	75
コントロールスライダーコントロールナンバー	104	チャンネルアフタータッチ	121
コントロールスライダーとトラックの対応	53	チャンネルメッセージ	119
コントロールスライダーの使用例	54	チャンネルモードメッセージ	121
コントロールチェンジ	106, 119		
コントロールできる機能	59		
コントロール番号の設定(ゾーン)	52		
コントロールファンクションセレクト	98, 101		
コントロールファンクションボタン (各部の名称)	12		
コントロールリスト	7		
コンピューターとの接続	17		

て

ディスタンス	102
ディスプレイメッセージ	116
データ(数値)の入力	33
データダイアル	12
データリスト	3
デチューン	105
デッキ/ノーボタン	12
デバイスナンバー	106
デモソングを聞く	19
デリート	108
電源オン	14

と

同梱品	2
トーンジェネレータースイッチ	99
トップパネル	12
ドライレベル	100
トラックセレクトボタン	12
トラックの選び方	76
ドラムパターン: Dr	45
ドラムボイス	27
ドラムボイスリスト	7
トランスミットスイッチ	102
トランスミットチャンネル	99

な

内部メモリー	27
ナンバー[1]~[16]ボタン(各部の名称)	12
ナンバー[1]~[16]ボタンの機能	30

に

任意のソングファイルの再生(1曲だけ再生する)	75
-------------------------	----

ね

ネイティブシステムパラメーター	108
ネーミング(文字入力)	34
ネーミングリスト	35
ネーム	98

の

ノートオン/オフ	119
ノート(キー)の設定	34
ノートシフト	100
ノートリミット	62
ノートリミットロー/ハイ	99
ノーマルボイス	27

は

パート構成	22
パートスイッチ	98, 99
パートのオン/オフ(ミュート)	42
パートレシーブスイッチ	106
ハイパスフィルター	64
波形	21
パフォーマンス	25, 26
パフォーマンスエディットモード(機能ツリー図)	89
パフォーマンスの演奏	41
パフォーマンスの選択	41
パフォーマンスのパートの設定をミキシングパートにコピーする [F5]	72
パフォーマンスプレイモード(機能ツリー図)	89
パフォーマンスモード	41
パフォーマンスリスト	7
パラメーターテーブル	92
パラメーターとファンクションの対応	97
バリエーションセンド	100
バリエーションタイプ	107
バリエーションパン	107
バリエーションリターン	107
バルクダンブ	72
パワーオンモード	99
パワースイッチ	13
パン	100
バンク	100
バンクセレクトMSB/LSB	104

バンクセレクト送受信オン/オフ	106
バンクボタン	12
バンク(メモリー)構成	25
バンドエリミネートフィルター	64
バンドパスフィルター	64

ひ

ピッチ	63
ピッチエンベロープジェネレーター	93
ピッチキーフォローセンシティビティ	101
ピッチキーフォローセンターキー	101
ピッチコース	101
ピッチファイン	101
ピッチペロシティセンシティビティ	101
ピッチバンド	121
ピッチバンドホイール(コントロールの活用)	53
ピッチバンドホイール(各部の名称)	12
ピッチバンドレンジ	98

ふ

ファイル/フォルダーの選び方	83
ファイル管理	27
ファイルネームについて	84
ファイルネームを変更する(RENAME)	86
ファイルユーティリティナンバー	106
ファイルを削除する(DELETE)	86
ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)	72
ファンクション	32
ファンクションボタン(各部の名称)	12
フィックスペロシティ	99
フィルター	63
フィルターウイズ	102
フィルターエンベロープジェネレーター	65
フィルターカットオフキーフォローセンシティビティ	103
フィルターカットオフキーフォローセンターキー	103
フィルターカットオフスケーリングオフセット	103
フィルターカットオフスケーリングブレイクポイント	103
フィルターカットオフフリケンシー	102
フィルターカットオフペロシティセンシティビティ	103
フィルターゲイン	102
フィルタータイプ	63, 102
フィルターレゾナンス	102
フィルターレゾナンスペロシティセンシティビティ	103
フェイバリットカテゴリー	39
フォーマット	108
フォルダーの選び方	83
フォルダーの作り方	83
付属品→同梱品	2
フットコントローラー(コントロールの活用)	54
フットコントローラー 1、2端子	13
フットスイッチ(アサイナブル)(コントロールの活用)	54
フットスイッチ(アサイナブル)端子	13
フットスイッチ(サステイン)(コントロールの活用)	54
フットスイッチ(サステイン)端子	13
フットスイッチアサイン	104
プラグインインサージョン	67
プラグインインサージョンエフェクトタイプ	107
プラグインインサージョンエフェクトパート	107
プラグインネイティブパラメーター	105
プラグインボイスのストア	73
プラグインボード	21
プラグインボード取り付け口	13
プラグインボードの取り付け	127
フラッシュROM	28
フリケンシー	108
フレーズ: Ph	45
プレスコントローラー(コントロールの活用)	54
プレスコントローラーカーブ	99
プレス端子	13
プログラムチェンジ	121
プログラムチェンジ送受信オン/オフ	106
プログラムナンバー	104
プログラムナンバーとグループ/ナンバーの関係	37

へ	
ベシックスレシーブチャンネル	106
ヘッドフォン端子	13
ベロシティカーブ	99
ベロシティセンシティブィティオフセット	100
ベロシティセンシティブィティカーブ	101, 104
ベロシティセンシティブィティデプス	100
ベロシティリミット	62
ベロシティリミットクロスフェード	100
ベロシティリミットロー/ハイ	99

ほ	
ボイス	25
ボイスエディット	60
ボイスエディットモード(ドラム) (機能ツリー図)	88
ボイスエディットモード(ノーマル) (機能ツリー図)	88
ボイスエディットモード(プラグイン) (機能ツリー図)	89
ボイスエレメントパン	100
ボイスとエレメント	26
ボイスナンバー	99
ボイスの選択	36
ボイスプレイモード (機能ツリー図)	88
ボイスリスト	7
ボードカスタムボイスのエディットについて	66
ポートナンバー	107
ボードボイスのエディットとセーブ	73
ホストセレクト→MIDI IN/OUT	107
保存(エディットした内容を本体のメモリーに保存)→ストア	73
保存(データをカードに保存)→セーブ	85
保存(本体の設定を外部機器に保存)→パルクダンプ	72
ポリエクスパンド(ポリ拡張)	107
ポリフォニックアフタータッチ	121
ポリューム	100
ポリュームラベル	108
ポルタメントスイッチ	98
ポルタメントタイム	98
ポルタメントタイムモード	98
ポルタメントモード	98
本体で送受信できるMIDI情報(MIDIメッセージ)	119

ま	
マイク/ライン	101
マイクロチューニング	98
マスターEQオフセット	98
マスターイコライザー	67
マスターイコライザーゲイン	100
マスターイコライザーシェーブ	100
マスターイコライザー周波数特性	100
マスターイコライザーフリケンシー	100
マスターエディットモード (機能ツリー図)	91
マスターオクターブシフト	99
マスターキーボード	48
マスター機能(マスターモード)とは	48
マスターチューン	108
マスタートランスポーズ	99
マスターの選択	49
マスターの登録	50
マスタープレイモード (機能ツリー図)	91
マスターボリュームスライダー	12
マルチ音源としての活用例(ミキシングエディット)	80
マルチパートプラグインボード	22

み	
ミキシング	77
ミキシングエディットモード(本格的なミキサー機能)	79
ミキシングモード(簡単なミキサー機能)	77
ミックステンプレート	75
ミュート(一時消音)機能	30, 42, 61, 76
ミュートボタン	12

め	
メインカテゴリー	98
メモリーカード(スマートメディア)の取り扱い	82
メモリーカードへセーブ(保存)できるファイルタイプ	83

も	
モード一覧	29
モードの選択	30
モードボタン	12
文字入力	34
モジュラーシンセシスプラグインシステム	22
モジュレーションホイール (コントロールの活用)	53
モジュレーションホイール (各部の名称)	12
モノ/ポリモード	98

ゆ	
ユーザーアルベジオ	45
ユーティリティモード [UTILITY] (機能ツリー図)	91

ら	
ランダムパンデプス	104
ランダムピッチ	101

り	
リアパネル	13
リコール	71
リコールバッファー	28
リネーム	108
リバーブセンド	100, 107
リバーブタイプ	107
リバーブパン	107
リバーブリターン	107
リモートコントロール	57
リモートコントロールオン/オフボタン	12
リモートコントロール機能	58
リモートモードテンプレートタイプ	104

れ	
レイヤー (パフォーマンスモード)	42
レイヤー (マスターモード)	49
レシーブチャンネル	100
レシーブノートオフ	100
レシーブパルク	106
レゾナンス	63
レベルベロシティセンシティブィティ	105

ろ	
ローカルオン/オフ(コンピューターと接続しているとき)	18
ローカルコントロール	106
ロード	108
ロードできるファイルのタイプ	83
ローパスフィルター	63
ローパスフィルターカットオフ	103
ローパスフィルターカットオフベロシティセンシティブィティ	103
ローパスフィルターレゾナンス	103
ローフリケンシーオシレーター	62, 66

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、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商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商品では、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 : 053-460-1666
- ◆ 受付日 : 月曜日～金曜日 (祝日および当社の休業日を除く)
- ◆ 受付時間: 10:00 ~ 12:00 / 13:00 ~ 17:00

<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

■ 営業窓口

PA・DMI事業部

PE営業部 MP営業課
〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1
TEL (053) 460-2432

EM営業統括部

企画推進室
〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL (03) 5488-5430

EM営業統括部 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

*名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

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」
ミュージックイー・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A-5F
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)名古屋流通センター 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
〒435-0016 浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内
TEL (053) 465-1158

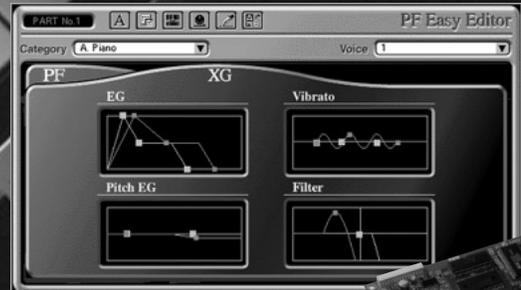
*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

Super Plug-in Board!

拡張せよ。音源システムを、そして創造力を。



Virtual Analog
PLG150-AN



Real Piano
PLG150-PF



Virtual Acoustic
PLG150-VL



Advanced DX
PLG150-DX

- ボード1枚で高品質シンセ音源を増設!最強の拡張性を提示するヤマハの<モジュラーシンセシス・プラグインシステム>。
- 勢揃いした音源ボードはプロユース完全対応のクオリティ。各ボードのポリ数の追加、専用音色エディターによるPC上でのフルエディットも可能と新次元の威力を発揮。

MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN BOARD
**PLG150
series**

- Drums Plug-in Board 「PLG150-DR」 **¥29,800** (税抜)
モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のシンセサイザーなどに装着することで、最高級のドラムサウンドを実現。
- Percussion Plug-in Board 「PLG150-PC」 **¥29,800** (税抜)
サンプリングCDの定番「Latin Groove Factory」のサンプルを搭載したパーカッションサウンドボード。
- Analog Physical Modeling Plug-in Board 「PLG150-AN」 **¥34,800** (税抜)
アナログシンセを完璧に再現!5音ボリのバーチャルアナログ音源ボード。16ステップシーケンサーやフリーEGでダイナミックな音づくりも実現。
- Piano Plug-in Board 「PLG150-PF」 **¥39,800** (税抜)
スーパーオクティ/64音ボリ完全プロ指向のAWM2ピアノ音源ボード。超リアルなストレッチチューニング音色やピンテージエレピを136音色内蔵。
- Advanced DX/TX Plug-in Board 「PLG150-DX」 **¥34,800** (税抜)
永遠の銘機DX7の音源部を実装!6オクター・16音ボリのFM音源ボード。DX7上位互換のパラメーターを装備し、新次元のFMサウンドもクリエイト。
- Virtual Acoustic Plug-in Board 「PLG150-VL」 **¥19,800** (税抜)
プロモデルEX5直系のバーチャルアコースティック音源ボード。リアルな管楽器・弦楽器からユニークな仮想楽器まで256音色を満載。

- ◎他に<PLG100series>として
- XG未対応の楽器にXG音源部を追加できるプラグインボード
「PLG100-XG」¥24,800 (税抜)
 - ホコーダー効果など多彩なハーモニーエフェクトを内蔵したエフェクトボード
「PLG100-VH」¥14,800 (税抜)
 - 人間の声を合成し、歌詞を歌わせることができるフルバンドシンキング音源ボード
「PLG100-SG」¥16,800 (税抜) もラインナップしています。

ヤマハ株式会社



この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。



この取扱説明書は
エコパルプ(ECF:無塩素系漂白パルプ)
を使用しています。

この取扱説明書は再生紙を使用しています。

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2002 Yamaha Corporation

V943750 000MWCP0.0-02B0