

のハンマサウンドやギターサウンドを実現するためには、各オーディオインターフェースを用いて��を出力する。

Sound Making

音色を作る

ガイドツアーが終わったところで、それではいよいよSY55を使った本格的なサウンド・メイキングのノウハウを紹介しましょう。

SY55はリアルなアコースティック楽器からユニークな抽象音やシンセサイザー音まで、簡単に音作りができるように設計されています。

このセクションでは、音作りの考え方や主要なパラメータを中心に解説します。ぜひチャレンジしてみてください。また、シンセサイザーに詳しい方もSY55のコンセプトを理解するために、リファレンスを調べる前に一読することをおすすめします。

タが含まれています。AWM2 音色音源SMWA リアルなサウンドを再現するためには、これらのリアルなサウンドが重要な役割を果たすのです。AWM2 音色音源SMWA リアルなサウンドを再現するためには、これらのリアルなサウンドが重要な役割を果たすのです。

AWM2 音色音源SMWA リアルなサウンドを再現するためには、これらのリアルなサウンドが重要な役割を果たすのです。



FL1\TYPE
LPE 101 EL1
LFO

VOICE MULTI SEQ COMPARE COPY
EDIT UTILITY STORE





音源部の構造は



AWM2音源とは

SY55の音作りを始める前に、SY55が内蔵している音源“AWM2”音源について説明しておきましょう。SY55で有効な音作りをしていくには、AWM2音源をよく知ることが大切です。ではAWM2音源の特徴を述べてみましょう。

- 1.要素を最大4エレメントまでに分けて音を作れるので、複雑な音色も簡単に作れます。
- 2.アコースティック楽器をデジタル録音した波形を持っているので簡単にリアルなサウンドが得られます。
- 3.音域を自由にカットまたは強調できるデジタルフィルターとシンセサイザー波形の組み合わせで、シンセサイザー音や非現実音が自由に作れます。
- 4.デジタル・エフェクト機構を内蔵しているので、響き(エコー)や音場(リバーブ)などまでも演出できます。

ここで、もう一度音作りの簡単なやり方を説明します。



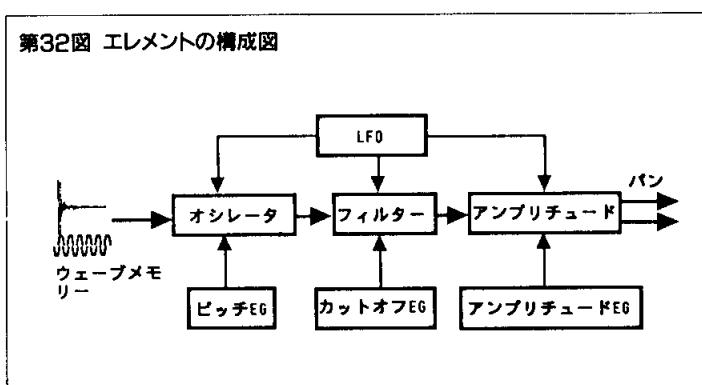
まずエレメントを理解しよう

すでに説明したように、SY55のボイスは最高4種類のエレメント(音の要素)を組み合わせて作ります(例外としてドラムボイスは61種類のドラムエレメントからできている)。

第32図がエレメントの構成図です。1つのエレメントは次のセクションからできています。

- ①オシレータ……メモリーに記憶されたウェーブデータ(P48)を読み出して、音の元を作り出します。

第32図 エレメントの構成図



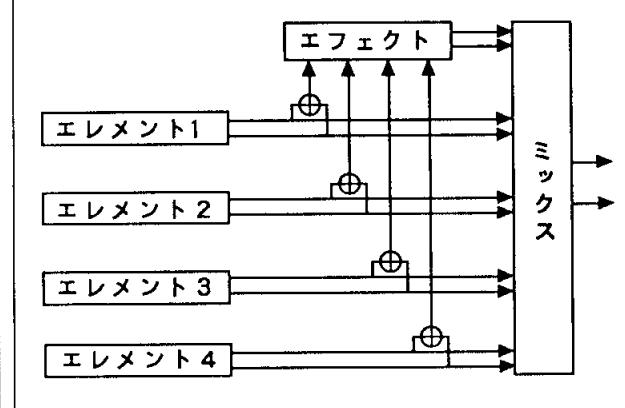
- ②フィルター……オシレータの音を加工します。
- ③アンプリチュード……ボリュームを設定したり、アンプリチュードEGと組み合わせて音の鳴り方を決めます。
- ④LFO……上の3つのセクションに周期的な変調をかけ、変化させます。ビブラートやワウワウ、トレモロの元になります。
- ⑤EG……それぞれのセクションを時間的に変化させます。ピッチEG、カットオフEG、アンプリチュードEGの3種類があります。

つまり、エレメントはそれ1つで一台のシンセサイザーのような働きをするわけです(実際に1つのエレメントのみで音作りをすることも十分可能です)。そしてSY55では、このエレメントを最高4種類組み合わせ、さらに1系統のエフェクトを加えたものをボイスと呼びます(第33図)。

ちょっとここでオーケストラの演奏を思い浮かべてください。何十種類もの楽器が複雑なハーモニーを奏でていますね。このハーモニーの中のメロディー1つを取ってみても、1種類の楽器だけで演奏されることは非常にまれです。同じ種類の楽器(たとえばバイオリンとピオラ)を重ねたり、また音色の異なる楽器(たとえばホルンとピッコロ)を組み合わせて、初めて私たちが耳にするような音色になるのです。

もう1つの例としてプロのレコーディングを考えてみましょう。現代のレコーディングではあらゆるジャンルでシンセサイザーやサンプラーが多用されていますが、

第33図 ボイスの構成図



これも、1つのパートに対し数台のシンセサイザーやサンプラーを重ね、さらにエフェクターも念入りにかけて、初めて1つのサウンドとしてできあがっています。

つまり、これと同じようなことを、AWM2音源では1台のシンセサイザー（エレメントを重ね、ボイスを作り、そのボイスにエフェクトをかけることが可能）で得ることができるわけです。しかもイメージする音をエレメント単位に分けて作っていけばいいのですから、音作りは簡単です。他のボイスで使用しているエレメントをコピーしてたり、同じエレメントを若干設定を変えて1つのボイスとして鳴らすことも可能です。このようにAWM2音源はシンプルなシンセサイザーにあたるエレメントを理解できれば、誰でも簡単に音を作ることができます。

①オシレータについて

さて、AWM2音源のもう1つの大きな特徴がオシレータです。通常はオシレータと言えば、のこぎり波やパルス波など単純な波形を発生させる装置をさすのですが（第34図）、AWM2音源ではこれらの単純な波形のほかに、アコースティック楽器をデジタル録音したデータを読み出すことができます（第35図）。

SY55にはウェーブ専用のメモリー（ウェーブメモリー）があり、ストリングスやピアノなど74種類のウェーブデータが記憶されています。この中には典型的なシンセサイザー波形のほかに、今までのシンセサイザーではシミュレートしにくかった楽器をデジタル録音したデータ

が含まれています。AWM2音源ではオシレータのウェーブを選ぶだけで、これらのリアルなサウンドが得られます。2つのエレメントで異なるウェーブを読み出し、まったく別の楽器音を重ねることもできるのです。

また、別売のWAVEカードを前面パネルのWAVEスロットに挿入すればウェーブを増やすことも可能です（P16第2図）。

②フィルター

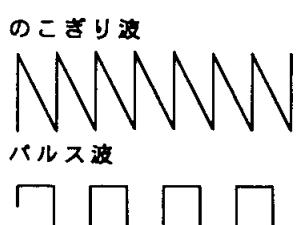
そして、AWM2音源のもう1つの特徴が自由に設定可能なフィルターです。フィルターはオシレータで選んだウェーブを加工するセクションです。SY55では、エレメントごとに2つのデジタルフィルターを持っています。フィルターとは「オーディオ装置などでも付属しているトーンコントロールを、さらにシンセサイザー用に音作りができるように、大きく変化させたもの」と考えるとわかりやすいでしょう。トーンコントロールでは決められた周波数を上げ下げして音色を調節するのに対し、フィルターは入力した信号からある周波数より上または下の周波数をカットすることができます。また、この基準となる周波数（これをカットオフ周波数と言います）を自由に移動できる点も異なります。

さらにカットオフ周波数のポイントを持ち上げて音色にクセをつけたり（これをレゾナンスと言います）、EGやLFO（これについてはあとで説明します）を使ってカットオフ周波数をコントロールすることも可能です。

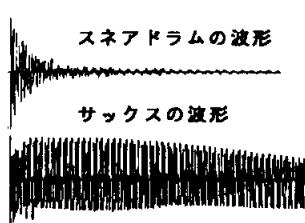
③エフェクト

SY55ではデジタルのマルチエフェクターを内蔵しています。実際にはすべてSY55内部でデジタル処理されているのですが、操作面では市販のマルチエフェクターと同等のものが組み込まれていると考えていいでしょう。リバーブ、ディレイ、ディストーションなど34種類のエフェクトを選び、響きや音場もボイスの1要素としてプログラムすることができます。

第34図 通常のオシレータの波形



第35図 アコースティック楽器をデジタル録音したデータ





エレメントを設定する

ガイドツアーでは、すでにあるエレメントをエディットしてみました。実際の音作りでもイメージに近いボイスをエディットしたほうが早い場合もありますが、ここではゼロの状態からノーマルボイスを作つてみることにしましょう。この場合もボイスエディットモードを使います。

以前に説明したように、SY55のボイスエディットモードではディスプレイに必要な項目（これをページと呼びます）を1つずつ表示させ、数値を変更していきます。ここでは音作りは初めて、という人のために実際の音作りの手順にそつて主要なページの使い方を説明していきます。より詳しく知りたい方はP87~141のリファレンス部をお読みください。

1) エレメントを初期化する

ゼロからの音作りをするときには、エレメントを初期化する必要があります。初期化とはボイスのさまざまな設定をクリアして基本的な設定に戻すということです。それではボイスプレイモードで[EDIT]キーを押してください。これでボイスを変更するボイスエディットモードになります。ボイスを初期化するのは次の手順で行います。



ボイスエディットモードの状態から

PAGE[◀]/[▶] JOB 42
 ↓
 VOICE Initialize
 [ENTER]
 ↓
 VOICE Sure?
 Initialize
 [+1/YES] Completed!

ここでボイスが初期状態となります。試しにSY55キーボードを弾いてみてください。

2) エレメントのモードを選ぶ

次に、このボイスでエレメントをいくつ使うかを1, 2, 4の中から選びます。SY55全体の同時発音数はボイスごとに使用するエレメント数によって制限されますので、エレメント数は必要最小限におさえましょう。こ

こでは2エレメントを使用することにします。手順は次の通りです。



ボイスエディットモードの状態から

PAGE[◀]/[▶] JOB 01
 ↓
 VOICE Mode
 =1 Element
 [+1/YES]/[-1/NO]
 VOICE Mode
 =2 Element

3) エレメントの選択

ボイスエディットモードでは、1エレメント分の情報しか表示されないページがあります。この場合、まずエレメントを選んでからエディットを行います。このページでは、現在選択しているエレメントがディスプレイの右上に表示されています。

ここではエレメント1を選択することにしましょう。エレメントの選択には[SELECT]キーと[EL SEL 1]～[EL SEL 4]キーを使います。ボイスエディットモードの状態から[SELECT]キー押しながら[EL SEL 1]を押してください。これでエレメント1が選択されました。

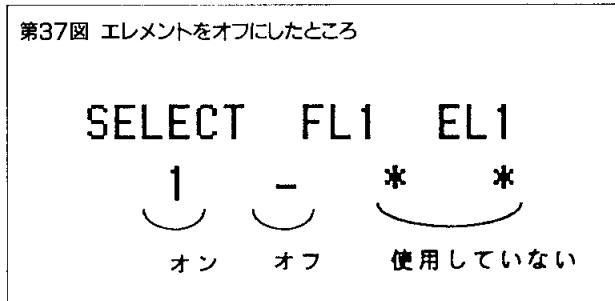
ところで[SELECT]キーを押し続けている間、第36図のようなディスプレイになることに気がついたと思います。これは各エレメントのオン／オフを表す画面です。1, 2と数字が表示されているのはそのエレメントがオンになっていることを表します。エレメント3, 4は使用していないので“*”の表示になっています。

ここではエレメント2を一時的にオフにしておきましょう。[SELECT]キーを押しながら[EL ON/OFF 2]キーを押してください。第37図のように、2の部分の表示が“-”に変わりました。これでエレメント2がオフになり、エ

第36図 エレメントのオン／オフ

SELECT	FL1	EL1		
1	2	*	*	
オン		使用していない		

第37図 エレメントをオフにしたところ



メント1のみの音を聞くことができます。

これからエレメント1をプログラムしていくことにします。

このように、エレメントを1つずつ選んでプログラムしていくのがSY55の音作りのコツです。一見めんどうなようですが、イメージするサウンドの要素をエレメントごとに分けて作っていけるので、同時に多くのパラメータを動かすよりもはるかに楽です。

4)ウェーブの選択(オシレータ)

さて、最初にプログラムするのがオシレータです。オシレータはメモリーからウェーブのデータを読み出し、音の元を作り出すセクションです。SY55の音作りでもっとも重要なのが、このオシレータで読み出すウェーブを選択することです。このエレメントのキャラクターの大半はこのウェーブで決まると言ってもいいでしょう。



ボイスエディットモードの状態から

PAGE[◀]/[▶]

JOB 02

<Piano >	EL1
►P01 P01 *** ***	

[+1/YES]/[-1/NO]

<E. Piano1>	EL1
►P02 P01 *** ***	

このページでは、4エレメントのウェーブを同時に設定できます。画面下に表示されているのが各エレメントで現在選択されているウェーブナンバーです（このボイスでは使用していないエレメント3、4は“***”で表示されています）。画面上の“▶”（カーソルと呼びます）のあるエレメントが現在変更可能になっていることを表します。右上に現在選択されているエレメントが、

左上にはそのエレメントで使用しているウェーブ名が表示されています。

ガイドツアーでも説明しましたが、ここでもう一度SY55のエディット方法を確認してみましょう。

- ①エディットモードに入ったあと、PAGE[◀]/[▶]キーか、[JOB]キーと[0]～[9]キーでページを選びます。
- ②[◀]/[▶]でカーソル（“▶”の場合とアンダーラインがつく場合がある）を移動し、エディットするパラメータを選びます。
- ③[+1/YES]/[-1/NO]またはデータエントリースライダーで数値を変更します。

という順でしたね。

ここで[+1/YES]/[-1/NO]キーを押すかデータエントリースライダーを動かせば、エレメント1のウェーブが変更されます。試しにキーボードを弾きながら[+1/YES]キーを押していってください。音が次々に変わっていくはずです。今オシレータがメモリーから読み出すウェーブデータを切り替えているのです。

SY55には74種類のウェーブが用意されています（□P48第4表）。多くのウェーブがピアノやストリングスのようなアコースティック楽器をデジタル録音したものです。AWM2音源ではオシレータのウェーブを選ぶだけでこんなにリアルなサウンドが得られるのです。

おもしろいところではウェーブナンバー39～46に合成したシンセサイザー波形が入っています。これらのウェーブはフィルターで加工してシンセサイザーサウンドを作るのに最適です。また、終わりのほうにはドラムやパーカッションをデジタル録音したウェーブが用意されています。これらのウェーブはドラムボイスでそのままドラム音として使用できます。

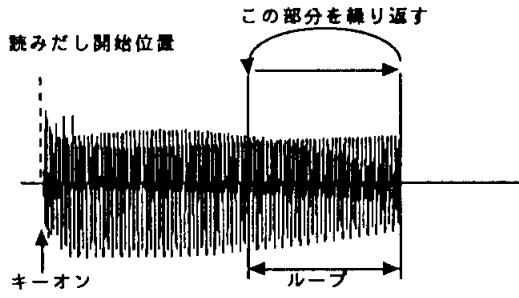
ところで、ピアノやクラッシャンバルは本来は減衰音のはずなのに、キーを押している間音が鳴り続けるのに気がつきましたか？これは音の鳴り方を自由に設定できるように、ループというテクニック（□P48第38図）で波形の同じ部分を何度も繰り返し再生しているのです（音の鳴り方を決めるのはアンプリチュードEG部分ですが、これはあとで説明します）。ストリングスやオルガンのような持続音でも、このループが使われています。

このようにSY55ではウェーブを選択するだけで、エレメントのサウンドがガラリと変わります。どんな音にしたいかをイメージして、それに近いウェーブを探してください。

(第4表)SY55のウェーブ一覧表

No.	ウェーブナンバー	No.	ウェーブナンバー	No.	ウェーブナンバー
1	Piano	26	Popping	51	Bottle
2	E. Piano1	27	Wood Bass	52	Tube
3	E. Piano2	28	Syn Bass	53	Vocal Ga
4	E. Piano3	29	Violin	54	Bamboo
5	E. Piano4	30	Strings	55	Noise
6	E. Piano5	31	Chorus	56	Stroll
7	E. Piano6	32	Itopia	57	Bulb
8	E. Piano7	33	Vibe	58	Bell Mix
9	Harpsi	34	Marimba	59	BD 1
10	Organ 1	35	Glocken	60	BD 2
11	Organ 2	36	Shamisen	61	BD 3
12	Pipe	37	Harp	62	SD 1
13	Trumpet	38	Mtl Reed	63	SD 2
14	Mute Tp	39	Saw	64	SD 3
15	Trombone	40	Digital1	65	Rim
16	Flugel	41	Digital2	66	Tom 1
17	Sax	42	Digital3	67	Tom 2
18	Flute	43	Pulse 10	68	HH closed
19	Brass	44	Pulse 25	69	HH open
20	Syn Brass	45	Pulse 50	70	Crash
21	Gtr Steel	46	Tri	71	Ride
22	Gtr Gut	47	Voice	72	Claps
23	12string	48	Piano Np	73	Cowbell
24	E. Guitar	49	EPiano Np	74	Shaker
25	E. Bass	50	Vibe Np		

第38図 ループとは



注意点

ウェーブナンバー55には「シャーツ」というホワイトノイズがメモリーされています。ウェーブを選択しているときにこのノイズが聞こえても故障ではありません。このホワイトノイズはフィルターで加工して効果音を作るのに最適なウェーブです。

もう1つ、今度はオシレータのウェーブとしてドラム音を選んでみてください（ウェーブナンバーP59～74）。キーボードを弾く位置によってピッチが変わるドラム音になりましたね。ノーマルボイスでドラム音を選ぶと、こんな感じのボイスになります。ここでおもしろいことをしてみましょう。



ボイスエディットモードの状態から

PAGE[◀]/[▶]

JOB 12



OSC Freq. Mode EL2
norm +0

してください。

“norm”にアンダーライン、つまりカーソルがある状態で [+1/YES]/[-1/NO] キーを押し、“fix”と表示させます。

この状態でもう一度キーボードを弾いてみましょう。おや、今度はどの鍵盤でも同じ音程になりましたね。これはオシレータのフリケンシーモードというパラメーターで、音程を固定にするか、鍵盤に合わせて移動するかを決定します。ドラム音のように音程変化をつけたくない場合は、“fix”にします。カーソルを中央に移動すれば音程を固定した場合のピッチを半音単位で調節できます。また、右端に移動すればピッチの微調整ができます。

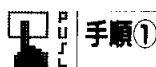
5) フィルターを使ってみる

さてオシレータでウェーブを選んだあとは、AWM 2 音源の特徴の1つであるデジタルフィルターで音を加工してみましょう。SY55ではエレメントごとに2つのフィルターを持っているので、エレメントを選択したときと同じように、フィルターをエディットする前にフィルターを選択します。フィルターの選択には [SELECT] キーと [FIL SEL1] ~ [FIL SEL2] キーを使います（ボイスエディットの状態で [SELECT] キーを押しながら [EXIT] または [ENTER] キーを押すと各キーは [FIL SEL1], [FIL SEL2] キーに変わりります）。

[SELECT] キーを押すと、エレメントを選択したときと同じディスプレイになりますね。このディスプレイの上中央に現在選択されているフィルターが表示されます。[SELECT] キーを押しながら [FIL SEL1] を押せばフィルター1が、[FIL SEL2] を押せばフィルター2が選択されます。ここではフィルター1を選択しておきましょう。

6) フィルターのエディット

フィルターをエディットするときには、次の2つの手順があります。



ボイスエディットモードの状態から

PAGE[◀]/[▶]



Filter press "ENTER"

[ENTER]

FL1\Type EL1
HPE 0 EG



ボイスエディットモードの状態から

[SELECT] + [FIL SEL1]

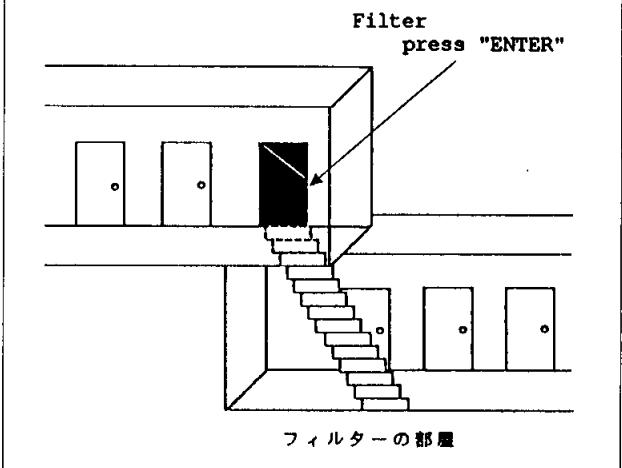
JOB 22

FL1\Type EL1
HPE 0 EG

手順①ではウェーブを選択したときとはちょっと手順がちがいますね。SY55ではボイスエディットモードでページをさがしやすくするため、フィルターに関するページは1つ下の階層になっています。階層とはどんなものか、例を挙げて説明しましょう。

オシレータに関するページはすべて同じ階層にあります。同じ階層とは、文字どおり建物の1階にそれぞれの部屋があるようなものと考えてください。ところが、すべての部屋が1階にあったのでは、目的の部屋をさがす

第39図 フィルター ページの概念



のがたいへんです。そこで、フィルターの部屋は地下1階に作られています(第39図)。第39図のページはフィルターの部屋へ降りていく階段の入口にあたり、このページで【ENTER】を押すと地下1階に降りたことになります。ほかの部屋からフィルターの部屋へ降りることはできません。

ここでPAGE【◀】【▶】キーを押して確認してみてください。フィルターの中でのみページが変わっていくはずです。これは地下1階の部屋を見て歩いているようなものですから、地上1階のオシレータのページは見ることができません。この状態から【EXIT】キーを押せば、最初の状態に戻ります。これで地上1階に戻ったことになります。

SY55ではフィルターのほかにも各モードのエフェクトのページ、ユーティリティーモードのMIDIのページなどが1つ下の階層になっていますので、この考え方を覚えておいてください。

それではフィルターの数値を設定していきましょう。下のようなディスプレイになるまで、PAGE【◀】【▶】キーを押してください。ディスプレイの下の表示が3つに分かれています、1ヶ所にカーソルが引かれていますね。このページには3つのパラメータがあり、アンダーラインのあるパラメータが変更可能になっています。【↑】【↓】キーでカーソルを移動し、【+1/YES】/【-1/NO】キーやデータエントリースライダーで数値を変更していきます。ここでは代表的なフィルターのパラメータをエディットしてみます。なお、フィルターの効果をよく理解するために、オシレータのウェーブはウェーブナンバーP55の“Noise”を選んでください。

FIL\Type EL1
THU 101 LFO

●フィルターのタイプ

フィルターの働きを決めます。

THU (スルー：素通し)

LPF (ローパスフィルター=カットオフ周波数より上の周波数をカットします)

HPF (ハイパスフィルター=カットオフ周波数より下の周波数をカットします)

から選びます。ただし、フィルター2にはHPFはありません。この段階でフィルターのタイプだけ変えてあまり変化がわからないかもしれません。タイプを決めた

あと、次のカットオフ周波数をいろいろ変えてみてください。なお、THUのときにはフィルターの効果がありません。

●カットオフ周波数

カットする周波数を決めます。キーボードを弾きながら、データエントリースライダーを動かしてみてください。“Noise”的ウェーブが選んであれば、音色が変化するのがよくわかるはずです。フィルターのタイプがLPFのときにはカットオフ周波数が下がるほど音がまるくなり、HPFのときにはカットオフ周波数が上がるほど音が細くなります。設定値はLPFの時0~127、HPFの時0~114まで選べます。

●モード

フィルターをリモートコントロールするソースを選びます。カットオフ周波数を周期的に変化させるLFO(ワウワウ効果)や、時間的に変化させるカットオフEG(シンセプラスなどに使用)などが選べます。

もう1つ、フィルターの大変なパラメータとしてレゾナンスがあります。ディスプレイが下のようになるまでPAGE【◀】【▶】キーを押してください。このページでも3つのパラメータが選択できますが、いちばん左のパラメータがレゾナンスです。

JOB 27

FL\Resonance EL1
50 +7 +0

●レゾナンス

フィルターのカットオフ周波数付近を強調して、音色に強力なクセをつけるパラメータです。シンセベースやシンセプラスを作るには欠かせないパラメータです。オシレータのウェーブにP39の“Saw”を選び、レゾナンスを70ぐらいに設定してカットオフ周波数を上げていってください。サウンドが「ミヤー」という感じに変化していきます。レゾナンスの設定値は0~99ですが、99付近の値でフィルターが発振します。

フィルター1にHPFが設定されているときはレゾナンス効果は得られません。



注意点

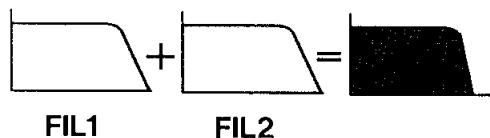
フィルターのタイプやカットオフ周波数の選び方は、オシレータで選んだウェーブによって異なることを覚えておいてください。

- ストリングスやピアノなどアコースティック楽器をデジタル録音したウェーブのリアルな感じを極力生かしたい場合は、タイプをLPFにしてカットオフ周波数を必要以上に下げないのがコツです。カットオフ周波数を下げ過ぎると、こもった感じのサウンドになってしまいます（もちろん、意図的にこもった音が欲しい場合は除きます）。また、タイプをHPFにして低音部をカットすればリアルさは損なわれず、すっきりした感じのサウンドになります。
- ノイズやシンセサイザー波形の場合は、LPFでもHPFでも大胆に使ってかまいません。とくにLPFでレゾナンスを上げればおもしろいサウンドが得られます。

7) 2つのフィルターを併用する

もう1つのフィルターを併用すれば、さらにいろいろな効果が得られます。フィルターのページから[SELECT]キーを押しながら、[FIL SEL2]キーを押してフィルター2を選択してください。これでフィルター2がエディットできる状態になりました。フィルター1と2はまったく同じパラメータが設定できます（ただし、フィルター2のタイプとしてHPFを選択することはできません）。それぞれのタイプやカットオフ周波数をうまく組み合わせれば、さまざまな効果が得られます。いくつか例を挙げましょう。

第40図 ローパスフィルター



●効き目の強いローパスフィルター

両方のフィルターのタイプをLPFにして、カットオ

フ周波数を等しくすれば、よりカットする角度が鋭いローパスフィルターとなります（第40図）。不要な高音成分を極力カットしたいときに使います。

●バンドパスフィルター

それぞれのタイプをLPFとHPFにして、カットオフ周波数をずらせば、一定の周波数帯域のみを通過させるバンドパスフィルターとなります。ヒューマンボイスの獨得のクセが欲しいときなどに使います。

8) アンプリチュードEG

音の鳴り方を決めるのがアンプリチュードEGです。アタックの遅い音、立ち上がりの鋭い音など、アコースティック楽器はそれぞれ独自のボリュームのカーブ（これをエンベロープと言います）を持っていて、これも音の個性を決める大切な要素となっています。

このエンベロープを作るのがエンベロープジェネレーター（EG）です。

オシレータでピアノやクラッシュシンバルのウェーブを選んだときにすいぶん変な感じでしたね。あれはエンベロープが不自然だったからです。このアンプリチュードEGでエンベロープを正しく設定すれば自然なサウンドになります。アンプリチュードEGを設定する手順は、次の通りです。



ボイスエディットモードの状態から

PAGE[◀]/[▶]

JOB 13

↓

AEG Mode	EL1
<u>n rm</u>	63 50 30→

[◀]/[▶]

AEG R3	EL1
← 0 40 50 30	→

アンプリチュードEGはパラメータが多いため、2画面に渡って設定します。EGのパラメータは、レベルとレートからできています。レベルが各ポイントの音量、レートかレベルからレベルへ移動する速さを表します。各パラメータのくわしい内容については、リファレンスのP129を参照してください。また、EGには若干パラメータは違いますが、オシレータのピッチを変化させるピッチEG（□P116）や、フィルターのカットオフ周波数

を変化させるカットオフEG (P121) もあります。

9)LFO

エレメントのオシレータ、フィルター、アンプリチュードの各セクションを周期的に変化させるためのソースがLFO (Low Frequency Oscillator) です。ここでは、ビブラートの設定のしかたを説明しましょう。サウンドにビブラートをかけるには、オシレータのピッチをLFOで変化させてやります（これをモジュレーションと言います）。モジュレーションをかけるには、次の2つの方法があります。

- 鍵盤を弾くごとに自動的にビブラートがかかります。
- 鍵盤を弾き、さらにモジュレーションホイール(第41図)を押し上げたときのみ、ビブラートがかかります。

どちらの場合も、まずオシレータ側で変化する感度を設定します。



ボイスエディットモードの状態から

PAGE[◀]/[▶]

JOB 17

↓
Sens. Vel. EL1
+0 off +0 0

[◀]/[▶]

Sens. PMS EL1
+0 off +0 3

このページはLFOの出力を受ける各セクションの感度を設定します。一番右のパラメータがオシレータの感度です。ここでは“3”に設定します。ただし、この状態ではまだビブラートはかかりません。受け側であるオシレータの感度は設定しても、LFOの出力側レベルを設定していないからです。

鍵盤を弾くごとにビブラートをかけるには、LFOの周期やモジュレーションデプス（各セクションを変化させる幅）を決めてやります。



ボイスエディットモードの状態から

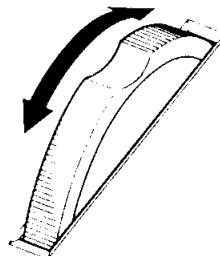
PAGE[◀]/[▶]

JOB 18

↓

LFO Wave V\EL1
tri 61 20 0

第41図 モジュレーションホイールとは



第42図 LFOの設定

JOB 18

LFO Wave V\EL1
tri 55 0 0

これがLFOの波形（変化の形）やスピード、ディレイ（LFOの変化がかかり始まるまでの時間）を決める画面です。[◀]/[▶]キーでカーソルを移動し、[+1/YES]/[-1/NO]キーやデータエントリースライダーを使って第46図のように設定してください。



次に、

PAGE[◀]

JOB 19

LFO AMOD 0 2 EL1
0 2 0

とします。これはLFOで各セクションを変化させる幅を決めるモジュレーションデプスです。中央の数値がピッチのモジュレーションデプスとなりますので、“30”に設定してください。これで鍵盤を弾くたびにビブラートがかかるはずです。

今度はモジュレーションホイールでビブラートをかけてみましょう。さきほどのLFOのモジュレーションデプスは0に戻してください。



ボイスエディットモードの状態から

PAGE[◀]/[▶]

↓
Controller
press "ENTER"
[ENTER]
PAGE[◀]/[▶] JOB 33
CNTL\PMOD :MOD
CTL#= 1 RNG= 0

第43図 コントローラーを使ったモジュレーションの設定

CNTL\PMOD :MOD
CTL#= 1 RNG= 30

コントローラーのページはエフェクトと同じように1つ下の階層になっています。このページではLFOとオシレータの間にモジュレーションホイールやフットペダルなどのコントローラーをはさんで、ホイールやフットペダルを奥に倒したときのみモジュレーションがかかるようにします。コントローラーの種類とビブラートのレンジを設定します。ここでは第43図のように設定してください。

これでモジュレーションホイールでビブラートの量をコントロールできるようになりました。このコントローラーのページでは、他のセクションに送られるLFOの量を調節するコントローラーも選ぶことができます。

その他、LFOを使ってフィルターやアンプリチュードを変化させる場合も考え方は同じです。受け側の感度（センシティビティー）を設定し、自動的に変化させる場合はLFO側のモジュレーションデブス、コントローラーを使う場合はコントローラーのページでコントローラーの種類やレンジを設定します。なお、リファレンスの参照ページを挙げておきます。

ピッチのモジュレーション (■P131)

フィルターのモジュレーション (■P115)

アンプリチュードのモジュレーション (■P129)



エフェクトをかける

P46からのエレメントの設定が終わったところで、こんどはエフェクトの設定をしてみましょう。エレメントを最高4種類組み合わせ、さらに1系統のエフェクトを加えたものをボイスと呼び(■P44第33図)、ボイスができた時点で音作りは完成です。

SY55のノーマルボイス、ドラムボイス、マルチそれぞれに独立してエフェクト設定することができます(ただし、同時使用はいずれか1種類のみ)。それぞれのパラメータはまったく同じです。



ボイスエディットの状態から

PAGE[◀]/[▶]



Effect
press "ENTER"

[ENTER]

PAGE[◀]/[▶]

EF\Type
1:Rev. Hall 100%

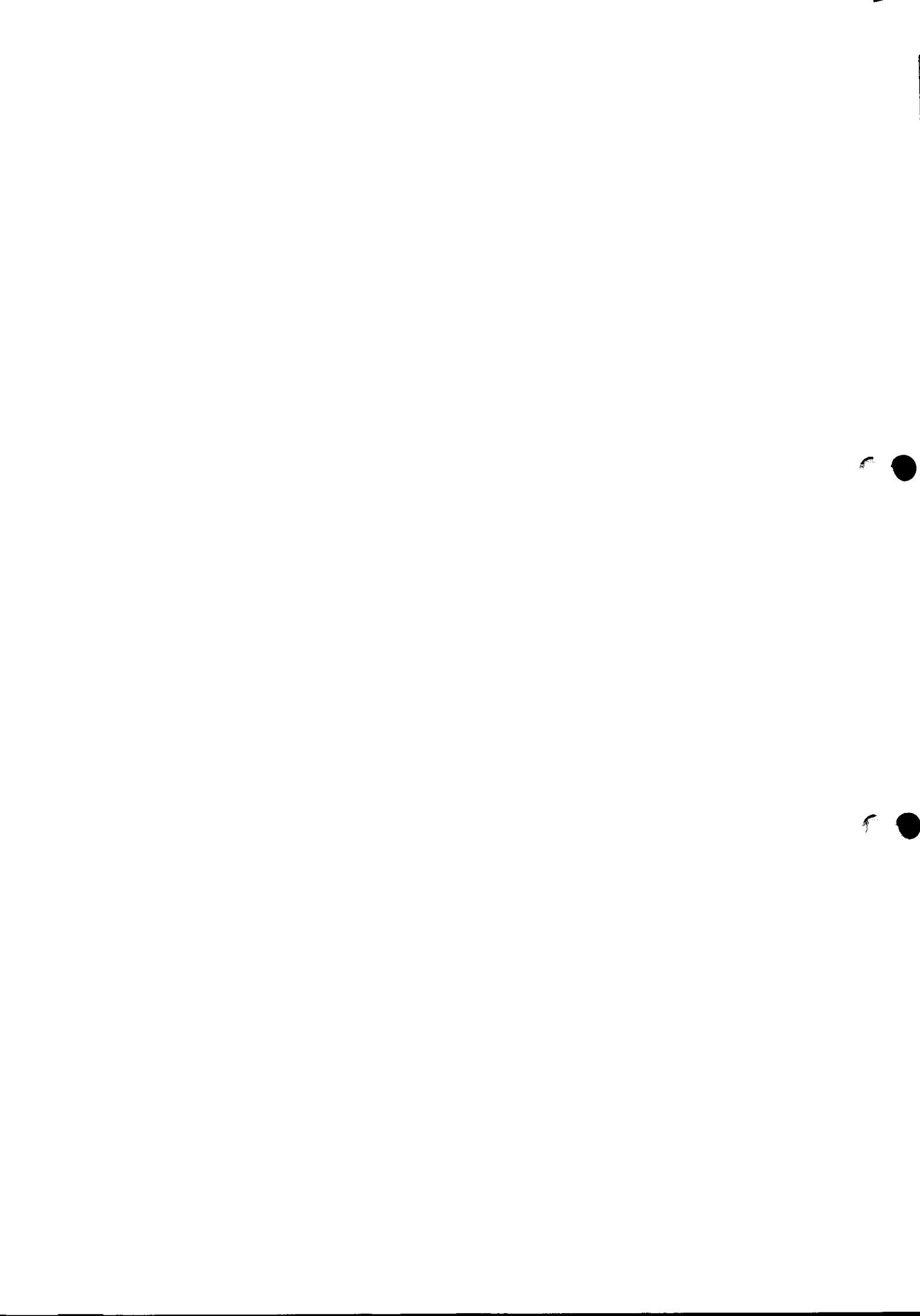
としてください。

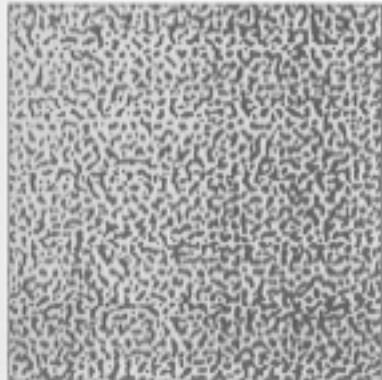
エフェクトは、フィルターのページと同じように1つ下の階層になっていますので、[ENTER]を押した段階で初めてエフェクトのページを見るることができます。最初のページはリバーブ、ディレイなどエフェクトのタイプと、エフェクト音のアウトプットレベルを設定するページです。次のページはそれぞれのエフェクト固有のパラメータを設定するページで、市販のエフェクターで言えばつまみやスライダーにあたります(SY55で選択可能な34種類のエフェクトと、それぞれのパラメータを第5表に挙げておきます)。

エフェクトページでは最初にエフェクトのタイプを選んだあと、次のページでパラメータを設定し、最後に前のページでアウトプットレベルを決定します。34種類のエフェクトの中からイメージに近いものを選び、それぞれのパラメータを微調整していきます。それぞれのエフェクトのパラメータがどんな働きをしているか、試してみてください。

(第5表) SY55エフェクトの種類一覧表

	エフェクトの種類	表示	パラメータ1	パラメータ2	パラメータ3
1	Reverb Hall	(Rev. Hall)	リバーブタイム	ローパスフィルター	初期反射
2	Reverb Room	(Rev. Room)	〃	〃	〃
3	Reverb Plate	(RevPlate)	〃	〃	〃
4	Reverb Church	(RevChurch)	〃	〃	〃
5	Reverb Club	(Rev. Club)	〃	〃	〃
6	Reverb Stage	(RevStage)	〃	〃	〃
7	Reverb Bath Room	(BathRoom)	〃	〃	〃
8	Reverb Metal	(RevMetal)	〃	〃	〃
9	Single Delay	(Delay)	ディレイタイム	フィードバック・ディレイタイム	フィードバック・ゲイン
10	Delay L, R	(Delay L/R)	Lchディレイタイム	Rchディレイタイム	〃
11	Stereo Echo	(St. Echo)	〃	〃	〃
12	Doubler 1	(Doubler1)	ディレイタイム	ハイパスフィルター	ローパスフィルター
13	Doubler 2	(Doubler2)	Lchディレイタイム	Rchディレイタイム	〃
14	Ping-Pong Delay	(PingPong)	ディレイタイム	プリティレイ	フィードバック・ゲイン
15	Pan Reflection	(Pan Ref.)	ルームサイズ	フィードバック・ゲイン	方向
16	Early Ref	(EarlyRef)	〃	ローパスフィルター	初期反射
17	Gate Reverb	(Gate Rev)	〃	〃	〃
18	Reverse Gate	(Rvs Gate)	〃	〃	〃
19	Feedback E/R	(FB E/R)	〃	〃	フィードバック・ゲイン
20	Feedback Gate	(FB Gate)	〃	〃	〃
21	Feedback Reverse	(FB Rvs)	〃	〃	〃
22	Delay 1 & Reverb	(Dly1&Rev)	リバーブタイム	ディレイタイム	〃
23	Delay L/R & Reverb	(Dly2&Rev)	〃	Lchディレイタイム	Rchディレイタイム
24	Tunnel Reverb	(Tunnel)	〃	ディレイタイム	フィードバック・ゲイン
25	Tone Control 1	(Tone 1)	Loゲイン	Midゲイン	Hiゲイン
26	Delay+Tone 1	(Dly1&T1)	プリリアンス	ディレイタイム	フィードバック・ゲイン
27	Delay L/R+Tone 1	(Dly2&T1)	〃	〃	〃
28	Tone Control 2	(Tone 2)	ハイパスフィルター	Midゲイン	ローパスフィルター
29	Delay 1+Tone 2	(Dly1&T2)	プリリアンス	ディレイタイム	フィードバック・ゲイン
30	Delay L/R+Tone 2	(Dly2&T2)	〃	〃	〃
31	Distortion+Reverb	(Dist&Rev)	リバーブタイム	ディストーション	バランス
32	Distortion+Single Delay	(Dst&Dly1)	ディレイタイム	フィードバック・ゲイン	ディストーション
33	Distortion+Delay L/R	(Dst&Dly2)	〃	〃	〃
34	Distortion	(Dist.)	ディストーション	ハイパスフィルター	ローパスフィルター





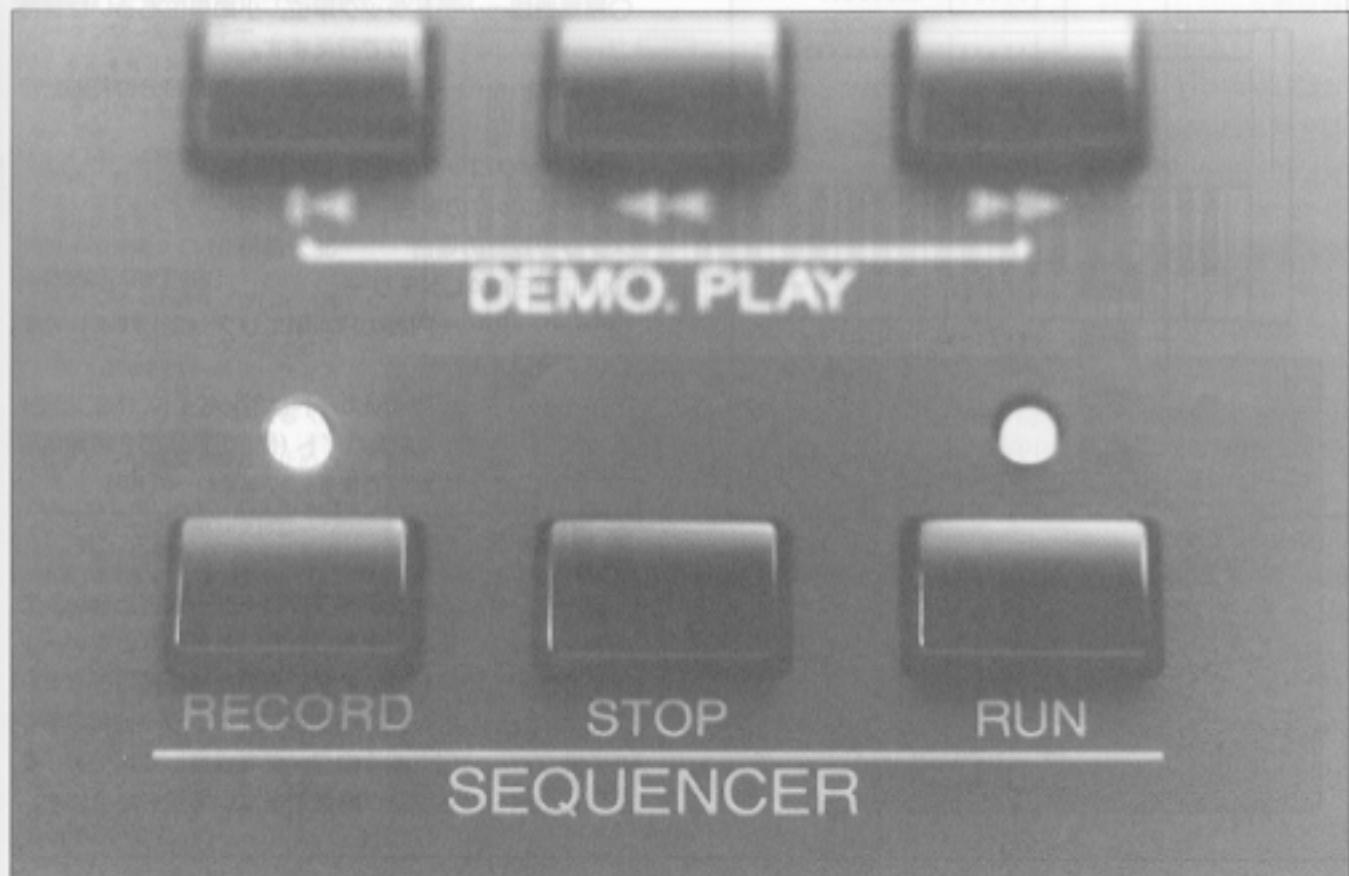
るもうに動かせるページ

How to use SY55's Sequencer

シーケンサーを使ってみる

SY55は、シーケンサー内蔵のシンセサイザーです。この内蔵シーケンサーを使えば、自分で作ったSY55の演奏データを、1曲まるまる(最大8曲まで)保存しておくこともできます。

このセクションでは、内蔵シーケンサーを使って、実際に簡単なレコーディングをしてみることにしましょう。





シーケンサーを使ってみる

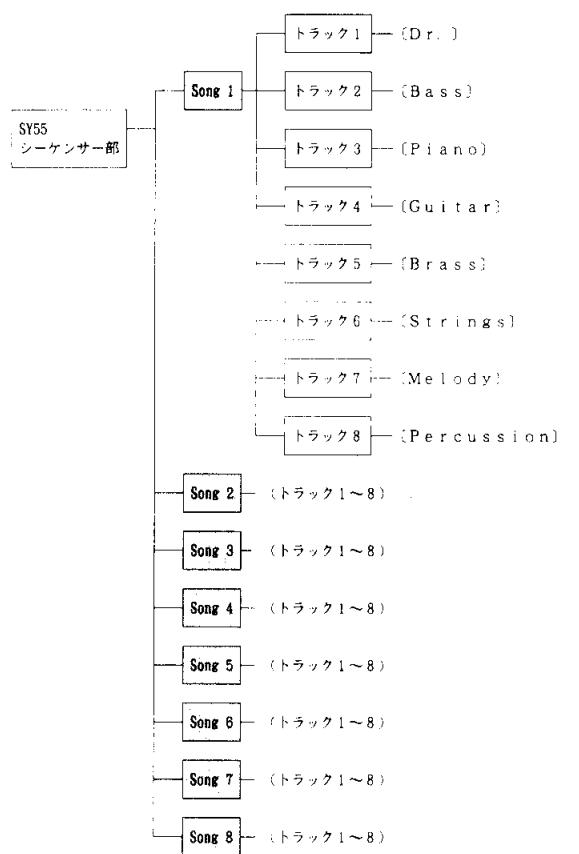


SY55内蔵シーケンサーの概略は?

SY55内蔵のシーケンサーはSY55のシンセサイザー部で作ったリアルなサウンドはもちろん、外部のシンセサイザーや音源モジュールなどを使って、簡単な操作で自由な曲作りが楽しめるシーケンサーです。

ではシーケンサー部分の全体を知るために、SY55シーケンサーの構成から見ていきましょう。次の図を見てください。

第44図 SY55シーケンサー部の構成



○ソング数……最大8ソング（約8曲）まで録音可能です（各ソングが1曲にあたります）。

○トラック数……各ソングは8トラックで構成されています。トラックとはバンドやオーケストラなどの各パート、1つ1つの楽器にあたります。ですから一度に最大8種類のパート（Dr., Bass, Piano, etc.）を使い、曲を作れます。

○同時録音数……各トラックは同じタイミングで弾かれた音について16音まで録音でき、16音を越えた音については録音されません（16音ポリフォニック）。

○同時発音数……全トラック内で同じタイミングで録音された音について32音まで再生します（32音ポリフォニック）。

○録音方法……リアルタイム録音とステップ録音があります。

○入力方法……キーボード（SY55のキーボードを使っての）入力とMIDI（外部のシンセサイザーあるいはシーケンサーを使っての）入力があります。

○編集機能……トラック単位、小節単位あるいは音符単位で行えます。

○分解能……録音可能な最小単位の四分音符あたりの音長のことです。

Internalクロックの場合 192分音符

MIDIクロックの場合 96分音符

ステップ録音の場合 32分音符

○INTERNALメモリー

……………内蔵のRAMエリアは32kバイトです。

○CARDOメモリー

……………RAMカードは32kバイト（MCD32）と64kバイト（MCD64）の2種類用意されています。



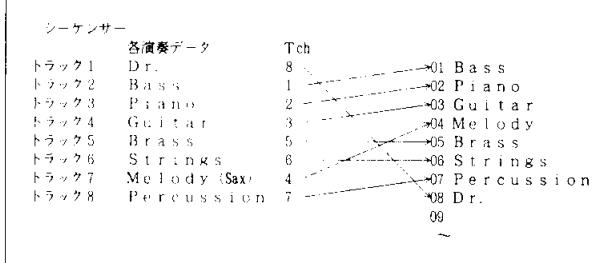
注意点

シーケンサーでは（テープレコーダーなどと違い）音の高さ、強さ、長さ、使用されている音色などをデータとして数字で記録しています。そのため録音可能なデータ数はInternalメモリー範囲内で、ベンダー情報の多くの曲など、一曲に多くのデータを録音してメモリーを使用した場合は8ソング録音できない場合もあります。

シーケンサートラックとマルチモードの関連

SY55ではシーケンサーの各トラックのトランスマッチトチャンネル(Tch, 送信チャンネル)とマルチモードの各チャンネルとが対応しています。各トラックのシーケンサーデータはそのトラックで設定されたトランスマッチトチャンネル(1～16)を通して、同じ番号のマルチモードチャンネル(01～16)へ送られ、そこにセットされているボイスでプレイされます。各トラックのトランスマッチトチャンネルは“Track Tch”で自由に設定できます。

第45図 各トラックとマルチモードの関係



第46図 シーケンサーモードでの各キーの役割

シーケンサー部操作キー

[↑◀][◀◀][▶▶]
テープレコーダー感覚でSY55のシーケンサーを使っていくためのキーです。

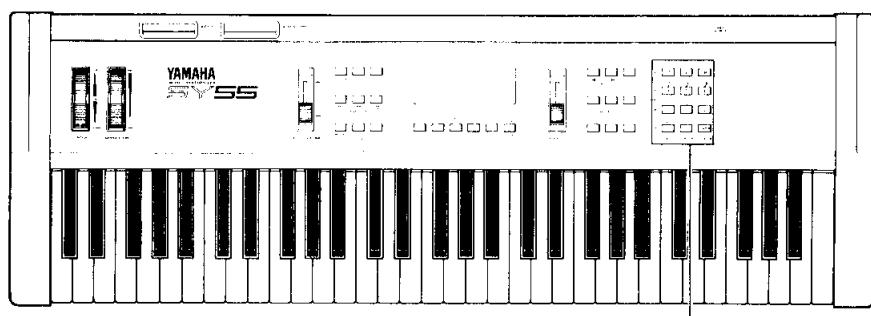
[↑◀]キーは録音や再生で進んだ小節を、各ソングの最初に戻す役割します。[◀◀][▶▶]の各キーは小節を先に進めたり、戻したりするのに使っていきます。

[RECORD][STOP][RUN]
シーケンサーの録音/プレイ(再生)に使用するキーです。手順はやはりテープレコーダーなどと同じで、[RECORD]キーはシーケンスマードに入った後に、シーケンスレコーディングモードに入る(録音をする)ときに使います。

[STOP]キーは演奏や録音を止めるために、[RUN]キーは演奏の再生を行ふときに使います。パネル上のキーと合わせてデモンストレーションプレイの開始(P196)にも使っていきます。

[SEQ][EDIT]
シーケンサーモードに入るためのキーです。このモードでテンポや拍子の設定など、シーケンサーを使っていく上での設定を行っていきます。

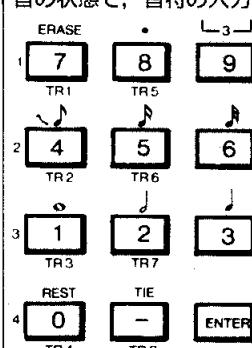
シーケンサーの各ソングのエディットをしていくためのキーです。クオント化の設定、ミックスダウンドやインサート、コピーなどをここで行います。



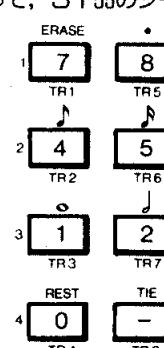
シーケンサーモードでの各キーの役割

シーケンサーレコードモードのステップ録音の状態で、音符の入力キーとして使うこと

ができます。[ERASE]は音符の消去、[.]は符点、[‐3‐]は3連符、[REST]は休符、[TIE]はタイの入力用に使えます。



[SELECT]キーと合わせて使うことによって、SY55のシーケンサーの8つのトラックのミュート(音を消す)や録音用の入力指定することができます。



[EDIT/(COMPARE)]

シーケンサーエディットモードに移ります。このキーを押すと上のLEDが点灯し、選ばれます。

[UTILITY]

ユーティリティーモードに移ります。

[COPY/STORE]

シーケンサーモードでは使用しません。

2. シーケンサーキー

これらのキーはシーケンサーの操作に直接関係してきますが、テープレコーダーの操作に非常に似てデザインされています。

[RUN]

再生あるいは録音をスタートします。

[RECORD]

シーケンサーブレイモードが選ばれているときに、シーケンサー記録モードに移ります。録音準備状態になります。

[STOP]

再生あるいは録音をストップします。

[I◀]

小節番号をソングの曲の最初に設定します。(M001)が曲の最初です。

[◀◀]

小節番号を元へ戻します(巻戻し)。

[▶▶]

小節番号を先へ進めます(早送り)。

3. シーケンサーデータ入力に関するキー

シーケンサーデータの入力はほとんどこの部分のキーを使用して行います。

DATA ENTRY

データを急激に変えることができ、大まかなデータ設定が行えます。

PAGE [◀]/[▶]

左右隣りのJOBページに移れます。

[JOB]

JOBセレクトページに移れます。

[◀]/[▶]

カーソルを左右に動かします。

[SELECT/(HOLD)]

再生トラックのミュートの設定や、録音トラックの設定を行います。このキーを押しながら任意のトラックキーを押します。

[+1/YES]

+1単位でデータを増やす場合と、データの実行に使用します。

[-1/NO]

データ値を-1単位で少なくする場合と、データのキャンセルに使用します。

[EXIT]

シーケンサーエディットモードなどページから一段上の階層のページに戻る時に使用します。

[0]([TR4], [REST])

数値入力、4トラックを指定する場合、あるいはステップ録音の際に休符を入力する場合に使います。

[1]([TR3], [。])

数値入力、3トラックを指定する場合、あるいはステップ録音の際に全音符を入力する場合に使います。

[2]([TR7], [♪])

数値入力、7トラックを指定する場合、あるいはステップ録音の際に2分音符を入力する場合に使います。

[3] [♪]

数値入力、あるいはステップ録音の際に4分音符を入力する場合に使います。

[4]([TR2], [♪])

数値入力、2トラックを指定する場合、あるいはステップ録音の際に8分音符を入力する場合に使います。

[5]([TR6], [♪])

数値入力、6トラックを指定する場合、あるいはステップ録音の際に16分音符を入力する場合に使います。

[6] [♪]

数値入力、あるいはステップ録音の際に32分音符を入力する場合に使います。

[7]([TR1], [ERASE])

数値入力、1トラックを指定する場合、あるいはステップ録音の際に音符入力（消去）する場合に使います。

[8]([TR5], [・])

数値入力、5トラックを指定する場合、あるいはステップ録音の際に符点を入力する場合に使います。

[9] [-3-]

数値入力、あるいはステップ録音の際に3連符を入力する場合に使います。

[-]([TR8], [TIE])

数値入力、トラック入力(TR 8)あるいはステップ録音の音符入力（タイ）に使用します。

[ENTER]

数値入力あるいは設定データを実行します。

4.メモリーバンクキー

シーケンサー モードでの音色設定に使用します。シンセサンザー部と同じです。

シーケンサーの各モードとJOBセレクトページ

SY55のシーケンサー部は大きく次の3つのモードに分かれています。各モードはそれぞれ機能によってJOBセレクトのページを持っています。

○プレイモード…[SEQ]キーを押すと[SEQ]のLEDが赤色に点灯し、このシーケンサーブレイモードに入ります。トラックに録音した、あるいはされているデータを再生するモードです。

○レコードモード

……………[SEQ]キーを押し、[[REC]]キーを押すと[[REC]]のLEDが赤色に点灯し（録音準備状態）、このシーケンサーレコードモードに入ります。トラックにデータを録音するモードです。録音は1トラックずつ行います。

○エディットモード

……………[SEQ]を押し、[EDIT]キーを押すと[EDIT]のLEDが点灯し、このモードに入ります。トラックに録音されているデータを編集するモードです。

SY55は各モードに入った後、[JOB]キーを使うことによって任意のJOBセレクトページに移ることができます。シーケンサー モードでもこれは同じです。つまり、ガイドツアーでも説明したように、その機能のページに移るには次の2つの方法があります。

(1)PAGE [▶]キーを（任意のページが出てくるまで）何度か押します。

(2)[JOB]+[(テンキーで任意のJOB番号)]+[ENTER]キーを押します。

プレイモードとレコードモードのそれぞれのJOBセレクトページの機能は“1: Measure”のページ以外はほとんど同じです（ディスプレイの表示は若干異なります）。シーケンサーのどのモードのJOBページからでもモードセレクトキーでモードを変更できます。

1. シーケンサー録音のタイプ

では次にSY55のシーケンサーの録音タイプについて見ていきましょう。

シーケンサーモードにはリアルタイム録音として、オーバーダブ、リプレイス、パンチイン／アウト録音の3タイプ、それにステップ録音が用意されています。

○リアルタイム録音

①オーバーダブ録音

すでに録音されているデータの上に重ねて、新しいデータを録音していきます。ドラムパートなど最初にバスドラを入れて、次にスネアを入れて録音していくといった使い方をするのに便利です。

②リプレイス録音

すでに録音されているデータを、小節単位で消しながら新しいデータを録音していきます。録音のやり直しが簡単にできます。

③パンチイン／アウト録音

すでに録音されているトラックの一部を録音し直したい場合、パンチイン（録音開始）小節番号とパンチアウト（録音終了）小節番号を設定することによって、正確にその部分だけの録音をやり直せます。新しく録音したデータは元のデータに入れ替わります。

○ステップ録音

音符の位置、長さをカーソルキーとテンキーを使って、また音符の高さ、強さは鍵盤を使って1つ1つ入力していきます。もちろん、和音も入力できます。細かな速いメッセージを録音するのに便利です。ステップ録音では、すでに録音されているデータの上に重ねて録音していきます。

■ シーケンサーで録音してみる

1. ドラムパートを録音する

では実際に譜例を使ってシーケンサーの入力の手順を説明していきましょう。

ガイドツアーで録音したソングの続きを録音していきましょう（P38）。今度は同じリアルタイム録音のオーバーダブ録音を使って、ドラムパートを録音していきます。SY55は各鍵盤にドラムやリズム音がアサイン（割当）されています（P33）。ここでは、鍵盤を叩きながら、ドラムパートを録音していきます。



手順

シーケンサー演奏モードの状態で

[REC]

rep1
M001 T120 4/4

シーケンサー記録モードに入ります。ここでは録音にトラック8を使っていきます。



手順

シーケンサー記録モードの状態で

[SELECT] + [TR8]

Rec Track TR8
1 * * * * * * *

[SELECT]キーを押しながら[+]キーを押すと、上のようなディスプレイが登場します。これは、トラック8を使うという意味です。次に、録音タイプをドラムパートの録音に適したオーバーダブ録音に変更します。



手順

シーケンサー記録モードの状態で

[↔]/[↔]

rep1
M001 T120 4/4

[+1/YES]/[-1/NO]

over
M001 T120 4/4

[↔]/[↔]でディスプレイ上段左にカーソルを持って

いきます。“over”を[+1/YES]/[-1/NO]キーで選びます。では、まずバスドラム(BD)から録音してください。



シーケンサー記録モードの状態で
[I◀]/[◀◀]

over M001 T120 TR8
4/4

[RUN]

over - 8 T120 TR8
4/4

[STOP]

SONG 4 : NewSong
M001 T120 4/4

[RUN]

小節番号をソングの曲の最初“M001”に設定し、[RUN]キーを押します。クリック8つのカウントダウンが終わると録音です。クリック8つを聞いているうちにテンポをつかみ、カウントダウンの後に演奏を始めます。

録音が終わったら[STOP]キーを押してシーケンサーを止めます。再生[RUN]して聞いてみて気に入らなければ、録音タイプをリプレイス録音に変更して何度も録音し直してください。バスドラムの録音が終われば、録音タイプは元のオーバーダブ録音に戻してください。

次に同様に、同じトラックにスネアドラムを録音します。



シーケンサー記録モードの状態で
[RUN]

[I◀]/[◀◀]

over M001 T120 TR8
4/4

[RUN]

over - 8 T120 TR8
4/4

[STOP]

SONG 4 : NewSong
M001 T120 4/4

ここでは、オーバーダブ録音なので、すでに録音されているバスドラムのデータは消えずにスネアドラムのパ

ートが録音されます。



注意点

スネアドラムを録音中に弾きまちがった場合に今までのようにリプレイス録音にして録音し直すと、先に録音したバスドラムのパートも一緒に消えてしまいます。慣れてくるとオーバーダブ録音は能率的で便利なのですが、ミステイクは禁物です（こういったことを避けたい場合は、次の「2.ミックスダウンでドラムを録音」を参照してください）。

シンバルも同じようにオーバーダブ録音で録音しています。シンバルが無事録音されればドラムパートは完成です。

2.ミックスダウンでドラムを録音

ドラムパートを録音するもう一つの方法として、ドラムの各パートを別々のトラックで録音して、後でシーケンサー工房モードのミックスダウン機能を使ってまとめる方法もあります。

この方法だとすべてリプレイス録音でやっていくために、ミスしてもやり直すのが簡単です。オーバーダブがうまくいかないときはこの方法を試してみてください。

トラック8にバスドラム、トラック7にスネアと録音していきます。ただし、MIDIの送信チャンネルを合わせておく必要があります。トラック7の送信チャンネルを8に変更します。ここでは今まで説明で使わなかった[JOB]キーを使って手順を説明してみましょう。



シーケンサー記録モードの状態で
[JOB]+[4]

SEQ JOB 1~7
4 : Rec Track Tch

[ENTER]

[↑]/[↓]

over Tch : TR7 = 8

実際にはシーケンサー記録モードの状態で[PAGE][▶]を2回押すか、[JOB]キーを使います。ディスプレイ下段右へカーソルを持っていき、[+1/YES]/[-1/NO]キーでチャンネルを変えます。

この状態で鍵盤を弾くとトラック8と同じ“Drum Set 1”

の音がします。これで後はリプレイス録音を選べばトラック7にスネアドラムを録音する準備ができたことになります。このように、各トラックに音を入れていきます。

ソング全体を再生して聞いている分にはこれで良いのですが、他のトラックに音を入れていく場合にはエディット機能を使ってドラムパートを1つのトラックにまとめます。シーケンサーエディットモードのミックスダウン機能でこれを行います。ここの手順も [JOB] キーを使って説明すると、



シーケンサーブレイモードの状態で

[EDIT]

Insert All Track
M001~001 → M001

[JOB] + [1]

S. ED JOB 1~10
1: Mixdown

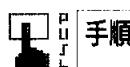
“JOB 1 : Mixdown” を選び

[ENTER]

Mixdown
TR8 + TR8 → TR8

このJOBページで2つのトラックの録音データをまとめて1つのトラックへ移します。

ディスプレイ下段左から“TR7+TR8→TR8”となるよう設定します。



シーケンサーエディットモードの状態で

[↓]/[↑]

[+1/YES]/[-1/NO]

Mixdown
TR7 + TR8 → TR8

[ENTER]

Mixdown Sure?
TR7 + TR8 → TR8

[+1/YES]

“TR7+TR8→TR8”と設定します。これは、トラック7とトラック8をトラック8にまとめるという意味です。[ENTER]キーを押すと、これで数秒後にトラック7の録音データがトラック8に移り、両トラックの録音データが1つになります。

[EXIT] キーを押すとシーケンサーブレイモードに戻ります。

では、実際にミックスダウンが行われたかどうか確認してみましょう。

トラック7をミュートしてトラック8だけを再生し、ミックスダウンされているのを確かめます。



シーケンサーブレイモードの状態で

[SELECT] + [TR7] ([2])

Track Mute
* * * * * - *

トラック7の表示が短い横線に変わります。“-”はそのトラックがミュートされていることを示します。再生して確かにトラック8にドラムパート（バスドラムとスネア）がミックスダウンされていたならば、次にトラック7の録音データを消去しましょう。消去はイレース機能で行います。



シーケンサーブレイモードの状態で

[EDIT]

Mixdown
TR7 + TR8 → TR8

[JOB] + [6]

S. ED JOB 1~10
6: Erase

[ENTER]

Erase
TR7 M001 ~ 001

JOB 6: Eraseを選び、各トラックの指定した小節の録音データを消去します。

ディスプレイ下段左から、トラックの設定、消去する録音データの最初の小節番号、最後の小節番号が表示されています。ではやってみましょう。



手順

シーケンサーエディットモードのJOB 6: Eraseページの状態で

[↑]/[↓]

[+1/YES]/[-1/NO]

[ENTER]

Erase
TR7 M001 ~ 004

[+1/YES]

最初のディスプレイ “TR7 M001～M004” の表示は、トラック7の1～4小節までのデータを消去するという意味です。終わったら [EXIT] キーで、またシーケンサープレイモードに戻ります。

そして、今度はトラック7にシンバルを録音します。やり方はスネアドラムの場合とまったく同じです。先ほどからの状態だとトラック7が録音トラックとして選ばれているので、そのまますぐに録音できます。



注意点

ドラムパートが増えても空きトラックが2つあれば何度もミックスダウンできます。これはドラムだけに開したことではなく、どんな音色の録音でも同じです。

3. 一味違った録音 “ステップ録音”

次のパートに進みましょう。トラック3は“Pro55Brass”というプラスサウンドです。これはリプレイス録音でいいでしょう。終わったら次に“Triton”というメロディーパートに移りましょう。このパートは今まで使ったことなかったステップ録音 (P62) で録音してみましょう。

録音トラックは6を使います。TR6を設定、録音タイプはステップ録音を選びます。



手順

シーケンサー記録モードの状態で
[↑]/[↓]

over
M001 T120 4/4 TR6

[+1/YES]/[-1/NO]

step
M001 T120 4/4 TR6

[RUN]

M001-01 0 norm

“step”をセレクトして [RUN] キーを押すと、ディスプレイ上段にエディット画面が表示されます。カーソルのある位置に音符が入力されていきます。カーソルは[↑]/[↓] キーによって左右に移動します。

エディット画面は常に2分音符の幅で表示されます。各短い横線は32分音符の長さを表わしています。短い縦線から次の縦線までの間がちょうど4分音符の長さにあたります。

M001-01 0 norm

ディスプレイ下段の左から、現在のカーソル位置（小節番号と拍数）、入力する音符の長さ、その音符のゲートタイムの設定がそれぞれ表示されています。

まず最初に、音符の長さをテンキーを使って入力、そして音の高さや音符の強さ（ベロシティ）を鍵盤を使って入力していきます。では、譜面にしたがって音の長さを入力してみましょう。



ステップ録音の状態から

[♪] ([2])

M001-01 36 norm

[TIE] ([−])

[♪] ([4])

M001-01 0 norm

譜例1

A musical score example showing seven tracks: Triton, Trumpet, Sax., Pro. 55, Hard E.P., Bass, and Dr. The tempo is indicated as J. = 120. The score includes various musical markings such as 'B.D.', 'S.D.', 'Bend', and 'シンバル'.

小節番号が“M001-01”であることを確認してから、各キーを押してください。カーソル位置から、今入力した音長の分だけ短い横線が太い横棒に変わります。

入力した音長はディスプレイ下段中央にも、数値か音符で表示されます。[2]キーは2分音符なので、ここでは音符で表示されています。次は[−]キー、タイを入力します。そして[4]キー、♪です。

注意点

[−]キー：タイとは異なる音価の音符同士を連結し、1つの音長として設定するキーです。このパートのように、同じ高さの音がタイ記号で結ばれている音符を録音する場合に使います。[−]キーを押さないで異なったタイプの音符キーを押すと、前に入力した音符はキャンセルされます。

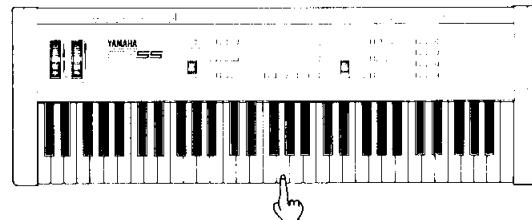
音符の長さが決まれば、次は鍵盤を弾いて音の高さと強さを入力します。

手順

鍵盤で譜面に合わせて、最初のGの音を弾きます(第47図)。

音を録音し鍵盤から手を離すと、エディット画面の今入力したところに◆マークが表示され、太い横棒は消えます。

第47図 Gの音を強く



ディスプレイ下段の音長表示はそのままですが、今入力した音符分だけカーソルが先に進みます。複数の音を同時に弾いた場合は、和音として録音されます。

もし間違って弾いた場合はカーソルを“M001-01”的◆マークの下へ持っていき、[7]キー(イレースキー：消去)を押すと今録音した音は消去されます。

間違った場合は、もう一度正確に鍵盤を弾き直してください。

同じように各音符に対して、音の長さを設定して鍵盤から入力していくください。

[0]キー(休符)を押すと、設定した同じ音価の休符が音符の代わりに録音されます。

残りはトランペットとサックスのパートだけです。この2つのパートはリプレイス録音でもステップ録音でも、好きな方法で録音してみてください。

4. 便利な機能で小節を増やす

さあ、これですべての録音が終わりました。最後に今まで録音した4小節を繰り返して8小節にしてみましょう。今まで録音した4小節の後ろに、もう一度同じ4小節をインサートしてつなぎます。



手順

シーケンサーエディットモードの状態で
[JOB]

[4]

S. ED JOB 1~10
1: Mixdown

[ENTER]

S. ED JOB 1~10
4: Insert

[↓]/[↑]
[+1/YES]/[-1/NO]

Insert All Track
M001~001 → M001

[ENTER]

Insert All Track
M001~004 → M005

[+1/YES]

Insert All Sure?
M001~004 → M005

Completed!

インサートの画面が出たら [+1/YES]/[-1/NO] キーでディスプレイ下段左から、“M001～004→M005”と設定します。[ENTER] キーを押すと “Sure?” と聞いてきますから、 [+1/YES] キーを押します。

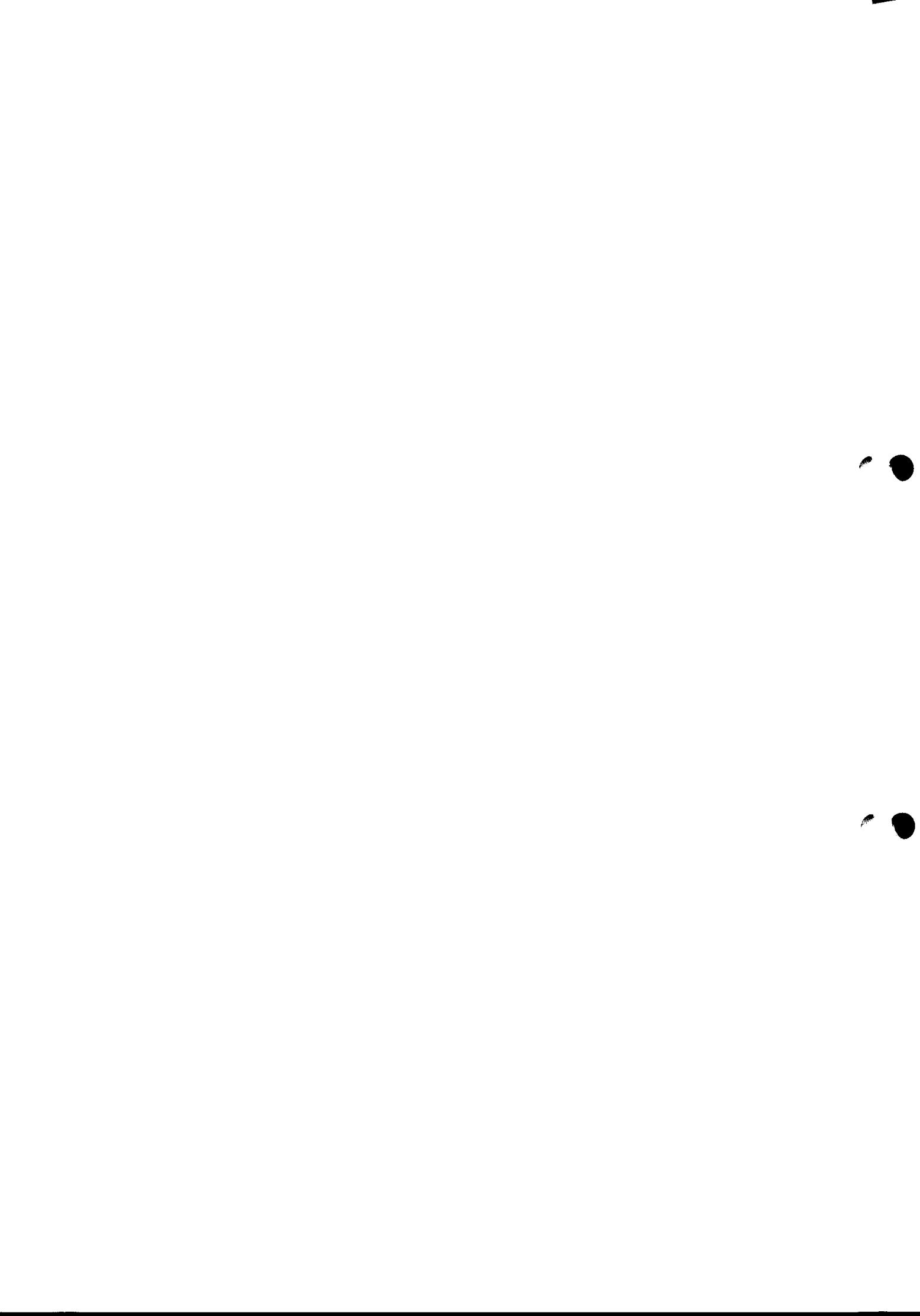
これで全体が8小節の曲になりました。

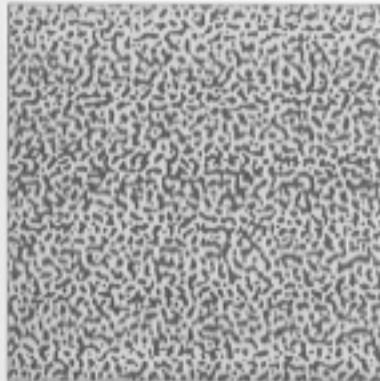
シーケンサーによる録音の便利な点は、こういった機能にあります。このインサート機能以外にもJOB 5のコピー機能なども、シーケンサーによる録音で多用すると便利な機能です。同じフレーズが出てくるような曲であれば、もう一度最初からやり直す必要がないわけです。また似通ったフレーズもコピーを行って、一部をエディットしていくといったこともよく使うテクニックです。

さあ、これで8小節の曲が一応完成しました。あとはマルチモードに戻り、自分の好みに合わせて各ボイスの音量を決定して (P160), パン (ボイスの位置を決定する) の設定 (P162) をすると曲が完成です。

第48図 シーケンサーモードのジョブ一覧

JOB	シーケンサーブレイモード
01	Measure
02	Click
03	Sync
04	Track Tch
05	Rec Channel
06	Rec Filter
07	MIDI Control
	シーケンサー エディットモード
01	Mixdown
02	Quantize
03	Delete
04	Insert
05	Copy
06	Erase
07	Remove Event
08	SONG Name
09	SONG Program
10	SONG Clear
	シーケンサー レコードモード
01	Measure
02	Click
03	Sync
04	Track Tch
05	Rec Channel
06	Rec Filter
07	MIDI Control

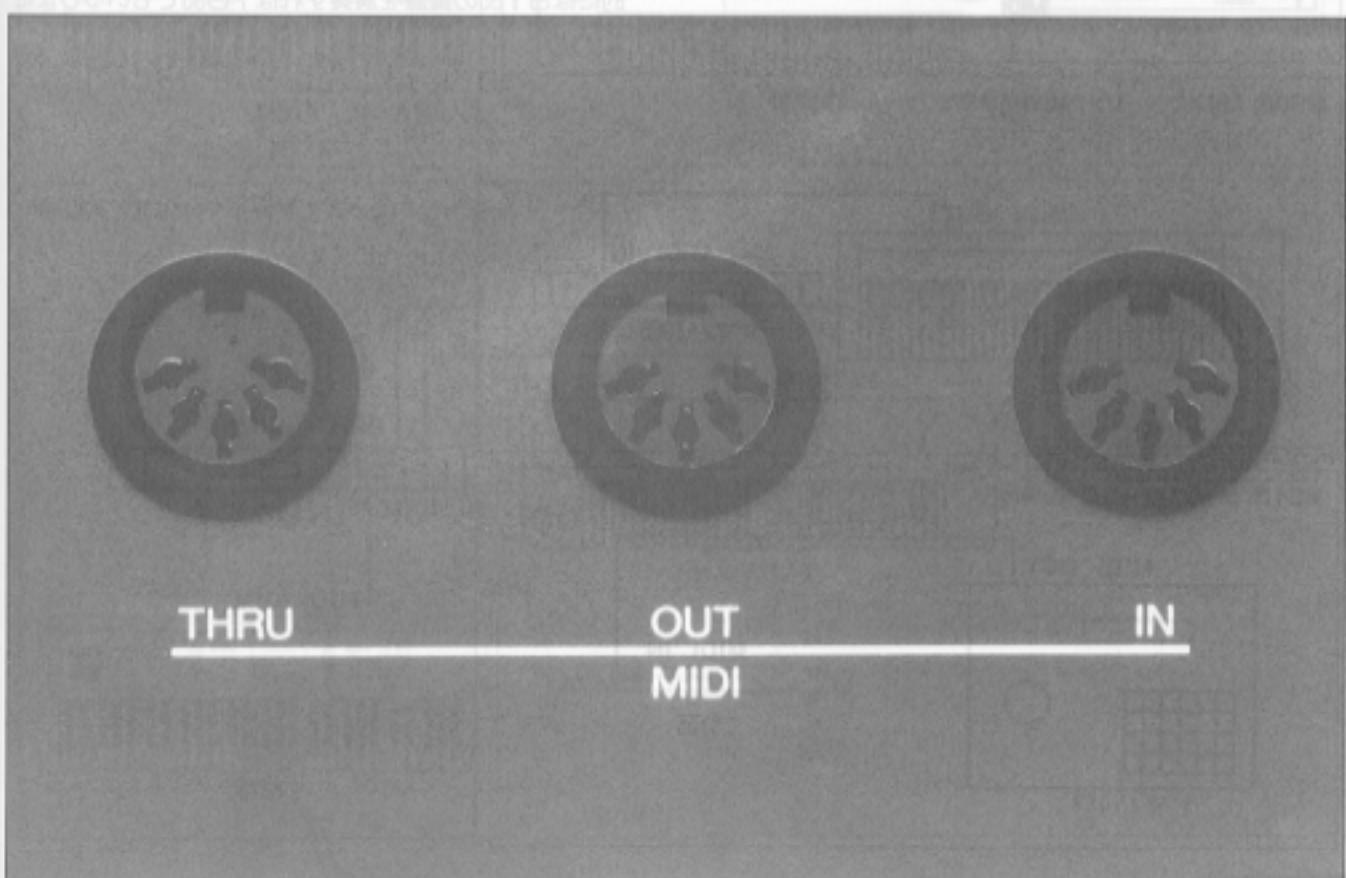




MIDIについて

このガイドブックのあちこちにMIDI(ミディと発音する)という言葉が出てきます。SY55とキーボードやシーケンサーを接続するのにMIDIアウトやMIDIインという端子を使ってていますし、MIDIチャンネルやMIDIプログラムチェンジという言葉がガイドブックの中でひんぱんに使われています。ではMIDIとはどういうものなのか?と聞かれるとき、わかっているようでもなかなか答えられません。そこで、このセクションではSY55を使いこなすのに必要と思われるMIDIの知識について解説します。

インで受信した信号をそのまま出力する機器を「直通」。この例では日立製を採用する。左側の「信号機」は、各駅に設置された信号機の総称。右側の「信号機」は、各駅に設置された信号機の総称。





MIDIについて

MIDIとは？

MIDI(ミディ)という言葉はMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器のためのデジタル・インターフェースという意味です。MIDIは電子楽器どうし、あるいは電子楽器とコンピュータの間で、機種やメーカーが違っても情報をやりとりするために生まれた世界共通の規格です。MIDIの規格ではデータの書式からMIDI端子の回路、ケーブルの長さの制限までこと細かに決められています。この規格には世界中の電子楽器メーカーが参加して、今もなお新しいさまざま規格が検討されています。

最近では、シンセサイザーからリズムマシン、デジタルピアノ、ホームキーボードにいたるまで、MIDI対応に

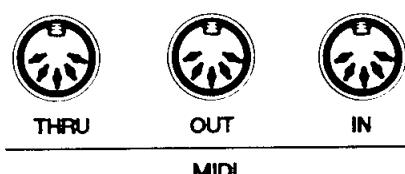
なっていないキーボードを探すほうがむずかしいくらいです。また、鍵盤がない、トーンジェネレーター（ヤマハTG55など）という楽器が登場するようになったのも、MIDIのおかげです。MIDIは世界統一規格ですから、どのメーカーのMIDIキーボードやシーケンサーでもSY55と組合わせて演奏することができるのです。

MIDIの接続

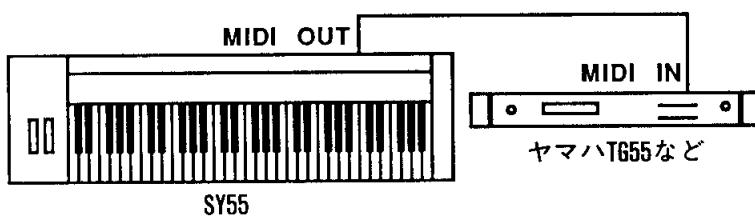
SY55の背面パネルにはMIDIイン、MIDIアウト、MIDIスルーという3種類の端子があります（第49図）。これがMIDI端子です。この端子を使ってSY55と他のシンセサイザーやシーケンサーの間で情報を送り出したり、受け取ったりするわけです。MIDIインが信号を受け取る端子、MIDIアウトが信号を送り出すための端子です。これらの端子を接続するには5ピンの専用MIDIケーブルを使います。これは楽器店で購入できます。

もっともベーシックな接続として、第50図のようにSY55のMIDIアウトをTG55につないだ場合を説明しましょう。MIDIは1本のケーブルでは片方向の通信ですから、SY55からTG55の方向に信号が送られます。具体的にはSY55の鍵盤を演奏すればTG55でもいっしょに

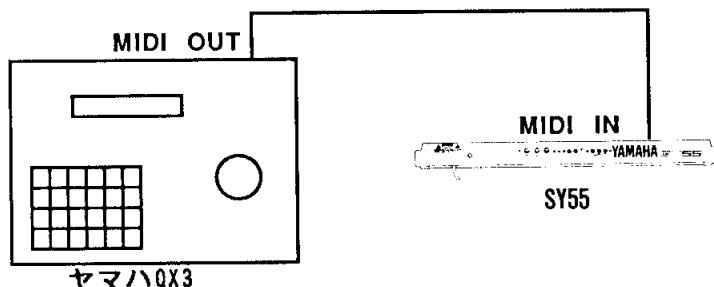
第49図 MIDIの端子



第50図 MIDIのベーシックな接続(音源モジュールとの接続)



第51図 シーケンサーを使った場合



同じフレーズを演奏し、SY55で音色を切り替えればTG55の音色も切り替わります。このときにSY55からTG55に送られるのは音そのものではなく「どの鍵盤を、どのくらいの強さで押したか（あるいは離したか）」という情報です。

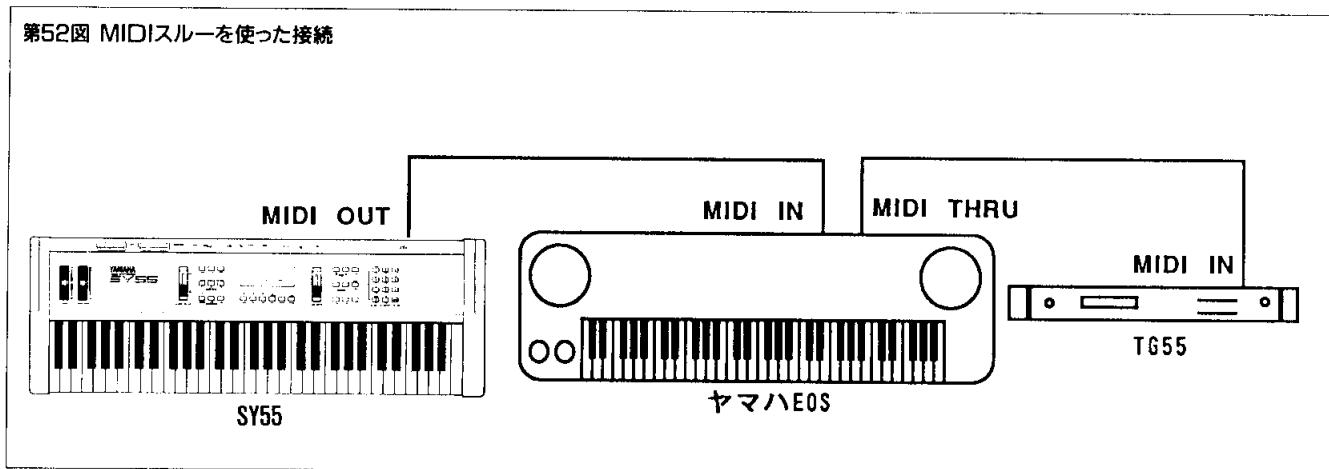
この例のSY55をヤマハQX3のようなシーケンサー やヤマハCIのようなコンピュータにおき替えて、今度はSY55を受信側にして考えてみましょう（第51図）。シーケンサー やコンピュータでは、鍵盤を演奏するかわりにコンピュータ本体でこのような演奏情報を作り出し、その情報をシンセサイザーやトーンジェネレーターに送って演奏しているわけです。

さてもう1つの端子、MIDIスルーはその機器がMIDI

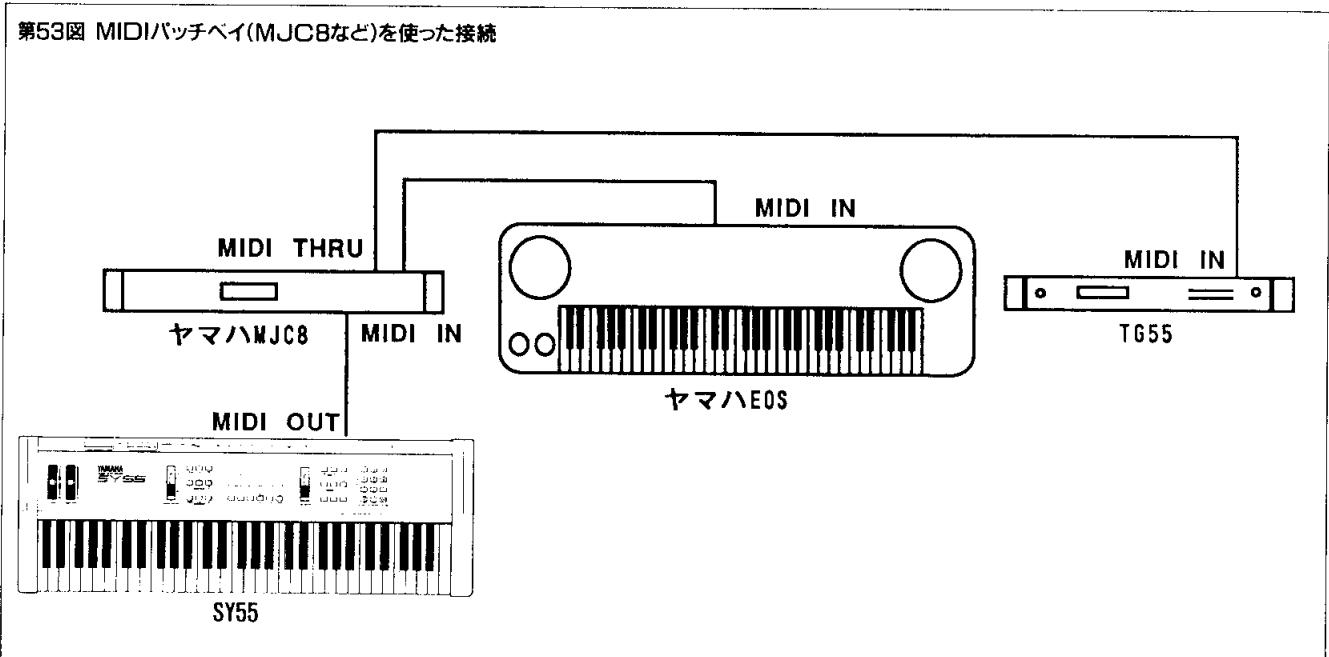
インで受信した信号をそのまま出力する端子です（第52図）。この第53図ではSY55を演奏すれば、SY55からヤマハEOSに送られた情報がそのままTG55にも送られます。このときにEOSの鍵盤を弾いても、その演奏情報はTG55には送られません。このようにMIDIスルーは2台以上のMIDI楽器を1台でコントロールしたい場合に使用します。

なおMIDIスルーで接続したい機器が増えてきたときは、MIDIパッチベイ（ヤマハMJC8など）と呼ばれる、MIDI信号を分歧する機器を使うと便利です（第53図）。

第52図 MIDIスルーを使った接続



第53図 MIDIパッチベイ(MJC8など)を使った接続



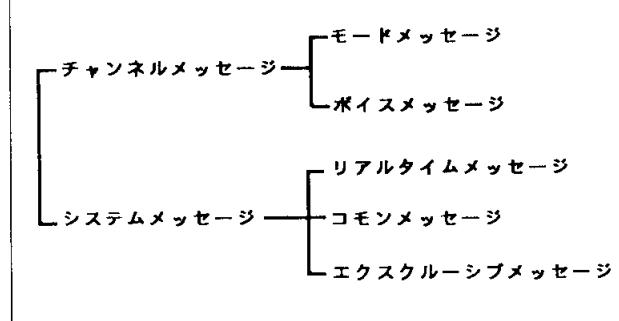
MIDIメッセージ

MIDIでやりとりされる情報(これをメッセージと言います)を大まかに分けると、チャンネルメッセージとシステムメッセージの2種類があります。チャンネルメッセージは、さらにモードメッセージとボイスメッセージの2種類に分ることができます。またシステムメッセージもリアルタイムメッセージ、コモンメッセージ、エクスクルーシブメッセージに分かれます(第54図)。ただし、SY55がすべての情報をやりとりするわけではありません。ここではあきらかにSY55とは無関係なものははぶき、SY55に関連するボイスメッセージとエクスクルーシブメッセージなどを中心に説明していきます。

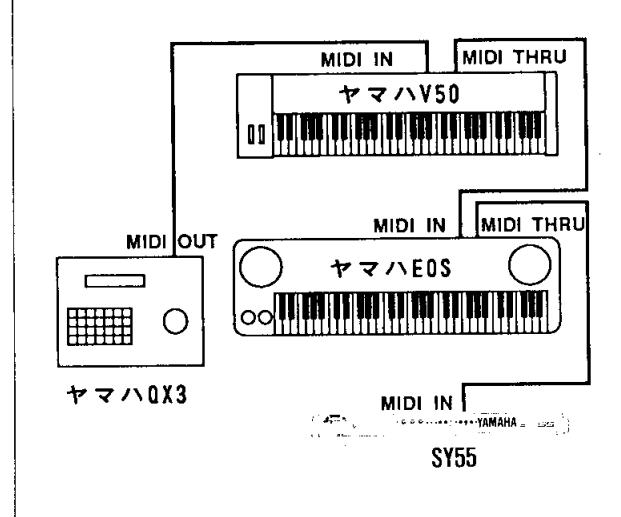
1) チャンネルメッセージ

このガイドブックにもよく出てくる「チャンネル」とは何かを説明しておきましょう。たとえば第55図のよう

第54図 MIDI情報とは



第55図 MIDIチャンネルは3台を直列に接続した場合などに有効



に接続した場合、QX3からまったく同じ情報が3台の音源に送られるわけですから、これまでの説明からすれば3台とも同じフレーズを演奏するはずです。ところが、ちゃんと各機器で別のフレーズを演奏することができるのです。これはMIDIチャンネルのおかげです。

ここでいうチャンネルとは、信号を区別するための合図です。たとえば、SY55のMIDIインにC1のMIDIアウトを接続した場合でも、1本のMIDIケーブルで最高16パート分の演奏情報を送ることができます。SY55が迷わずそれぞれのパートを演奏し分けるのは、MIDIでやりとりする演奏情報には必ずMIDIのチャンネル情報が含まれているからです。

SY55のマルチに含まれる各ボイスにはあらかじめ受信チャンネルが設定されています。このボイスはそのチャンネルの演奏情報のみを受信し、残りのチャンネルの情報は無視します。第55図の例で言えば、V50, EOS, SY55にまったく同じ信号が送られていますが、それぞれの機器ではあらかじめ設定されたチャンネルの情報しか受信しないので別々のフレーズを演奏できるのです。MIDIチャンネルはチャンネル1～16までありますので、SY55のように16チャンネルのMIDI信号を同時に受送信できる楽器では最大16パートを演奏することができます。

1) ボイスメッセージ

ボイスメッセージとは単純に演奏情報と考えればいいでしょう。SY55が受送信するMIDI情報の大半がこのメッセージです。SY55が受送信可能なボイスメッセージには次のような種類があります。

①ノート オン／オフ

どの鍵盤を弾いてどの鍵盤を離したかという情報です。鍵盤の強弱(ペロシティー)もこの情報に含まれます。もちろん、SY55はペロシティーも受送信します。

②プログラムチェンジ

SY55のボイスやマルチを外部から切り替えたり、他のMIDI機器の音色などを切り替えるための信号です。SY55のマルチプレイモードでは、1～16のすべてのMIDIチャンネルでプログラムチェンジを受送信します。

③ピッチベンド

ほとんどのシンセサイザーでは、鍵盤の左側についているピッチベンドと呼ばれるホイールがついていますが、

このホイールを動かすことによって送られる信号です。SY55ではこのコントローラーをオシレータのピッチを上下させるのに使用します (□P128)。

④アフタータッチ

キーボードを弾いたあとでさらに深く押しこむことにより、発生するコントロール信号です。SY55ではピッチその他を変化させるコントローラーとしてさまざまなセクションで使用できます (□P128)。

⑤コントロールチェンジ

その他のコントローラー（モジュレーションホイール、ブレスコントローラーなど）をまとめたもので、コントローラーの種類に応じて0～120のコントローナンバーが付けられています。SY55ではボイスのカットオフ周波数やピッチなどを変化させるコントローラーとして、コントロールナンバーを指定することができるので、どんなコントローラーでも選ぶことができます (□P130)。

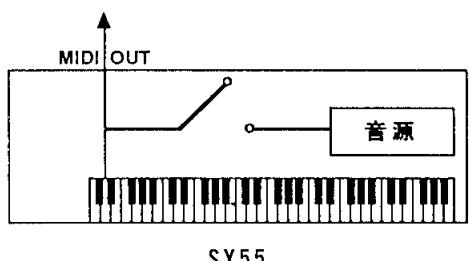
⑥モード メッセージ

このメッセージはMIDIの受信方法や演奏方法を決めるものです。

⑦ローカルコントロール

MIDIキーボード内で鍵盤と音源を切り離すためのメッセージです。SY55のようにそれ自体でローカルオフができるキーボードを使えば、鍵盤を弾いたときにMIDIアウトから演奏データは出力されるが、SY55自体は鳴らないように設定することが可能ですが（第56図）。SY55を他のシンセサイザーと組み合わせるときに使います。

第56図 ローカルコントロールオフ



②オムニオン／オフ

チャンネルを区別するかどうかを決めます。オムニオフで特定のMIDIチャンネルの情報を受信し、その他のチャンネルは無視するのに対し、オムニオンではすべてのチャンネルの情報を受信し演奏します。SY55ではいつもオムニオンの状態になっています。

II)システムメッセージ

MIDIに接続したシステム全体に働くメッセージです。

①リアルタイムメッセージ

シーケンサーの時間に関するリアルタイム情報（進行状況）を管理しています。この情報の中には、次のような情報があります。

①スタート、ストップ、コンティニュー

シーケンサーをスタートさせる、ストップする、あるいはストップしたところから再び演奏／録音を始める（コンティニュー）などの情報を管理します。

②MIDIクロック

他のシーケンサー／コンピュータなどとの同期演奏のためのタイミングクロック（シンクロに関する信号）の情報を管理しています。

③アクティブセンシング

MIDIケーブルが正常かどうかを常に監視するためのメッセージです。SY55のMIDIインにアクティブセンシングに対応している機種をつなげば、一定時間(300msec) MIDI信号が送られてこないときに、音が鳴りっぱなしになるのを防ぐためにSY55が発音をやめようになっています。

④コモンメッセージ

シーケンサーで演奏したいソングを選んだり、曲中の任意の箇所の指定などの情報を管理します。

①ソングセレクト

演奏したいソングの選択に関する情報を管理しています。SY55にはこの機能はありません。

②ソングポジションポインター

曲中の任意の場所（小節数及び拍数）を指定する情報を管理しています。例えばマスター側（同期に関する指

令を送る側) のシーケンサーで任意の小節数、拍数を指定してからリアルタイムメッセージのコンティニューを送信すると、スレーブ側(同期を受ける側)のシーケンサーあるいはリズムマシンなども指定された同じ箇所からスタートします。SY55では受信はできますが、送信は行いません。

③チューンリクエスト

スレーブ側のシンセサイザーや音源モジュールに“チューニングせよ”とのメッセージを送ります。オートチューニング機能のあるシンセサイザーは、このメッセージを受け取るとマスター側の指令に合わせてチューニングを直します。SY55にはこの機能はありません。

3) エクスクルーシブメッセージ

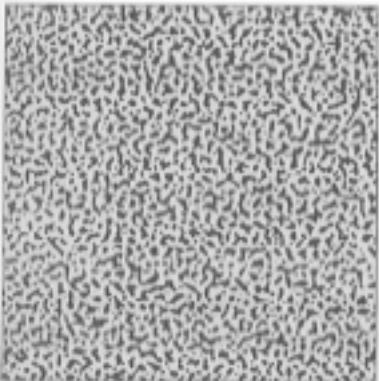
① エクスクルーシブメッセージ

MIDIが世界共通の規格であることはすでに説明しました。ところが送受信する情報を共通の規格だけに限定してしまうと、メーカー独自の情報やその機種固有の情報が送れないことになってしまいます。そこでMIDI規格で統一することのできない、あるいはする必要のない情報(シンセサイザーの音色データやリズムマシンのソングデータ)を送受信するために定められたのがエクスクルーシブメッセージです。エクスクルーシブメッセージでは、送信開始と終了の合図にあたる信号と各メーカーに与えられた1ロットナンバー以外は各メーカーの裁量にまかされています。

SY55ではこのエクスクルーシブメッセージを使って、ボイスやパンクのデータをコンピュータやシーケンサーに送信、コンピュータやシーケンサーでデータ管理をすることができます。つまり、将来エクスクルーシブメッセージを利用したコンピュータのSY55用エディットソフトが開発されれば、コンピュータと連動した音作りも可能です。

② エンドオブエクスクルーシブ

エクスクルーシブメッセージの終わりを示すメッセージです。



この機器の操作方法を詳しく知りたい

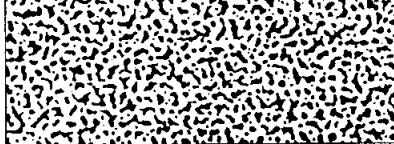
Reference

リファレンス部



ここからはリファレンス部となります。リファレンスとは「参考、参照」という意味ですが、文字どおりSY55の辞書として、あるいは参考書として使えるよう、SY55の全機能と機能を呼び出すための手順を項目ごとに解説してあります。ガイダンスのページの最初にSY55全機能ツリー図が掲載してあります。実際に項目をひくときはこのページで目的の機能をさかすといいでしよう。





リファレンス部に入る前に

ここからのページは、SY55の各部の機能をより細かに説明するリファレンス（各機能ごとの説明）部分です。このページでは、これらのリファレンス部分を使いやすくするための説明をします。

SY55の機能は大きく、

- シンセサイザーモード
- シーケンサー（プレイ／レコード）モード
- ユーティリティーモード
- デモンストレーションプレイモード

の4つに分けられます。シンセサイザーモードはさらに、ボイス（プレイ／エディット）モード、マルチ（プレイ／エディット）モードの2つに分けられます。そして、その各機能ごとに、さらに幾つかの機能があります。各機能に入るには、まずパネル上のキーで各モードを選びます。そしてそのモードの中で各機能を選択していくわけです。

シンセサイザーモード

シンセサイザーモードは、SY55におけるシンセサイザー部分をまとめたモードです。このシンセサイザーモードはさらにボイス（プレイ／エディット）モード、マルチ（プレイ／エディット）モードの2つに分けられます。各モードの機能は次にあげる通りです。

ボイス（プレイ／エディット）モード

• ボイス（プレイ／エディット）モード

ボイスプレイモードとは1音色ずつ音色（SY55ではこれをボイスと呼びます）を選んで演奏するモードで、ボイスエディットモードとは、音色のエディットを行うモードです。

パネル上の【VOICE】キーを押すと“DEMO”の状態にいるとき、コンペア中を除いて、ボイスプレイモードになります。

【MEMORY】を押すと音色がプリセット／インターナル／カード（DATAスロットにカードが挿入されている場合）に変化します。

エディットした音色をインターナルやカードに保存するのもこのモードを使います。このボイスプレイモードで選んだボイスをエディットするときは【EDIT/COMPARE】キーを押しエディットモードに

入り、エディットしたいパラメータを含むページを呼び出し、設定や数値を変更します。

また、カードにデータを保存する場合は【STORE/COPY】キーを使います。

ボイス（プレイ／エディット）モードのパラメータのうち、
フィルター
コントローラー
エフェクト

の設定に関しては設定する機能がたくさんあるので、
【ENTER】キーを押し、その機能独自のモードに入り、それぞれのパラメータを設定をしていきます。

• ドラムボイス（プレイ／エディット）モード

さらに、ボイスナンバー63, 64はリズムセクションを使うと便利なドラムボイスのメモリーとなります。ドラムボイスの選択方法は通常のボイスと変わりませんが、ドラムボイスはドラム音源に適した特殊なボイスなので、パラメータ内容は通常のボイスとは異なります。

ドラムボイスのエディットは、ドラムボイスを選んだ状態で【EDIT/COMPARE】キーを押しエディットモードに入り各パラメータを設定します。

ここでも

エフェクト

の設定に関しては設定する機能がたくさんあるので、
【ENTER】キーを押し、その機能独自のモードに入り、それぞれのパラメータを設定をしていきます。

マルチ（プレイ／エディット）モード

SY55で複数のボイスを同時に演奏するとき（コンピュータやシーケンサーなどの音源として使うときなど）にはマルチモードを使います。マルチとは各MIDIチャンネルにボイスを割り当てた組み合わせのことで、ボイスと同じように変更や保存が可能です。

パネルの【MULTI】キーを押すと“DEMO”の状態にいるとき、コンペア中を除いて、マルチプレイモードになります。

マルチをエディットするときは、【EDIT/COMPARE】キーを押しエディットモードに入り、エディットしたいパラメータを含むページを呼び出し、設定や数値を変更します。この変更した内容はマルチプレイモードで保存しない限り、別のマルチをエディットしたときに消えてしまいます。

エフェクトに関しては設定する機能がたくさんあるの

で、[ENTER] キーを押し、その機能独自のモードに入り、それぞれのパラメータを設定をしていきます。

シーケンサー(プレイ/レコード/エディット)モード

シーケンサーブレイモードでは、曲のテンポや小節番号を設定したり、MIDIの受送信チャンネルを設定したりします。パネルの [SEQ] キーを押すと“DEMO”の状態を除いて、シーケンサーブレイモードになります。

またこのシーケンサーブレイモードには、シーケンサー・エディットモードがあり、シーケンステータのミックスダウン、デリート、インサート、コピーといったエディット機能がついています。シーケンサーブレイモードの状態から [EDIT/COMPARE] キーを押すと、シーケンサー・エディットモードに入れます。

シーケンサーレコードモードでは、曲のテンポや小節番号の設定、MIDIの受送信チャンネルの設定などのほかに、オーバーダブ／リプレイス録音の選択やステップ録音に関する設定、パンチイン／アウト録音に関する設定などを行います。シーケンサーレコードモードに入るには、シーケンサーブレイモードの状態から [RECORD] キーを押します。

ユーティリティモード

ユーティリティモードは、SY55全体のチューニングやMIDI等の設定を行うモードです。またバンク単位のデータをカードに読み書きしたり、バルクデータをMIDIを通じて入出力するのもこのモードで行います。

パネル上の [UTILITY] キーを押すと“DEMO”の状態にいるとき、コンペア中を除いて、ユーティリティモードになります。ユーティリティモードから抜け出すには [EXIT] キーを押します。

MIDI

カード

の設定に関しては設定する機能がたくさんあるので、[ENTER] キーを押し、その機能独自のモードに入り、それぞれのパラメータを設定をしていきます。

このモードから抜け出したいときには [EXIT] キーを押すか、[VOICE]/[MULTI] キーを押します。

デモンストレーションプレイ

デモンストレーションプレイは、プリセットやカードに記憶されたデモ曲を演奏します。どのモードにいても [DEMO] キーを押すとデモンストレーションモードになります。このモードから抜け出したいときには [EXIT] キーを押します。

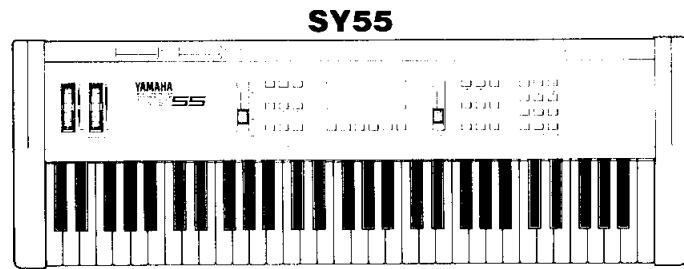
(第6表) 各キーの説明

キー	機能
[VOICE]	ボイスモードへ
[MULTI]	マルチモードへ
[SEQ]	シーケンサー・モードへ
[UTILITY]	ユーティリティモードへ
[I◀] / [D▶]	デモモードへ (シーケンサーの作業位置の設定にも使用)
[EDIT/COMPARE]	各モードでエディット状態へ入る このモードで一度キーを押すと、元の音色の状態へ
[STORE/COPY]	エレメント、ボイス、マルチのコピーを行う ボイス、マルチをストアする
[+1/NO] / [+1/YES]	機能が決まった上で数値の変更、機能変更の確認 ボイスプレイモードではボイスの変更
PAGE[◀] / [▶]	各機能(ページ)を選ぶ
[◀] / [▶]	カーソルを移動する
[ENTER]	設定する機能がたくさんある場合、そのモードに入る確認
[EXIT]	入ったモードから抜け出す
[PRESET] / [INTERNAL] [CARD]	どのメモリーから音色を呼び出すか、またはどのメモリーに音色を保存するかを切り替える
SEQUENCER[RECORD] [STOP] / [RUN]	シーケンサーの録音、停止、再生をする [RECORD]キーでシーケンサーレコードモードに入る
[I◀] / [◀◀] / [▶▶]	シーケンサーにおける作業位置を、曲の先頭にしたり、進めたり戻したりする(デモプレイにも使用)
[JOB]	JOB番号によって、各機能を呼び出すときに使う (JOB番号はテンキーにより入力する)
[SELECT] / [HOLD]	セレクトキーはフィルターやエレメントを選択するときに使用 ホールドキーはJOB番号の入力などで、1桁の位を固定させ、1桁の位のみの入力でヘシが変わること
[10] ~ [9]	JOB番号の入力や各パラメータの数値の入力などに使う ステップ録音のとき、音符の入力に使う エレメント／フィルターの選択に使う トラックチャンネルの指定に使う

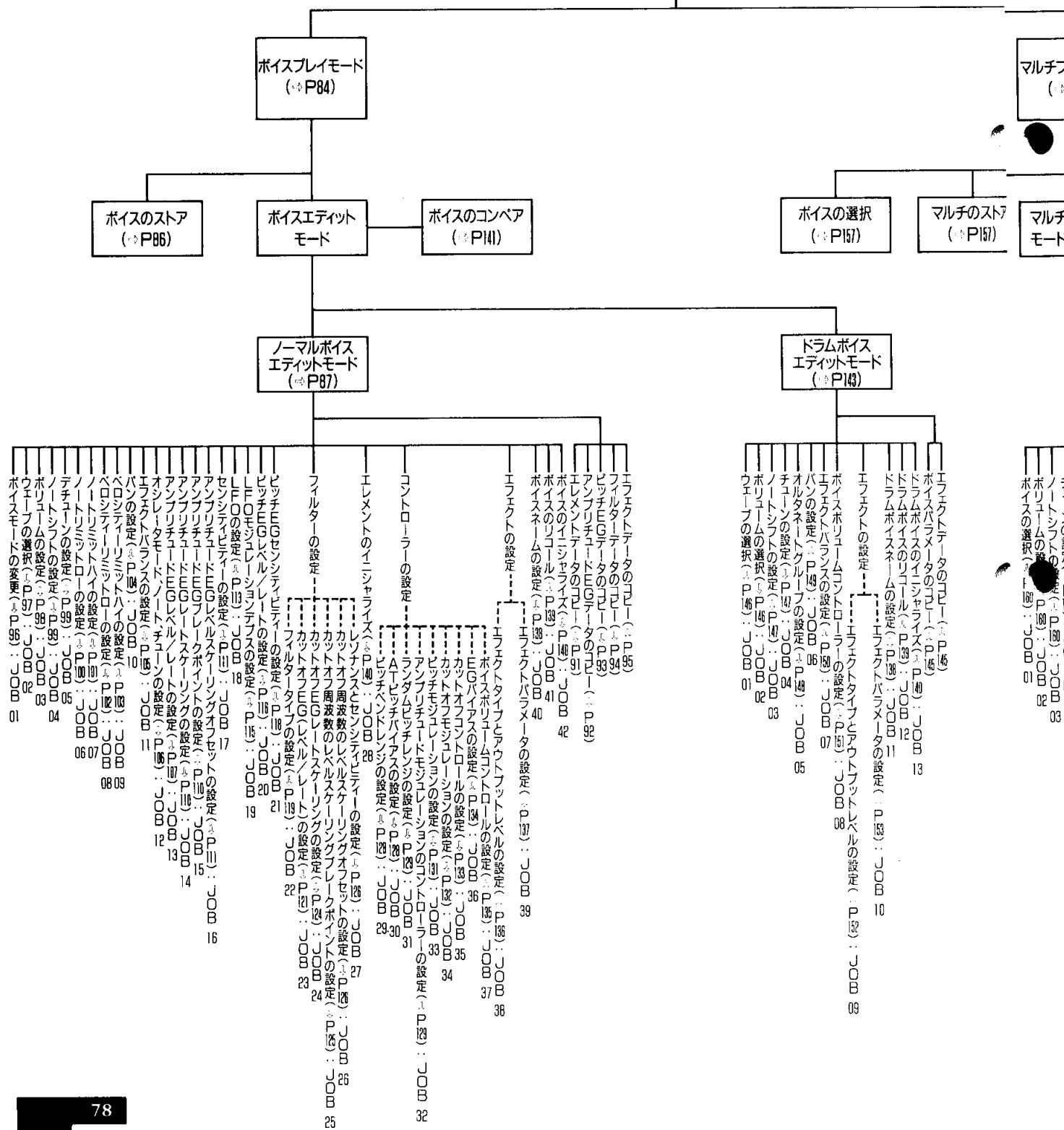


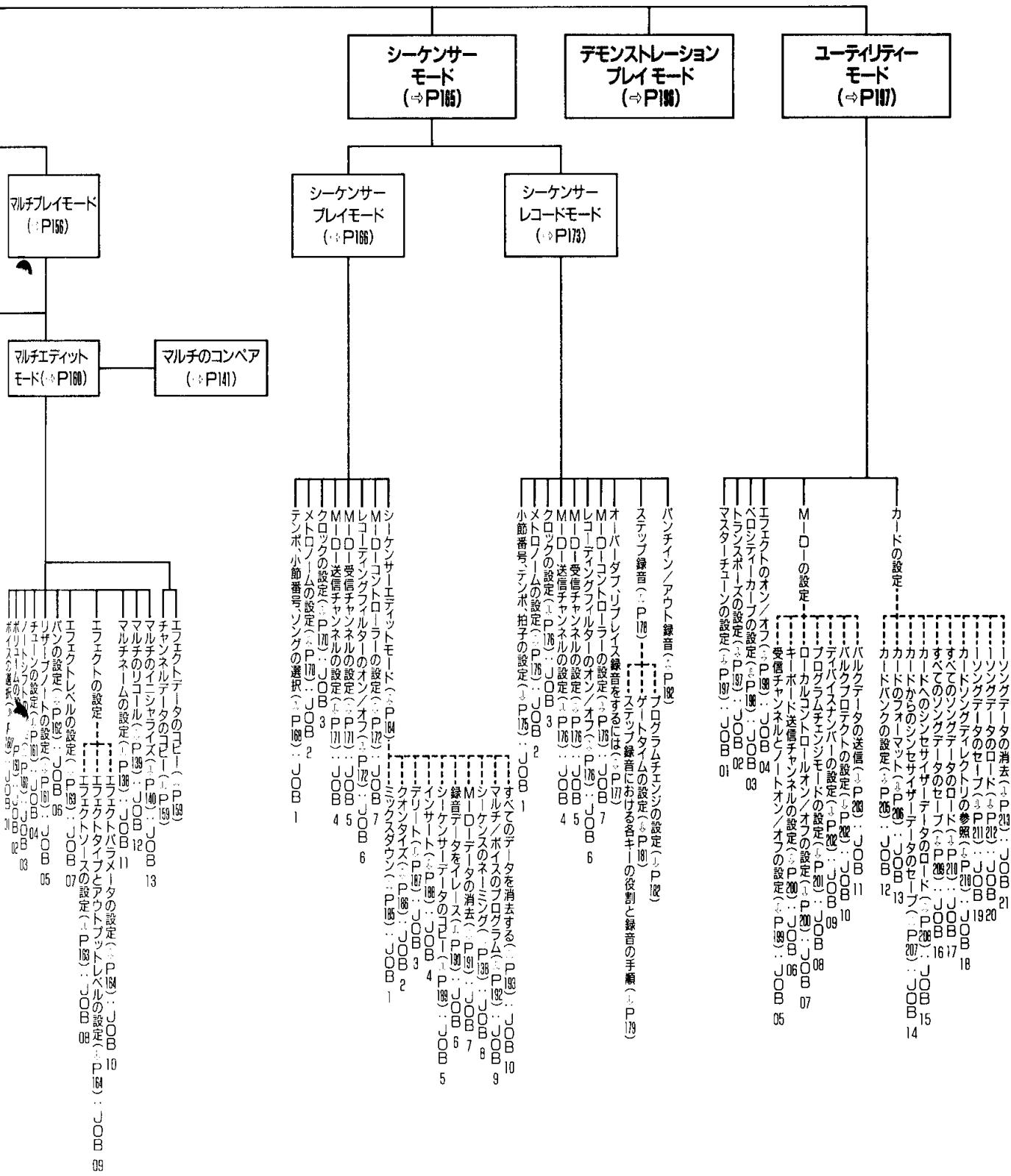
SY55機能ツリー図

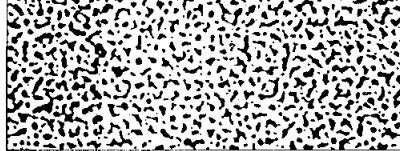
このページはSY55の機能をツリー図で表わしたものです。
SY55を操作中にどの位置にいるかわからなくなったときに使うと便利です。



シンセサイザー
モード







ガイドブックの記載法について

さて、実際の手順を細かに言葉で説明していくと、読みにくい上に、紙面が足りなくなってしまいます。そこで、このガイドブックでは以下手順を説明する場合にはつぎのような記載をすることにします。とくにリファレンス部では下記のような説明が多用されますので、わからぬことがあった場合はこのページの解説を見直してください。

実際の手順

ここではボイスエディットモードにおいて、現在選択しているボイスを構成するエレメントの数を選ぶボイスモードの変更を例にとって、実際の手順がどのように記載されているかを説明します。

- 1) ボイスプレイモードの状態 ([VOICE] キーを選択した状態) から、[EDIT/COMPARE] キーを押して、ボイスエディットモードに入ります。
このガイドブックにおいては、ボイス・マルチエディットモードなどの大きなモードの場合は、モードに入る手順は省略してあります。
- 2) ボイスエディットモードの状態から、PAGE [◀]/[▶] キーでボイスモードの変更ページを探します。
もしくは、JOB (ジョブ) キーを使ってJOB番号を入力 (P27) すれば、簡単にボイスモードの変更ページに行くことができます。このガイドブックでは、機能別にそれぞれのページのJOB番号も付けてあります。
- 3) エレメントの数を [+1/YES]/[-1/NO] キーを使って変更します。数値の変更には、 [+1/YES]/[-1/NO] キーの他にデータエントリースライダーも使えます。

(簡略) 記載例

	手順	[JOB][1][ENTER]
[ディスプレイの表示]		
ボイスエディットモードの状態から		
1) PAGE [◀]/[▶]	VOICE Mode = 2 Element	
2) [+1/YES]/[-1/NO]	VOICE Mode = 4 Element	

解説



キーを押す手順の説明をする部分です。

・モード

SY55で、あるまとまった作業をさせる単位をモードと言います。どのモードからこの作業が始まられるかを示します。

[ディスプレイの表示]

左側の手順を実行した際にディスプレイがどう変化するかを表しています。これによって手順がまちがっていないかどうかを確認できます。

[OO]

[OO] で囲んだ文字は前面パネルのキーの略号です。これは各パネルキーを押すということを示します。



「各キーの略号は (P14~15)」などとある場合は“14~15ページを参照してください”という意味です。

[OO]/[OO] (複数のキー表示がある場合)

[+1/YES]/[-1/NO] のような表記は、どちらのキーを押してもよいという意味です。ディスプレイの表示が右下の表記のようになるまで、どちらか片方のキーを押しつづけてください。どちらを押したほうが早いかは、状態により異なります。

[OO]+[OO]

[SELECT]+[FL1] のような表記は、2つのキーを同時に押すことを表します。

・JOBキーについて

SY55では、各モードのそれぞれの機能ページにJOB番号がふられています。SY55に内蔵されている膨大な機能を、ページごとに番号をふることにより整理して、簡単に使いたい機能を呼び出せるようになっています。

それぞれのモードの状態で [JOB] キーを押してから、テンキー [0] ~ [9] により目的とするJOB番号を入力し、[ENTER] キーを押すとその機能のページへ移動することができます。JOB番号に関しては (P27もしくは、P78のツリー図を参照下さい)。

(第7表)各モードからの状態移行表

キーを押す	[PRESET]/ [INTERNAL] /[CARD]	[VOICE]/ [MULTI]/ [SEQ]	[EDIT/ COMPARE]	[UTI- LITY]	[STORE/ COPY]	[EXIT]	[RECORD]	[STOP]	[RUN]	[SELECT]
現在の状態	次の状態									
VOICE Play Mode	メモリーが切り換わる	各モードに移行する	VOICE Edit Mode	UTILITY/現モード維持	VOICE Store	*****	*****	*****	*****	Bank Hold
VOICE Edit Mode	パラメータの入力	各モードに移行する	Compare/現モード維持	UTILITY/現モード維持	設定に応じ各機能のコピー	VOICE Play Mode	*****	*****	*****	EL or FL SELECT
Multi Play Mode	メモリーが切り換わる	各モードに移行する	Multi Edit Mode	UTILITY/現モード維持	MULTI Store	Multi Play Mode	*****	*****	*****	Bank Hold
Multi Edit Mode	パラメータの入力	各モードに移行する	Compare/現モード維持	UTILITY/現モード維持	CH COPY	VOICE Play Mode	*****	*****	*****	VOICE SELECT
Compare	*****	*****	解除	*****	*****	Play Modeへ	*****	*****	*****	*****
Utility	パラメータの入力	各モードに移行する	*****	*****	*****	解除	*****	*****	*****	*****
Store/Copy	パラメータの入力	各モードに移行する	*****	UTILITY/現モード維持	*****	解除	*****	*****	*****	*****
SEQ Play Mode	*****	各モードに移行する	SEQ Edit Mode	UTILITY/現モード維持	*****	SEQ Play Modeに入る前へ	SEQ Record Mode	*****	SEQ Play Start	Track Mute
SEQ Running	*****	各モードに移行する	*****	UTILITY/現モード維持	*****	*****	*****	SEQ Play Stop	*****	Track Mute
SEQ Record Mode	*****	各モードに移行する	*****	UTILITY/現モード維持	*****	SEQ Play Mode	*****	SEQ Play Mode	SEQ Rec Start	Rec Track SELECT
SEQ Recording	パラメータの入力	各モードに移行する	*****	UTILITY/現モード維持	*****	*****	*****	SEQ Play Mode	*****	Track Mute
SEQ Edit Mode	パラメータの入力	各モードに移行する	*****	UTILITY/現モード維持	*****	SEQ Play Mode	*****	*****	*****	Track Mute
DEMO Mode	パラメータの入力	*****	*****	*****	*****	解除	*****	DEMO Play Mode	DEMO Start/ENTER も同	*****

