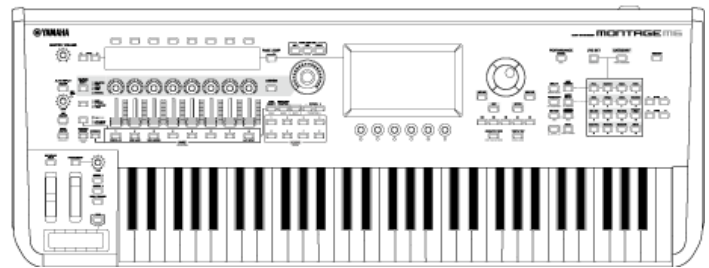




**MUSIC SYNTHESIZER**

**MONTAGE **M6****  
**MONTAGE **M7****  
**MONTAGE **M8x****

**オペレーションマニュアル**



## 本マニュアルについて



### お知らせ



- このオペレーションマニュアルに掲載されているイラストや画面は、すべて説明のためのものです。
- このオペレーションマニュアルに掲載されているイラストや画面は、特に説明のない限り、MONTAGE M6を使用しています。
- Lightningは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

### オペレーションマニュアル内の表記



#### • モデル名

MONTAGE M6、MONTAGE M7、MONTAGE M8xをまとめて「MONTAGE M」と表記します。

#### • その他表記

表記	意味
ご注意	故障、損傷や誤動作、データの損失の発生が想定される内容
NOTE	補足説明

## オペレーションマニュアルの使いかた



オペレーションマニュアル(HTML)の使いかたは以下のとおりです。PDF版はお使いの閲覧ソフトの操作方法をご参照ください。


- **検索する**

ページ右上の検索ボックスにキーワードを入力すると、オペレーションマニュアル内の検索(サイト内検索)ができます。

- **お気に入りのページにブックマークを付ける**

見出し右にある星印をクリックすると、ブックマーク一覧に追加されます。

ブックマーク一覧で見出し右の「」をクリックすると、ブックマーク一覧から削除されます。

- **印刷する**

- **PDFとして保存する**

ページ下のアイコンをクリックまたはタップし、出力先を選びます。



## ファームウェア バージョン情報

---



### V1.11 → V1.20

<機能追加・仕様変更>

- Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M に対応しました。
- サブ画面でグラフが表示されているパラメーターのノブを操作したとき、値を表示するようにしました。
- ライブセット画面とカテゴリーサーチ画面で、一部文字サイズを変更できるようにしました。
- ユーザーインターフェースを改善しました。

### V1.10 → V1.11

<問題の修正>

- Keyboard AT Mode が MONTAGE M6/7 で効果してしまう問題を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

### V1.00 → V1.10

<機能追加・仕様変更>

- 新規パフォーマンスを追加しました。
- ユーザーインターフェースを改善しました。

<問題の修正>

- その他軽微な不具合を修正しました。



# MONTAGE Mの使いかた



この章では、MONTAGE Mのしくみと使いかたについて説明します。

## 目次

MONTAGE Mのしくみ

演奏までの流れ

録音再生する

作成したパフォーマンスなどをファイルにバックアップする

マイクやオーディオ機器を活用する

外部機器を接続して使う

# MONTAGE Mのしくみ



## 目次

本機のブロック構成とデータの流れ

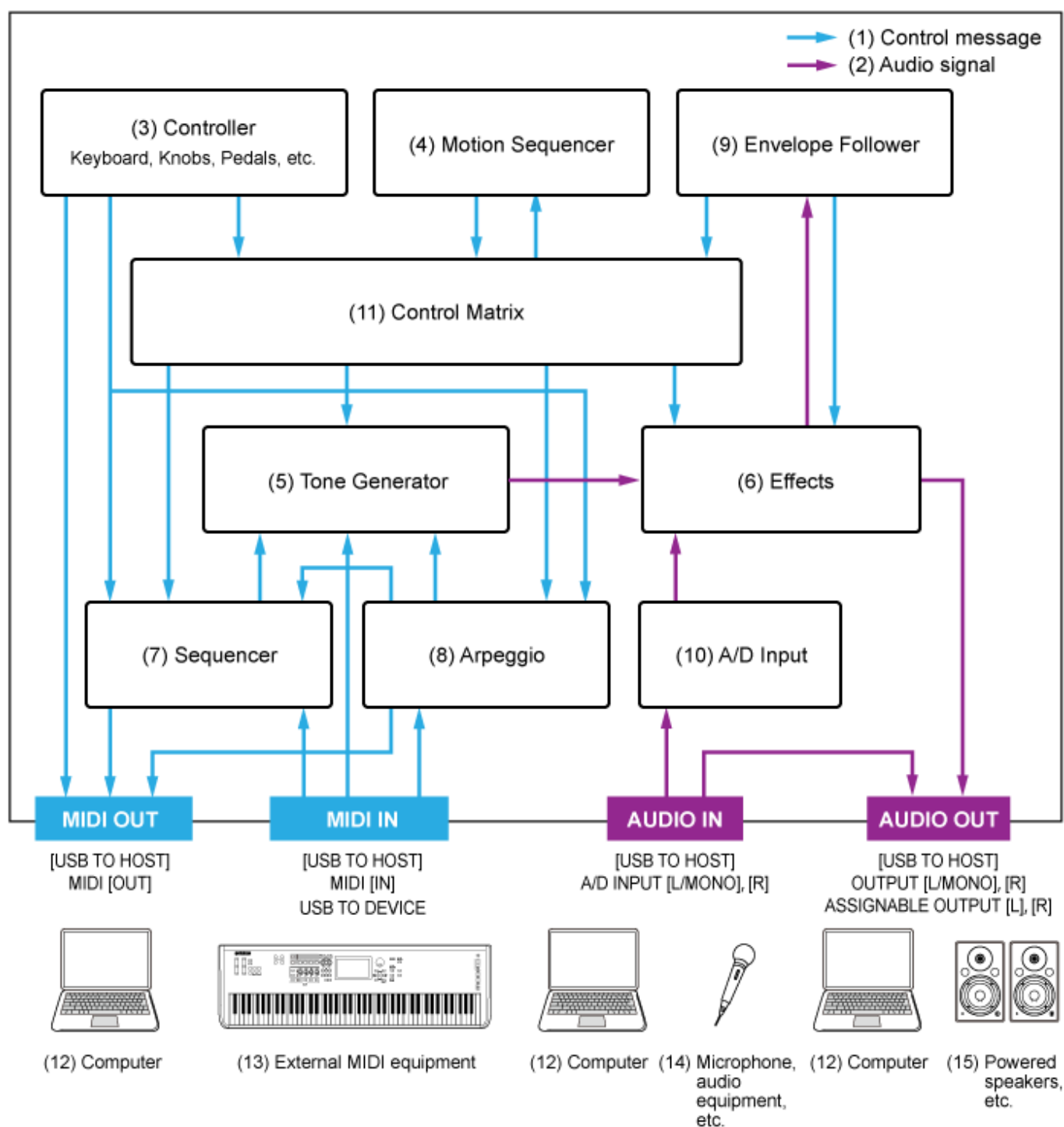
音源部

内部メモリー

## 本機のブロック構成とデータの流れ



本機は、コントローラー部、モーションシーケンサー部、音源部、エフェクト部、シーケンサー部、アルペジオ部、エンベロープフォロワー部、A/Dインプット部の8つのブロックから構成されています。



(ブロック内のテキストをクリックまたはタップすると、リンク先が表示されます。)

- (1) 制御信号
- (2) オーディオ信号
- (3) コントローラー部
- (4) モーションシーケンサー部
- (5) 音源部
- (6) エフェクト部
- (7) シーケンサー部
- (8) アルペジオ部
- (9) エンベロープフォロワー部
- (10) A/Dインプット部
- (11) コントロールマトリックス
- (12) コンピューター
- (13) 外部MIDI機器
- (14) マイク、オーディオ機器など
- (15) アンプ、スピーカーなど

## 音源部



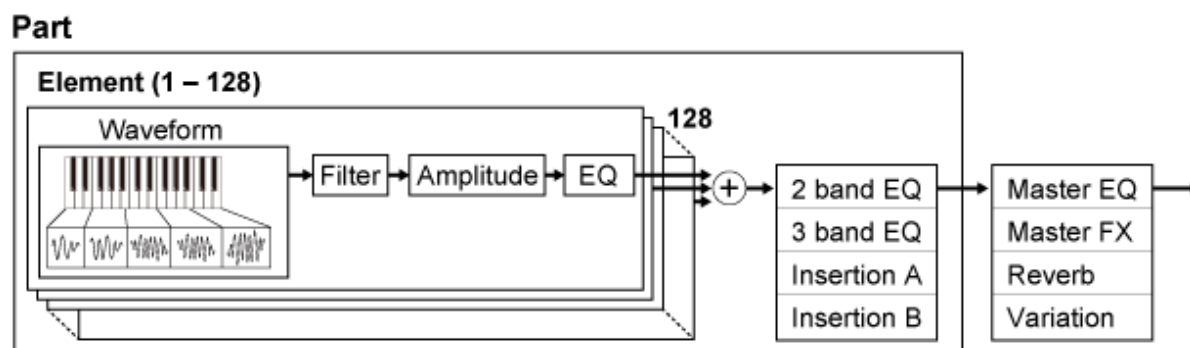
音源部には3つの異なる音源方式を組み合わせたハイブリッド音源が搭載されています。

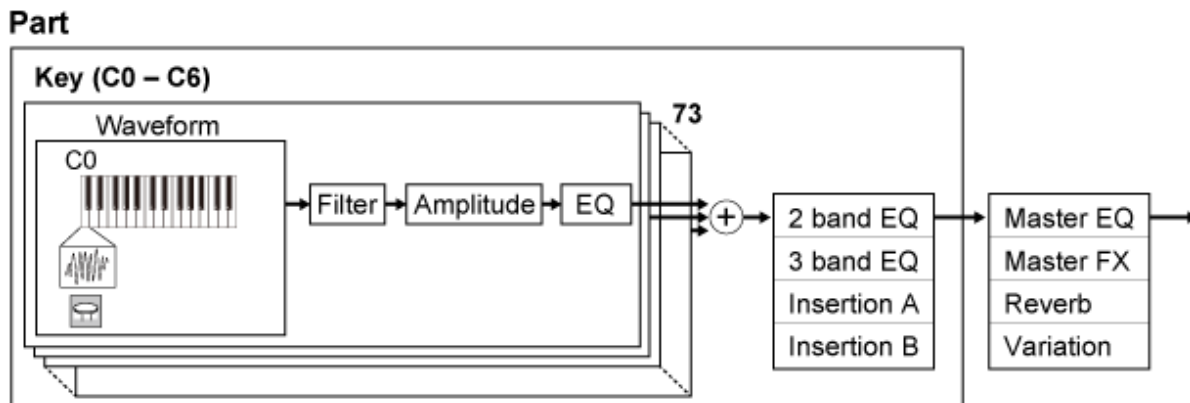
### AWM2音源



AWM2音源は、エレメントにアサインしたサンプリング波形で構成されたウェーブフォームをフィルターやEG(エンベロープジェネレーター)などで加工する音源です。ノーマルパートの場合は複数エレメントを最大128個組み合わせ、表現力のあるサウンドを作り出せます。さまざまな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楽器音を、高品位なサウンドで再現できます。また、リアルな再現性にとどまらず、フィルターやEG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。ドラムパートは、キーを最大73個使って各鍵(キー)に打楽器音などのウェーブフォームをアサインし、ドラム演奏に適したドラムキットを構成できます。

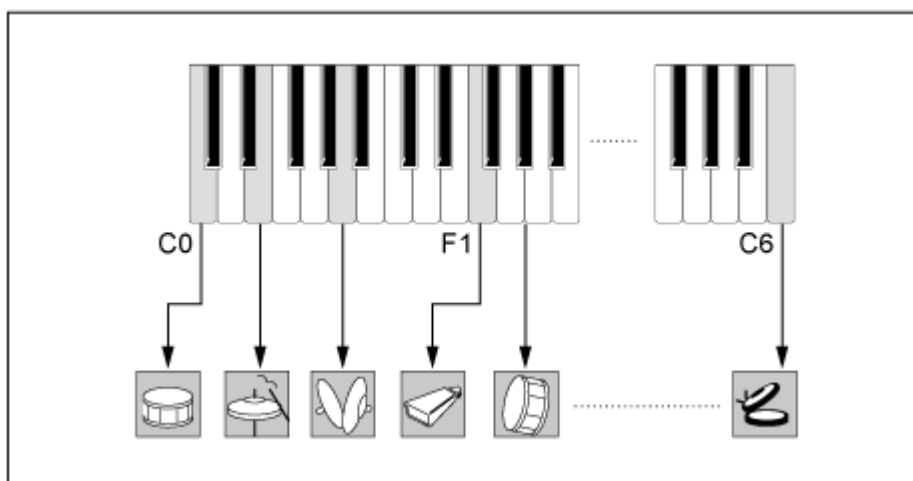
### ノーマルパート





ドラムパートでは、最大73個使って各鍵(キー)に打楽器等のウェーブフォームをアサインし、ドラムパートを構成します。

鍵盤ごとに異なる打楽器(C0~C6)

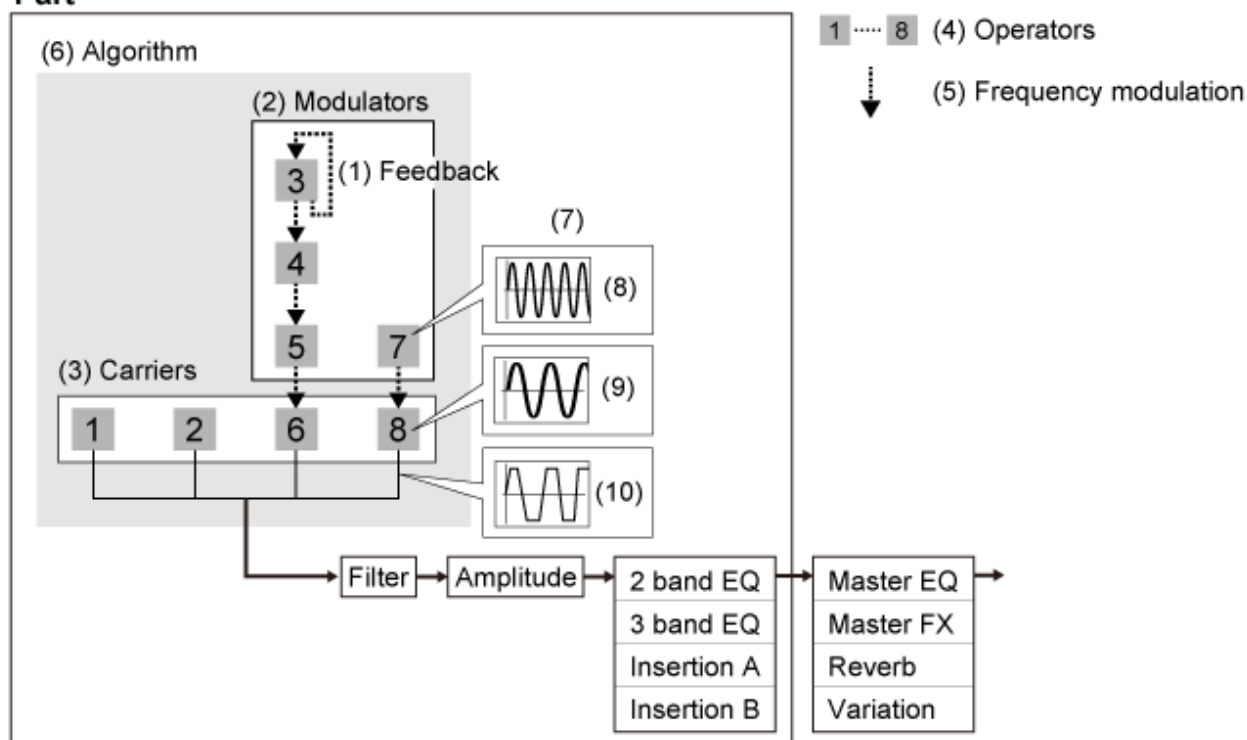


FM-X音源

FM-X音源は、オペレーターと呼ばれる波形発生器を8個持ち、それらをFM(周波数変調)方式で変調することで、複雑な倍音を持った音を生成します。

オペレーターにはキャリアとモジュレーターという役割があります。モジュレーターの出力はつながった先のオペレーターを変調し、最終段のキャリアからサウンド出力されます。オペレーター自らを変調させる機能をフィードバックと呼びます。FM-Xにはアルゴリズムといって、オペレーター8個のつながりかたが88パターンあります。また、オペレーターの波形はパラメーターで倍音構成をコントロールできる点も特徴で、さらに高品位なフィルター、エフェクト、EQなどをAWM2音源部と共通で使うことができるため、今までのFM音源にはない、さらに表現力豊かな音作りができます。

## Part



- (1) フィードバック
- (2) モジュレーター
- (3) キャリア
- (4) オペレーター
- (5) FM方式変調
- (6) アルゴリズム
- (7) FM(周波数変調)の例
- (8) モジュレーターの波形
- (9) キャリアの波形
- (10) 変調後の波形

## AN-X音源

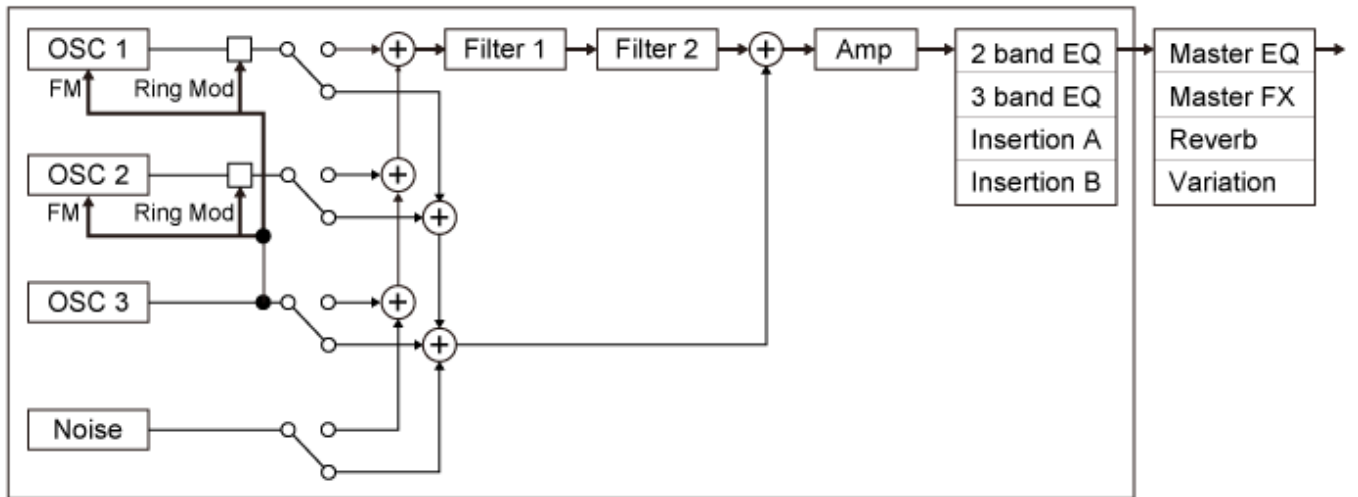


AN-Xとは、アナログシンセサイザーの微細な振る舞いまでをすべてデジタルで完全再現したバーチャルアナログ音源です。

オシレーター部を中心に、自由度の高いさまざまな変調や波形変形機能を持ち、リアルなビンテージサウンドからエッジの効いた過激なサウンドまでが表現可能な、伝統と革新の要素を併せ持った新世代のAN音源です。

- 3オシレーター、1ノイズジェネレーター構成
- OSC 3は、OSC 1 とOSC 2を変調(FM方式、リングモジュレーション方式)可能
- 各OSCでPulse Width、OSC Self Sync、Wave Shaperによる波形コントロール
- 各OSCの出力をFilter1/2に入力するかFilter1/2の後段に入力するかをそれぞれ設定可能

**Part**

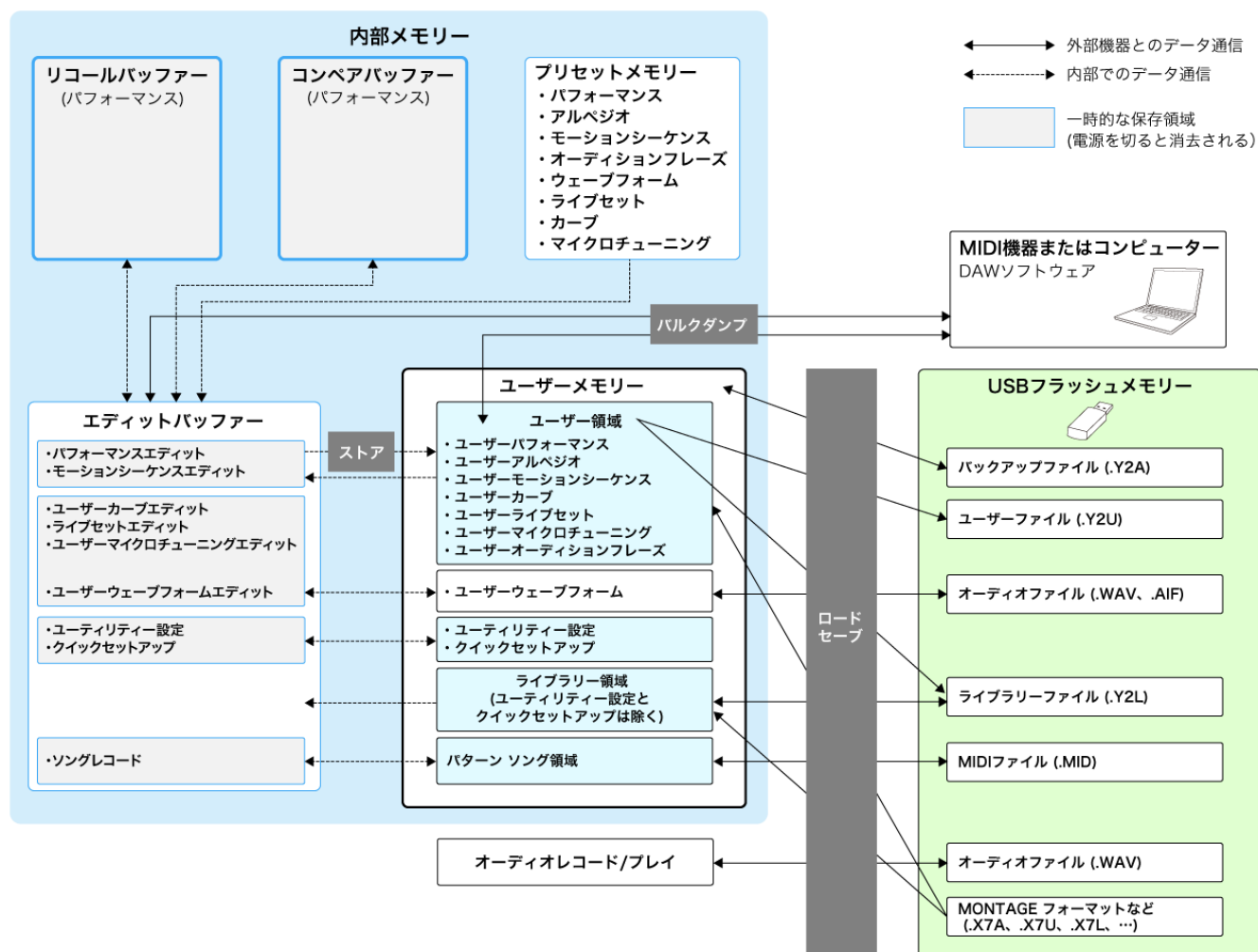




## 内部メモリー



本機の内部メモリーには、パフォーマンス、ライブセット、ソングなどが保存されます。ここでは、内部メモリーと外部機器とのデータの流について説明します。



(画像をクリックまたはタップすると拡大表示されます。)

## プリセットメモリー



プリセットのパフォーマンスやアルペジオ、オーディションフレーズなどが保存されています。

読み出し専用メモリーのため、データの書き換えはできません。

## エディットバッファ



エディットバッファとは、パフォーマンスやライブセット、ソングなどをエディット(編集)するための作業用メモリーエリアです。

データの読み出しと書き込みの両方ができるメモリーですが、電源を切るとメモリー上のデータは消去されます。

エディットしたデータは、パフォーマンスを切り替えたり電源を切ったりする前に、ユーザーメモリーに保存する必要があります。

(パフォーマンス、モーションシーケンス以外のデータは自動保存されます。)

## ユーザーメモリー



ユーザーメモリーにはユーザー領域とライブラリー領域があります。

ユーザー領域には、ストアしたパフォーマンスやモーションシーケンス、本機全体の設定となるユーティリティ設定などのエディットバッファでエディットしたユーザーデータが保存されています。

ユーザーパフォーマンスをエディットした場合は、別パフォーマンスとして新規にストアするか、上書きストアするかを選択できます。

ライブラリー領域には、USBフラッシュメモリーからライブラリーファイル(拡張子.Y2L)を16個までロードできます。ライブラリー領域を直接エディットすることはできませんが、ライブラリー領域のパフォーマンスを選択、あるいはモーションシーケンスをロードすることによって、エディットバッファに読み込むことができます。ただし、保存(ストア)する先はユーザー領域になります。

ユーザーメモリーはデータの読み出しと書き込みの両方ができ、電源を切ってもメモリー上のデータは保持されます。

## リコールバッファとコンペアバッファ



リコールバッファとコンペアバッファは、エディット中の設定が一時的に保存される領域です。

リコールバッファは、エディットバッファのバックアップ用メモリーとして使われます。エディット中の設定をストアせずに、別のパフォーマンスを選んでしまったような場合にリコール機能を使うことで、リコールバッファ内に一時的に保存されていた設定をエディットバッファ内に呼び戻せます。

コンペアバッファは、エディット前の設定を保持しておくための領域です。コンペア機能を使うことで、コンペアバッファ内に一時的に保存されていた設定を呼び戻して、エディットによってどう音が変わったかを聞き比べることができます。

これらのバッファでは、データの読み出しと書き込みの両方ができますが、電源を切るとデータが消去されます。

## 演奏までの流れ

---



演奏までの流れは次のとおりです。

### 1 パフォーマンスを選ぶ

ライブセット画面またはカテゴリーサーチ画面から選びます。

### 2 設定をエディットする

### 3 エディットした設定を保存する

### 4 ライブセットを作る

### 5 ライブセットを選ぶ

### 6 演奏する

## Live Set画面でパフォーマンスを選ぶ



### 1 [LIVE SET]ボタンを押します。

Live Set画面が開きます。



### 2 必要に応じて[BANK]ボタンや[PAGE]ボタンで画面を切り替え、表示された中から好きなパフォーマンスをタップして選びます。

## カテゴリ検索画面でパフォーマンスを選ぶ



カテゴリ検索は、使いたいパフォーマンス、パート、リズムパターン、アルペジオ、ウェーブフォームを素早く探すことができる機能です。

パフォーマンスを探すときには、Performance画面を開いた状態で[CATEGORY]ボタンを押して、Performance Category Search画面を開きます。

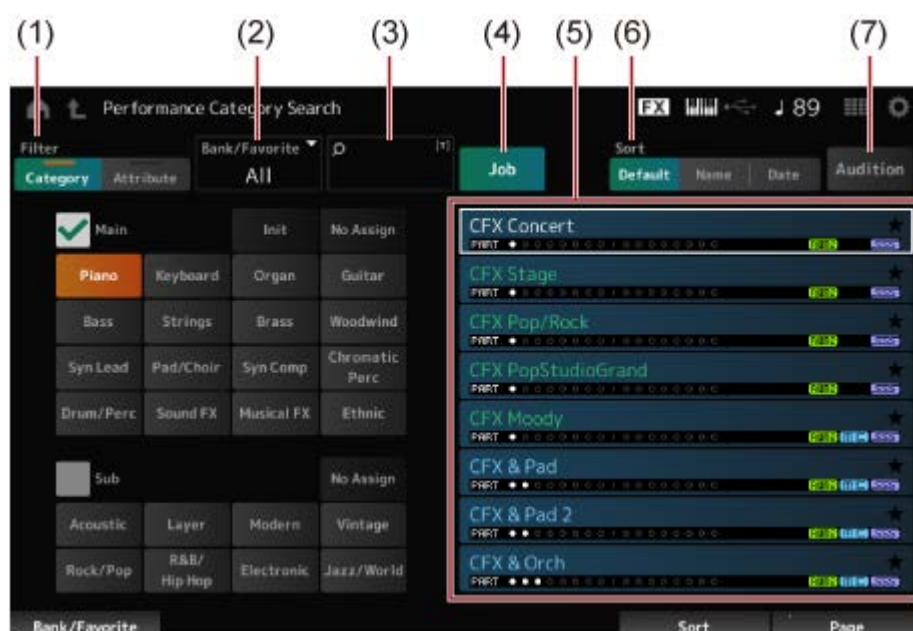
### NOTE

パフォーマンスは、Home画面でパフォーマンス名にカーソルを置き、データダイアルや[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンを使うことでも選べます。

## 1 [CATEGORY]ボタンを押します。

Performance Category Search画面が表示されます。

Performance Category Search画面は、パフォーマンスネームのコンテキストメニューからCategory Searchを選んで開くこともできます。



### (1) フィルター

検索条件を指定することで、多数のパフォーマンスから選択対象を絞り込むことができます。

## NOTE

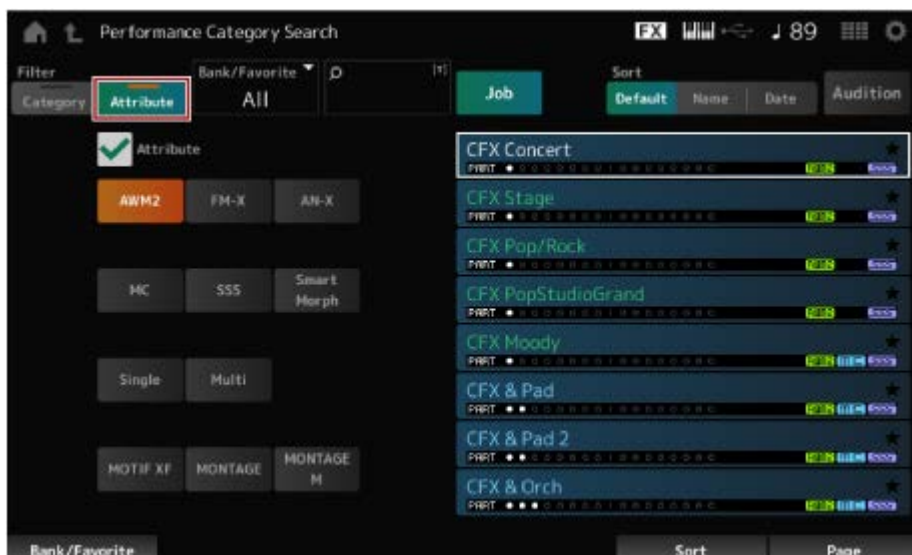
- トップパネル上のカテゴリー名選択ボタンを複数同時に押すことで、複数のカテゴリーをor条件で検索できます。  
[SHIFT]を押しながらタッチパネル上のカテゴリー名をタップした場合も同じです。
- [SHIFT]+スロットナンバー・カテゴリー名選択ボタン([1]~[8])でもサブカテゴリーが選択できます。

## • Category



MainやSubから1つずつ選ぶ

## • Attribute



1つ選ぶか、複数組み合わせで選ぶ  
組み合わせによってand条件またはor条件となる

検索条件:

完全一致	・ AWM2、FM-X、AN-X
and条件	・ MC、SSS、Smart Morph
or条件	・ Single、Multi ・ MOTIF XF、MONTAGE、MONTAGE M

- (2) バンク
- (3) キーワード検索
- (4) ジョブ
- (5) 選択されているカテゴリやアトリビュートに該当するパフォーマンスの一覧

現在選択されているパフォーマンスは白色、シングルパートパフォーマンスは緑色、マルチパートパフォーマンスは青色で表示されます。

- (6) ソート順の切り替え
- (7) オーディション

## 2 必要に応じてフィルター、バンク、ソート順を切り替えます。

## 3 画面右側に表示された一覧の中から選びます。

パフォーマンスの選択は、データダイアル、上下ボタン、[INC]ボタン、[DEC]ボタンを使います。

トップパネルのPAGEボタンまたはディスプレイノブを使うと、選択されているパフォーマンスを変更せずに画面スクロールできます。

### NOTE

[SHIFT]+スロットナンバー9~16ボタンを押してパフォーマンスを選択することもできます。

## 4 Performance Category Search画面を閉じるには、トップパネルの[ENTER]ボタン、[EXIT]ボタン、[PERFORMANCE]ボタンを押すか、画面の🏠(ホーム)アイコンまたは⬆(エグジット)アイコンをタップします。

### NOTE

マルチパートパフォーマンス(複数パートで構成されたパフォーマンス)のうち、特定パートだけを変更したい場合にはパートカテゴリーサーチを使います。

Part Category Search画面は、変更したいパートを選んだあとに、[SHIFT]ボタンを押しながら[CATEGORY]ボタンを押すと表示されます。



## フィルターを使ってイニシャルイズパフォーマンスやシングルパートパフォーマンスを選ぶ ★

- イニシャルイズパフォーマンスは、Bank/FavoriteをAllかPresetに、フィルターをCategoryにしてInitを選びます。
- シングルパートパフォーマンスは、フィルターをAttributeにしてSingleを選びます。

## オーディションフレーズを聞く ★

オーディションフレーズを再生すると、パフォーマンスの音を聞き、コントローラーの使いかたを確認しながら選べます。

### 1 トップパネルの[AUDITION]ボタンを押すか、Category Search画面のAuditionをタップします。

現在選択されている音でオーディションフレーズが再生されます。  
オーディションフレーズの再生途中でパフォーマンスを切り替えると、切り替わった音でオーディションフレーズが再生されます。

[AUDITION]ボタンが消灯しているときは、ボタンを押してもオーディション機能はオフのままです。

### 2 オーディションフレーズの再生を停止するには、もう一度トップパネルの[AUDITION]ボタンを押すか、画面のAuditionをタップします。

## パフォーマンスの機能を使う



パフォーマンス内でパート間のバランスを整える機能や、少しずつ設定を変えてボタンに登録しておき、瞬時に切り替えられる機能も搭載されています。

### 目次

#### パート間のバランスを整える(ミキシング)

##### ミキシングの基本手順

#### シーン機能を使う

##### シーン設定の手順

##### Scene画面で設定する

##### Scene以外の画面で設定する

## パート間のバランスを整える(ミキシング)



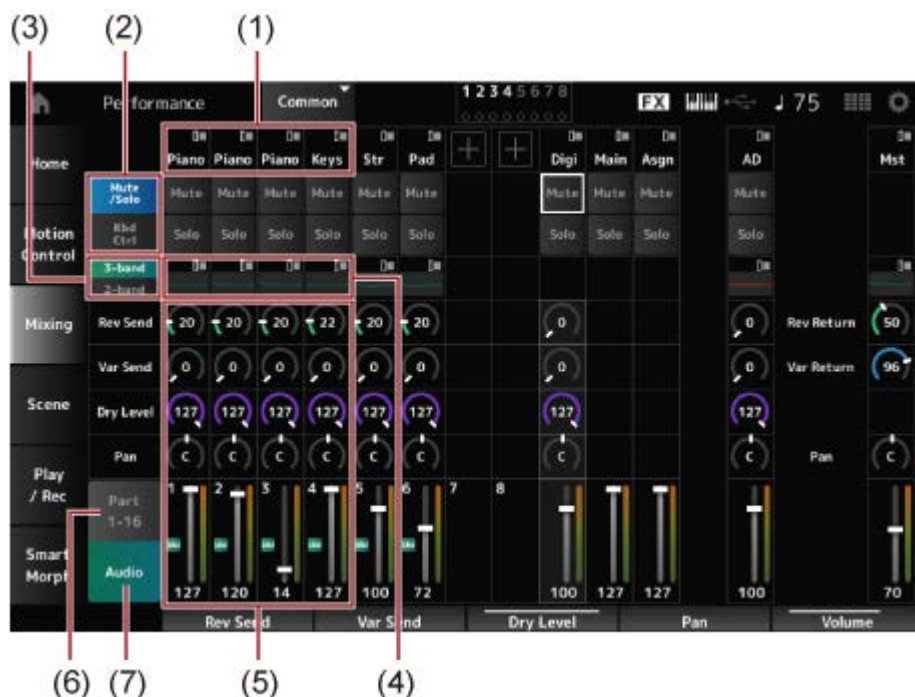
ミキシングとは、パート間のバランスを調整する機能です。  
各パートのパン、ボリューム、その他の設定の確認や、各ミキシングパラメーターの設定を調節します。

### ミキシングの基本手順



#### 1 [PERFORMANCE] → Mixingをタップします。

Mixing画面が表示されます。




- (1) 各パートのメインカテゴリー
- (2) ソロ、ミュート、キーボードコントロールの表示切り替え
- (3) 3-band EQと2-band EQの表示切り替え
- (4) 各パートのEQ設定
- (5) 各パートのパラメーター値
- (6) 16パート表示に切り替え
- (7) オーディオパート表示(パート9~16非表示)に切り替え

オーディオパートではA/D INPUT端子から入力される音声(ADパート)や、[USB TO HOST]端子から入力される音声(Digitalパート)\*に関するパラメーターを設定できます。

\*オーディオチャンネルのうち、Digital L/Rに設定された音声

## 2 PARTボタンやカーソルボタンを使ってカーソルを動かすか、画面の表示をタップしてパラメーターを選びます。

## 3 データダイアルやディスプレイノブなどを使って値を変更します。

さらに細かく設定を変更する場合には、Mixing画面から[EDIT/ ]ボタンを押して、エディット画面に入ります。

## シーン機能を使う

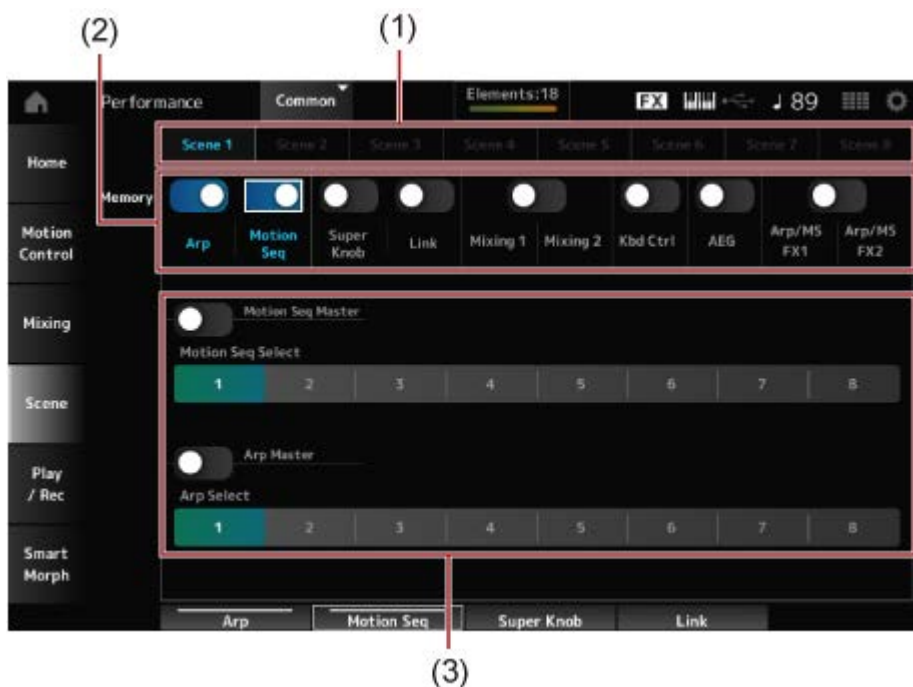


シーンとは、8つのSCENEボタンそれぞれにアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプ、パートのパラメーター値などの設定のスナップショットを記録する機能です。ひとつのパフォーマンスの中で、曲の展開に応じてアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプなどを同時に切り替えたり、異なる表情の音に切り替えたりしたい場合に便利です。

## Scene画面で設定する

## 1 [PERFORMANCE] → Sceneをタップします。

Scene画面が表示されます。



(1) シーン切り替えタブ

(2) メモライズスイッチ

(3) 各設定の切り替え

メモライズスイッチをオンにすると、機能に応じたパラメーターが表示されます。

## 2 Scene 1～8の設定をします。

Memory(メモライズスイッチ)をオンにした機能が、選択中のSCENEボタンに記録されます。

SCENE [1]～[8]ボタンを押すことで、Scene 1～8が切り替わり、各ボタンに記録された情報が復元されます。

## 3 [STORE]ボタンを押して、パフォーマンスを保存します。

## ご注意

保存(ストア)をせずに別のパフォーマンスに切り替えたり電源を切ったりすると、シーンの設定は消えてしまいます。

## Scene以外の画面で設定する



SCENEボタンに記録できるパラメーターがアサインされているノブやスライダーなどを操作したあと、[SHIFT]ボタンを押しながらSCENEボタンのいずれかを押すことで、設定をボタンに記録します。そのあと、[STORE]ボタンを押してパフォーマンスを保存してください。



## 設定をエディットする

### 目次

[スプリットやレイヤーを使う](#)

[エディットの基本手順](#)

[フルエディットの手順](#)

[ナビゲーション画面を使う](#)

[クイックエディットの手順](#)

[音の変化を作る](#)

[エフェクト接続と設定](#)

[エフェクト設定を変える](#)

[アルペジオを使う](#)

[アルペジオをオンオフする](#)

[アルペジオの鳴りかたをノブで変更する](#)

[アルペジオ再生のオンオフのしかたを切り替える](#)

[モーションコントロールを使う](#)

[モーションコントロールの基本](#)

[スーパーノブの設定をカスタマイズする](#)

[スーパーノブを足元でコントロールする](#)

[スーパーノブの設定例](#)

[モーションシーケンサーを使う](#)

[モーションシーケンサーをオンオフする](#)

[モーションシーケンサーの鳴りかたをノブで変更する](#)

[モーションシーケンサー再生のトリガー方法を切り替える](#)

[モーションシーケンスをエディットする](#)

[エンベロープフォロワーを使う](#)

[Rhythm Pattern画面からエンベロープフォロワーを設定する例](#)

[スマートモーフを使う](#)

## スプリットやレイヤーを使う



スプリットとは鍵盤全体を複数パートに分けて鳴らす設定で、レイヤーとは複数パートを重ねて鳴らす設定を指します。

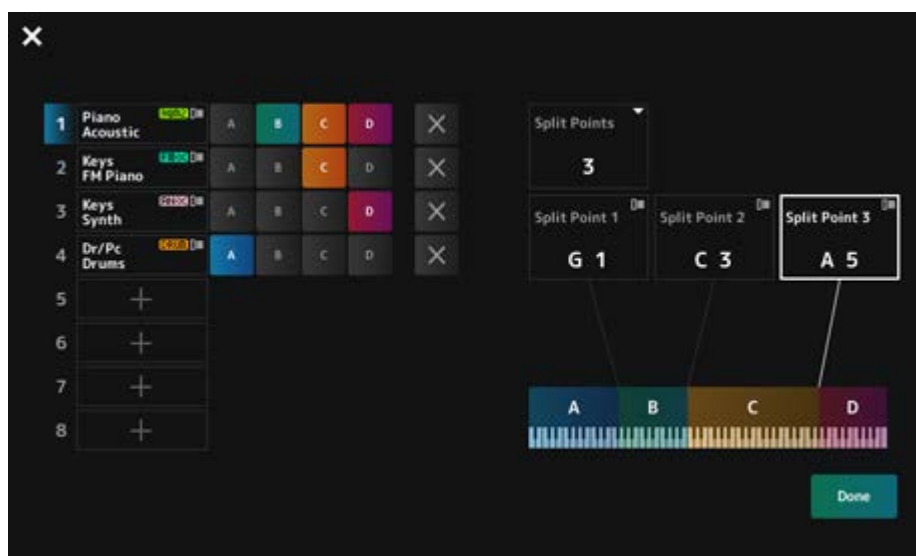
本機では、スプリットポイントを使ってグループを作り、各グループにパートを割り当てることで、スプリットやレイヤーが実現できます。

スプリットの設定には[SPLIT]ボタンを使います。


ボタンを押すとパフォーマンスのSplit Job画面が表示され、スプリットの設定変更ができます。

画面をタップして、スプリットポイントの数や位置を指定することで、各グループの鍵域を設定したり、使いたいパートを選んだりします。

[SHIFT]ボタンを押しながらグループのボタンをタップすると、1つのパートを複数グループに指定できます。



設定が終わったら、トップパネルの[EXIT]ボタンを押すか、Doneをタップして画面を閉じます。

画面左上の  (閉じる) ボタンをタップすると、設定をキャンセルして画面を閉じます。

ノートレンジを設定するには、[SHIFT]ボタンを押しながら[SPLIT]ボタンを押します。

ボタンを押すとPerformance画面のPart—Noteビューが表示され、各パートのノートレンジの設定変更ができます。

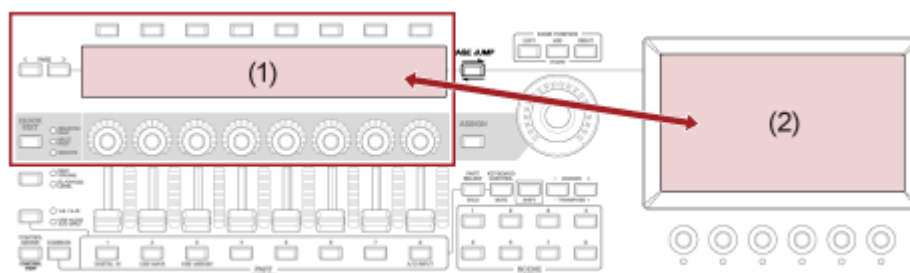
キーボード入力やデータダイアルなどを使って値を変更します。

エディットにはメイン画面を使ったフルエディットと、サブ画面を使ったクイックエディットがあります。

フルエディットではすべてのエディット機能、クイックエディットでは代表的なパラメーター設定への素早いアクセスが可能です。

[PAGE JUMP]ボタンを使うと、同じパラメーターをフルエディットとクイックエディットの両方からエディットできるようになります。

また、フルエディットとクイックエディットで異なる画面を使うことで、異なるパラメーターを同時に確認しながらエディットすることも可能です。



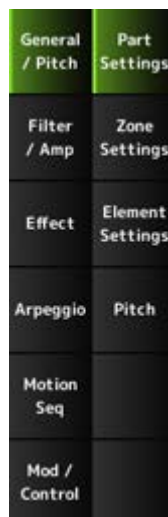
- (1) クイックエディット(サブ画面で確認)
- (2) フルエディット(メイン画面で確認)

## フルエディットの手順

- 1 パフォーマンスを選びます。
- 2 Performance画面で、パフォーマンス名またはエディットしたいパートにカーソルを合わせます。
- 3 [EDIT/↶]ボタンを押すか、コンテキストメニューのEditをタップします。  
パフォーマンス名にカーソルを合わせたときは、Common Edit画面が開きます。  
パートにカーソルを合わせたときは、パートの音源方式に合わせたエディット画面が開きます。
- 4 1列目と2列目のタブを選んで画面を切り替えます。  
タブを選ぶときは、[SHIFT]ボタンを押しながらスロットナンバー・カテゴリー名 選択ボタンを押すか、画面のタブをタップします。(クイックガイド参照)

例: ノーマルパート(AWM2)の場合





上のタブから順番に設定を変えていくのがおすすめです。

**5 タブの右側に表示されたパラメーターを変更してエディットします。**

**6 必要に応じてエディット対象を変え、さらにエディットします。**

エディット対象はナビゲーションバーに表示されます。

パフォーマンス全体の設定をエディットするには、パフォーマンスのCommonを選びます。

パート全体の設定をエディットするには、パートのCommonを選びます。

さらに細かく設定するには、パートのElement1~128、Operator1~8、Oscillator1~3、Noise、C0~C6を選びます。



**7 エディットが終わったら、[STORE]ボタンを押してパフォーマンスを保存します。**

エディット画面は、[PERFORMANCE] → [EDIT/ ]のあと、ナビゲーションバーからエディット対象を選ぶことでも開けます。


## ナビゲーション画面を使う



**1 [NAVIGATION]ボタンを押します。**

NAVIGATION画面が表示されます。



エディットの途中で[NAVIGATION]ボタンを押した場合は、どのエディット画面にいるかを示す現在地アイコン  が表示されます。

## 2 何をエディットするかを選びます。

パート全体の設定をエディットするには、パートのCommonを選びます。  
さらに細かく設定するには、Element 1~128、Operator 1~8、Oscillator 1~3、Noise、C0~C6に切り替えてから設定を変更します。



## 3 変更したい設定のアイコンを選びます。

カーソルボタンを使ってカーソルを動かしてから[ENTER]ボタンを押すか、アイコンをタップして選びます。

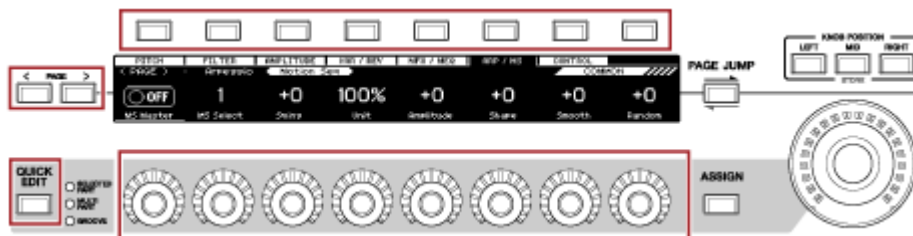
## 4 表示された画面で設定を変更します。

## 5 パフォーマンスを保存します。

### クイックエディットの手順



## 1 [QUICK EDIT]ボタン、タブPAGEボタン、タブ切り替えボタンを使って、サブ画面の表示を切り替えます。



2 ノブ1~8を動かして設定を変更します。

3 より細かく設定を変えたい場合には、[PAGE JUMP]ボタンを押すと、メイン画面に該当の画面が表示されます。

#### NOTE

メイン画面の表示画面を切り替えた場合は、[SHIFT]を押しながら[PAGE JUMP]を押すとサブ画面に該当の画面が表示されます。

(該当画面がない場合もあります。)

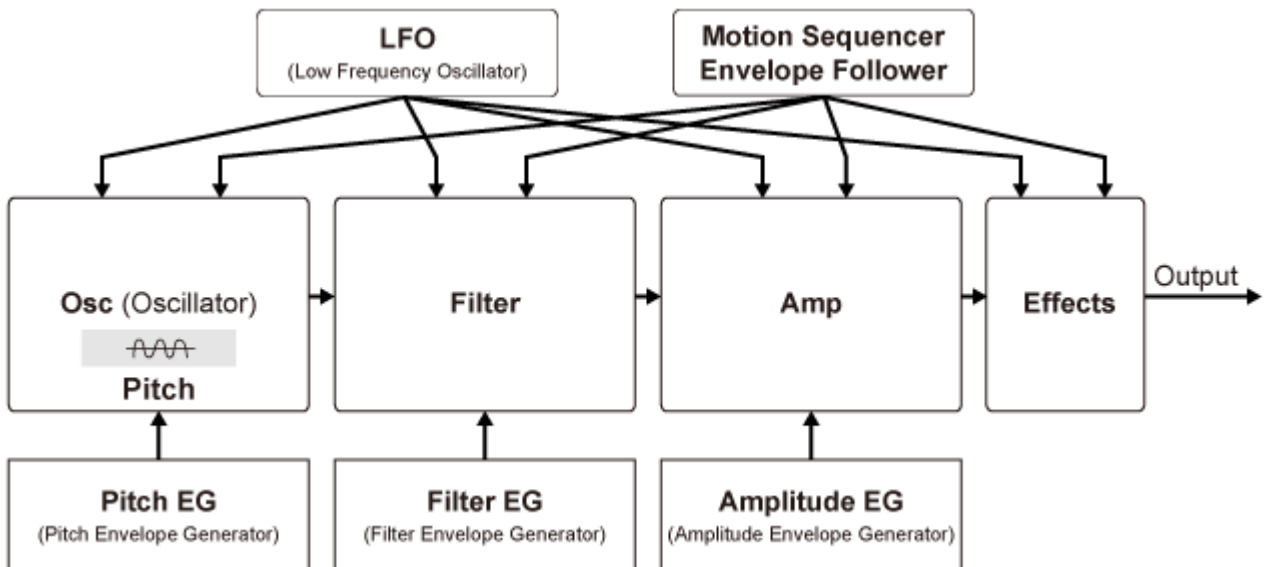
## 音の変化を作る



音の変化を作るには、オシレーター、フィルター、EG(エンベロープジェネレーター)、LFO(ローフリクエンシーオシレーター)、エフェクトなどを使います。これらのパラメーターを変えることで、たとえば音の「明るさ」や余韻などを調節できます。

細かい設定については音源方式ごとに構造が異なりますが、共通のものは次のとおりです。

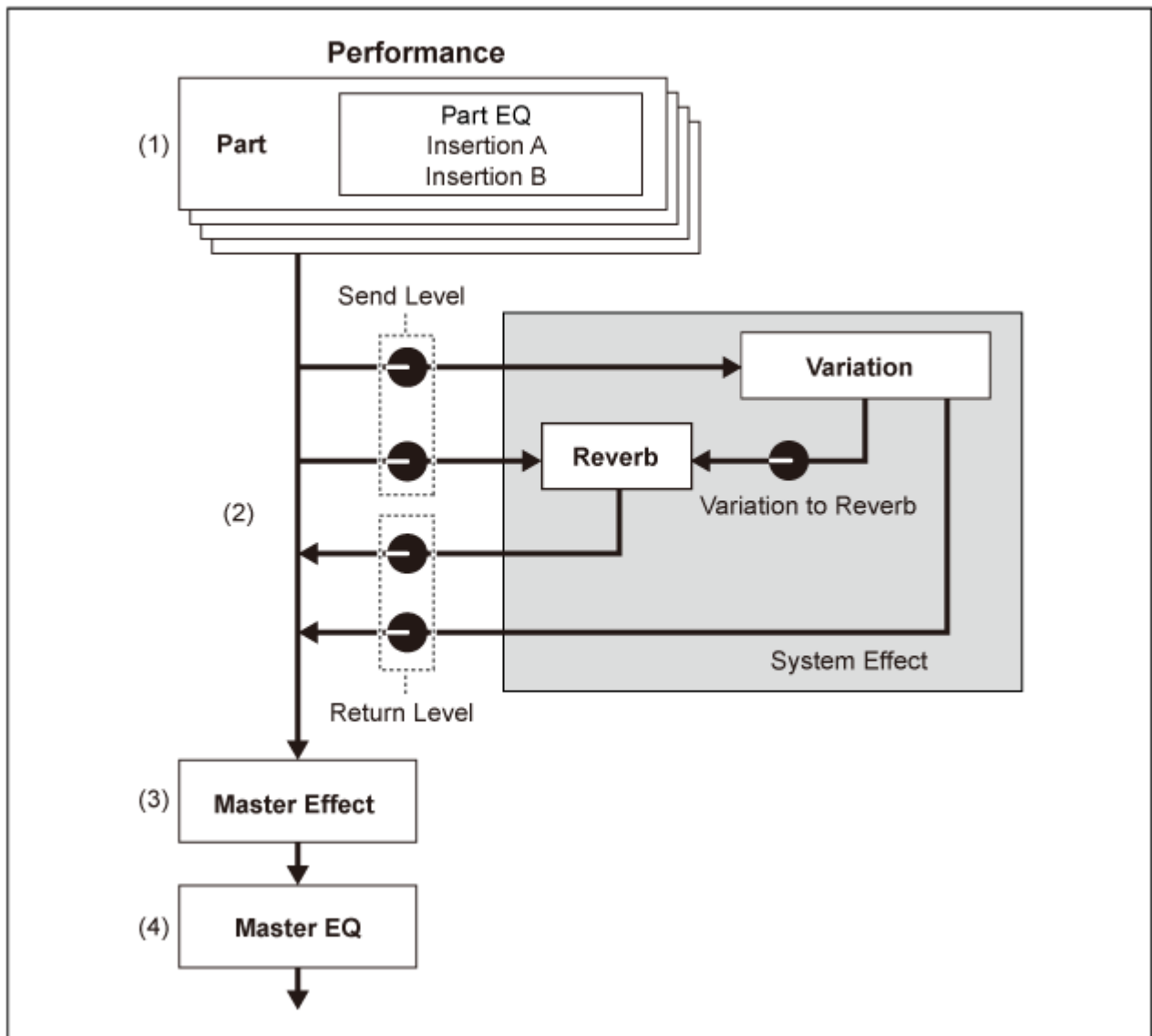
- オシレーター(Osc): 波形を作る
- ピッチ(Pitch): 音高を制御する
- フィルター (Filter): カットオフ周波数を制御する
- EG: 音の時間的変化を設定する
- LFO: 音の周期的変化を設定する
- モーションシーケンサー: 音の複雑な時間的変化を設定する
- エフェクト(Effects): 音の加工処理をする



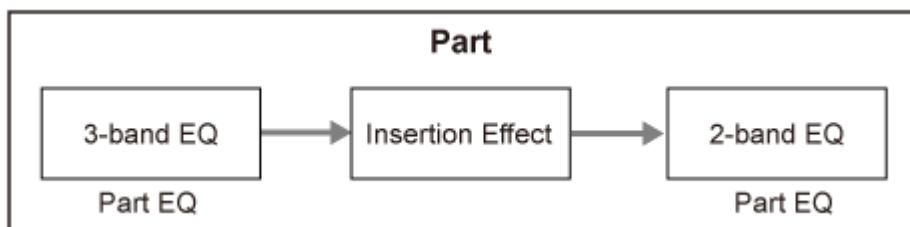
## エフェクト接続と設定



本機のエフェクトは、パフォーマンスのすべてのパートにかかるシステムエフェクト、パートにかかるインサクションエフェクト、最終の出力にかかるマスターエフェクトと、パートEQやマスターEQなどのイコライザーを組み合わせで使います。それぞれがどの順番でかかるかは以下の図のとおりです。




- (1) パートEQとインサクションエフェクトの設定  
 [PERFORMANCE] → パート選択 → [EDIT/ ] → Effect




- (2) バリエーションとリバーブの設定  
 [PERFORMANCE] → パート選択 → [EDIT/ ] → Effect → Routing  
 [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Variation  
 [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Reverb
- (3) マスターエフェクトの設定  
 [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Master FX

#### (4) マスターEQの設定

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Effect → Master EQ

#### NOTE

A/D INPUT端子からのオーディオ入力信号のエフェクトは、[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Audio Inで設定します。

本機に搭載されているエフェクトのカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターについては、[エフェクトタイプ一覧](#)をご覧ください。

各エフェクトタイプのプリセットプログラムについては、データリストをご参照ください。

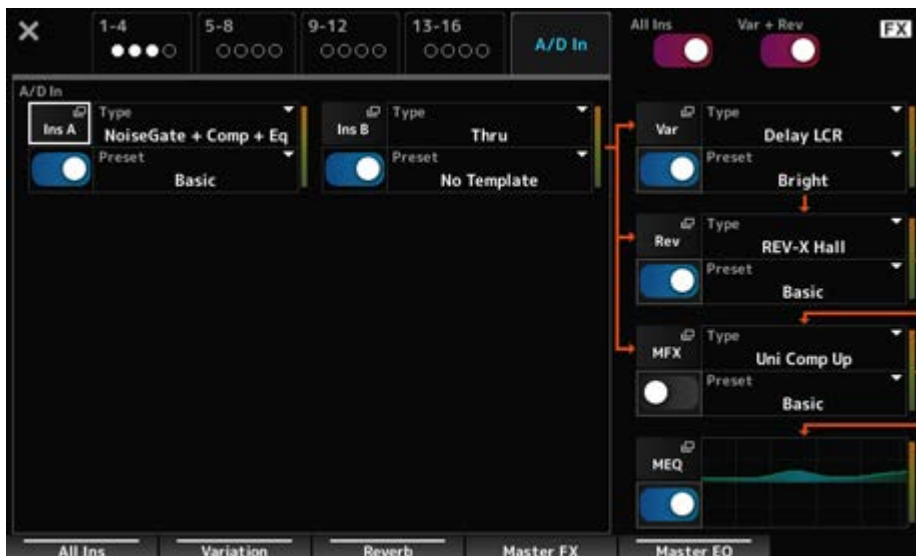
## エフェクト設定を変える



エフェクト設定にはフルエディットとクイックエディットが使えます。

[SHIFT]+[NAVIGATION]を押すとFX Overview画面が表示され、現在のパフォーマンスで使用されているエフェクト全体を確認することができます。

Ins AやVarなど、各エフェクトの見出し部分のボタンをタップすることでエフェクトの詳細編集画面にジャンプできます。



## アルペジオを使う



本機のアルペジオ機能は通常のアルペジオに加え、鍵盤演奏にリズムパターンやコードバックキングを追加するような使いかたができます。ライブパフォーマンスでの表現の幅を広げるツールとしてだけでなく、楽曲制作でも目的の楽器や音楽ジャンルにぴったり合ったバックキングフレーズを作成するツールとして活用できます。

最大8つまでのアルペジオタイプをパートごとに設定しておくことができ、同時に8パートまでアルペジオ設定をオンにして演奏できます。

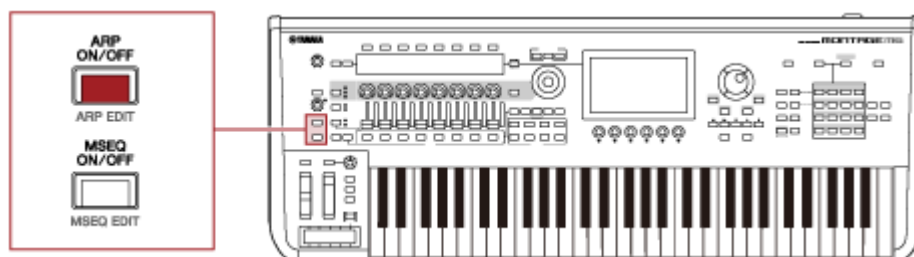
また、アルペジオ再生に使う鍵盤の範囲(Note Limit)や鍵(キー)を押す強さの範囲(Velocity Limit)を設定したりできます。

アルペジオ機能を使うと、アクセントフレーズ(強いペロシティで鍵盤が演奏されたときにだけ再生されるシーケンスフレーズ)を鳴らしたり、ランダムSFXを使った効果音(たとえば、ギターのフレットノイズなど)を再生したりすることもできます。これらの音は一部のプリセットアルペジオタイプに設定されています。Arpeggio Category Search画面でAttributeにAccent(アクセントフレーズ)やRandom SFX(ランダムSFX)を指定して検索できます。

## アルペジオをオンオフする



アルペジオのオンオフを切り替えるには、トップパネルの[ARP ON/OFF]ボタンを押します。



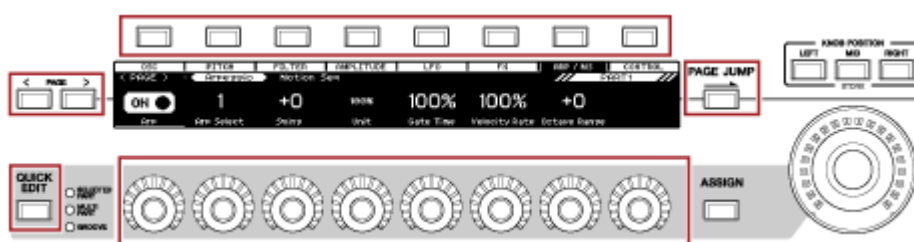
## アルペジオの鳴りかたをノブで変更する



[QUICK EDIT]ボタンを押してSELECTED PARTを選び、タブ切り替えボタンでARP/MSタブを選ぶと、ノブ1~7でアルペジオの鳴りかたを変更できる状態になります。

アルペジオを再生して確認しながらノブを操作し、アルペジオの鳴りかたを変更します。ノブ1~7に割り当てられているパラメーターは、サブ画面で確認してください。

さらに細かく設定を変えたい場合は、[PAGE JUMP]ボタンを使って表示を切り替え、メイン画面でパラメーターを変更します。



## アルペジオ再生のオンオフのしかたを切り替える



アルペジオは、鍵(キー)を押している間だけ再生する通常の状態から、鍵(キー)から指を離しても鳴り続ける状態などに切り替えることができます。

アルペジオ再生のオンオフのしかたは、HoldとTrigger Modeの組み合わせで変更することができます。

- Hold

[EDIT/  ] → パート選択 → Common → Arpeggio → Common

### • Trigger Mode

[EDIT/  ] → パート選択 → Common → Arpeggio → Advanced

鍵(キー)を押している間だけ再生される	Hold: Off Trigger Mode: Gate
鍵(キー)から指を離してもアルペジオが鳴り続ける	Hold: On Trigger Mode: Gate
鍵(キー)を押すたびに、アルペジオ再生のオンオフが切り替わる	Trigger Mode: Toggle (HoldのOn/Offは関係なし)

### NOTE

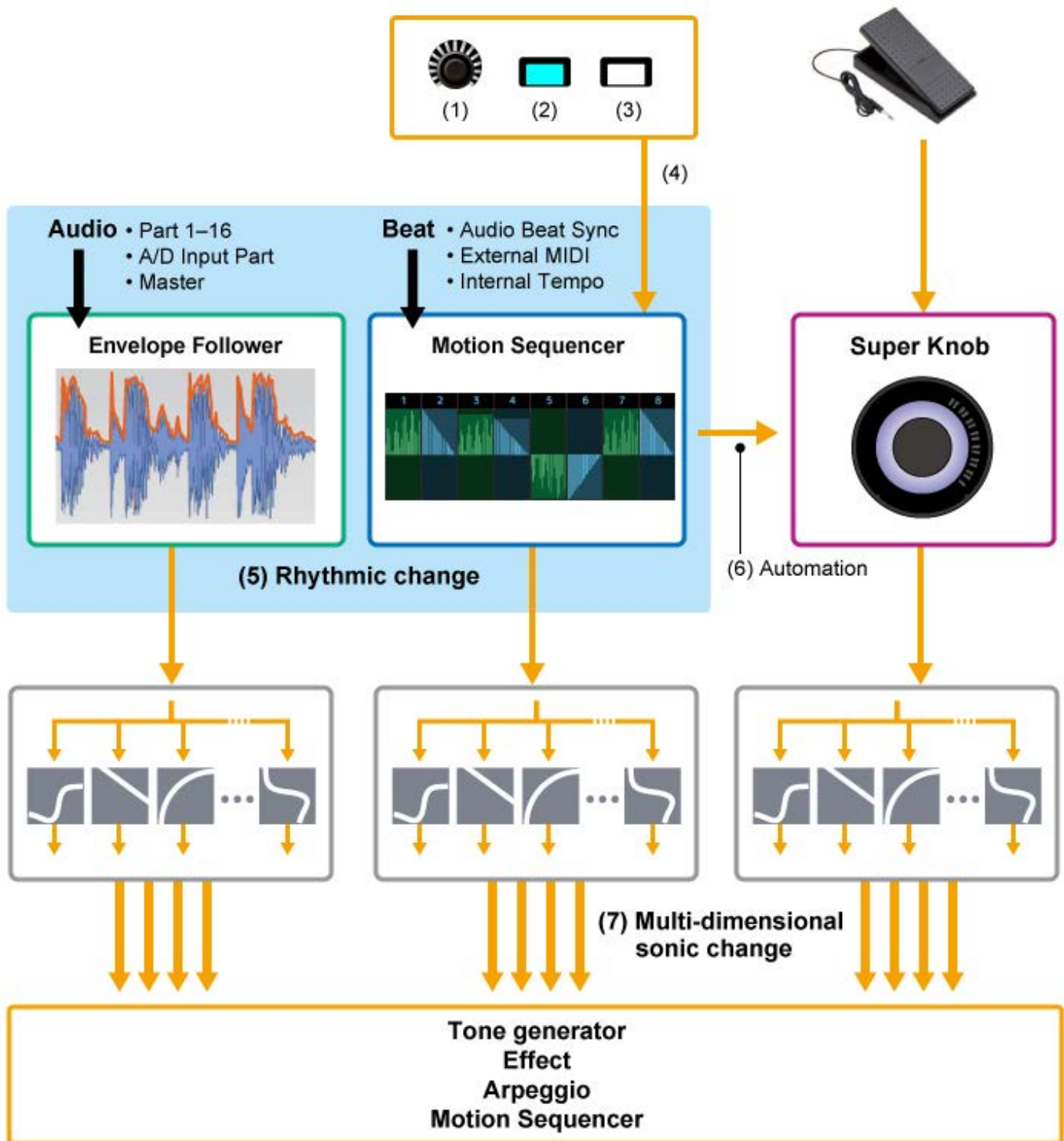
Arp MasterとArp Partがオンの場合、トップパネルの[KEYBOARD HOLD]ボタンをオンにすることで、HoldがOnの場合と同じ効果が得られます。

## モーションコントロールを使う



モーションコントロールは、モーション(リズムカルな音変化と多次元音変化)を生み、その変化をリアルタイムにコントロールする、まったく新しい音表現を実現した機能です。ペダルやホイールなどを操作しなくても、あらかじめ設定しておいたとおりにパラメーターを動かすことが可能です。演奏者のパッションに呼応するようにサウンドをドラスティックに変化させ、ビートに合わせて表情豊かに演出します。





- (1) モーションの振る舞いを連続コントロール
- (2) 別のモーションに切り替える
- (3) トリガー
- (4) モーションシーケンサーをリアルタイムコントロール
- (5) リズミカルな音変化
- (6) オートメーション
- (7) 多次元音変化

モーションコントロールは、Control Assign画面から、操作したいコントローラーのソース(Source)と、コントロール対象(DestinationやParameter)を選ぶことで設定できます。

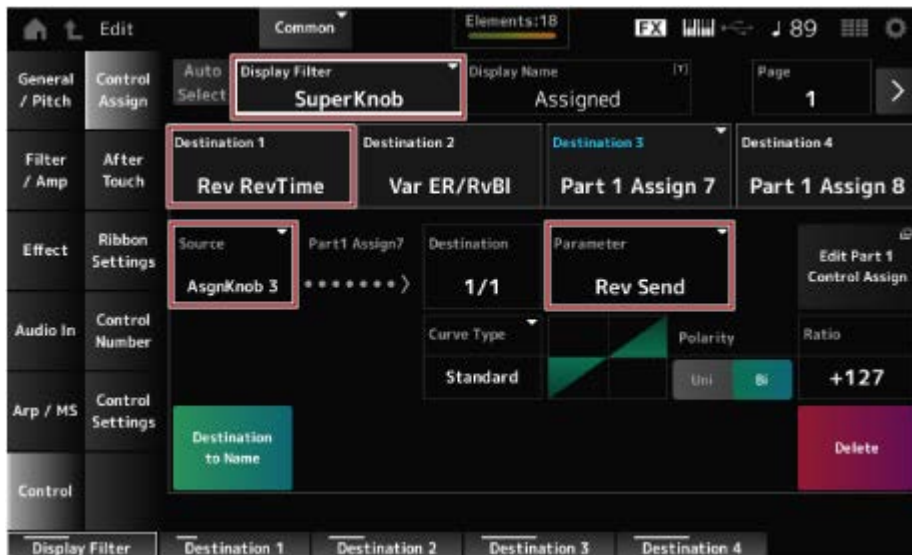
スーパーノブはDisplay FilterをSuperKnobにしてからSource (AsgnKnob 1~8)やDestinationなどを選びます。

モーションシーケンスはSourceにモーションシーケンスのレーン1~4を指定します。

エンベロープフォロワーはSourceにEnvFollowを指定します。

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Control → Control Assign

[PERFORMANCE] → パート選択 → [EDIT/ ] → Mod/Control → Control Assign



## スーパーノブの設定をカスタマイズする

スーパーノブを使うと、ノブ1~8に割り当てられた全パート共通のAssign 1~8の値を同時にコントロールできます。

鍵盤を弾きながらスーパーノブを回すと、音が変わり、各パラメーターの値がサブ画面に表示されます。

[ASSIGN]ボタンがオン(点灯)になっていれば、ノブのインジケーターやサブ画面でノブ1~8の変化が確認できます。

スーパーノブとモーションシーケンサーを組み合わせることで、より複雑な音の変化を実現できます。

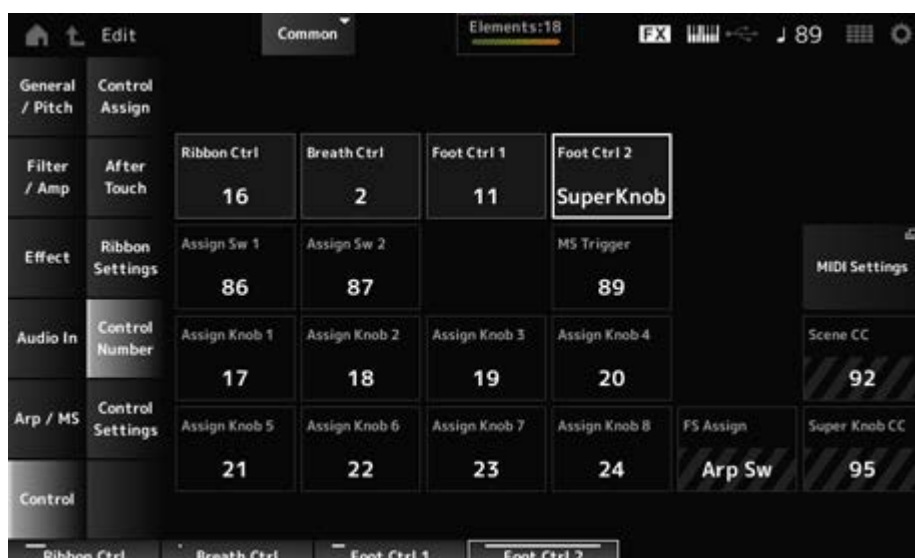
## スーパーノブを足元でコントロールする



スーパーノブは、別売のフットコントローラー(FC7)を使ってコントロールすることもできます。

以下の手順で設定します。

- 1 リアパネルのFOOT CONTROLLER端子([1]または[2])にフットコントローラー(FC7)を接続します。
- 2 [PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺ ] → Control → Control Numberで画面を開きます。
- 3 フットコントローラー(FC7)を接続した端子に応じて、Foot Ctrl1またはFoot Ctrl2でSuperKnobを選びます。



- 4 画面を閉じて設定を終了します。

## スーパーノブの設定例



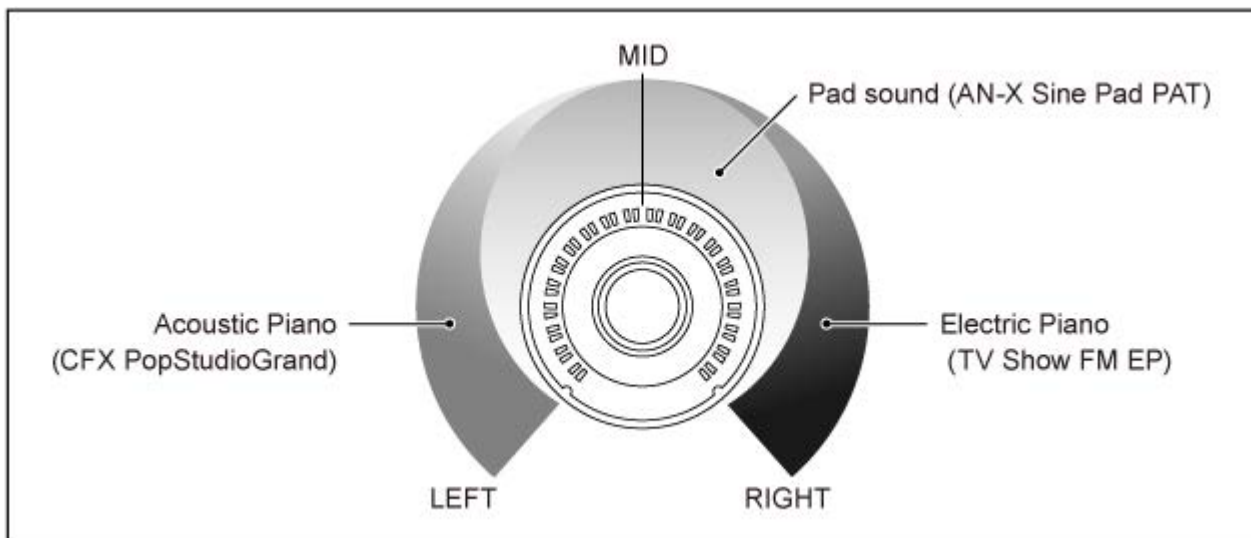
スーパーノブの設定はカスタマイズできます。

スーパーノブでモーフィング効果をかける場合には、2点モードと3点モードが使えます。3点モードでは中央値を設定することが可能です。

### 3点モードを使ったモーフィングの例:

ここでは、プリセットパフォーマンスから、アコースティックピアノとパッドサウンドとエレクトリックピアノを選択してレイヤーサウンドを作成し、もともと設定されているそれぞれの

スーパーノブの効果は保持しつつ、モーフィング効果を付加する例を説明します。



## 作業の流れ

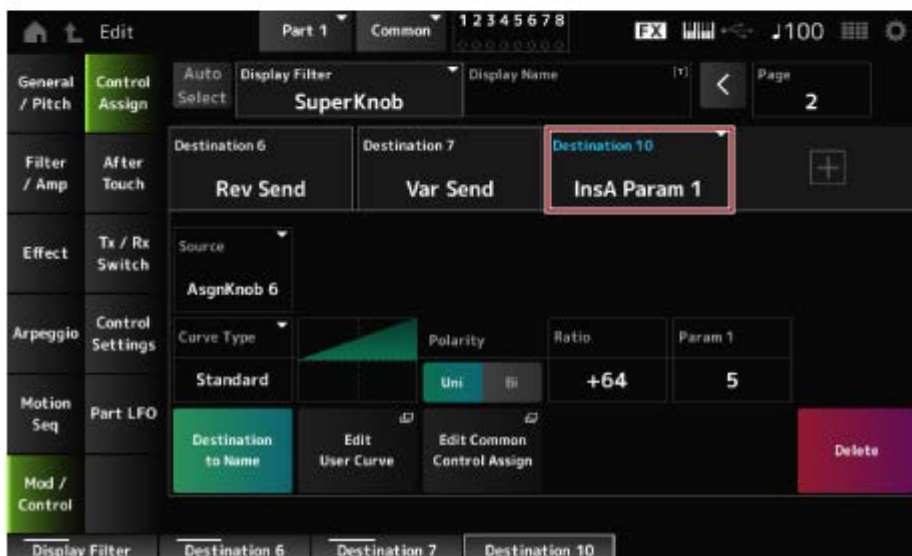
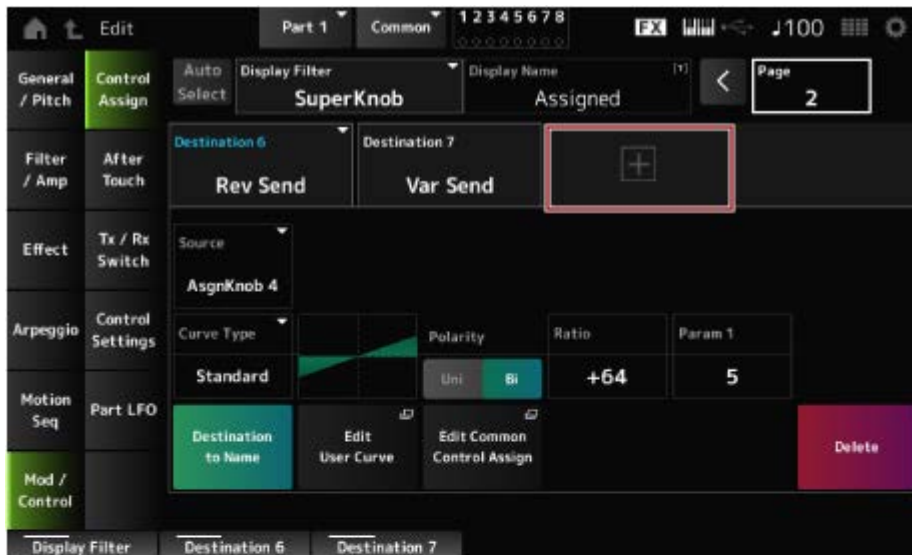
- パート1～3の音を選ぶ(手順1)
- スーパーノブでパート1～3の音量をコントロールできるようにパラメーターを設定する(手順2～4)
- 設定を確認する(手順5)
- スーパーノブの一番左、中間地点、一番右での設定を作る(手順6～8)

### 1 パート1～3の音を選びます。

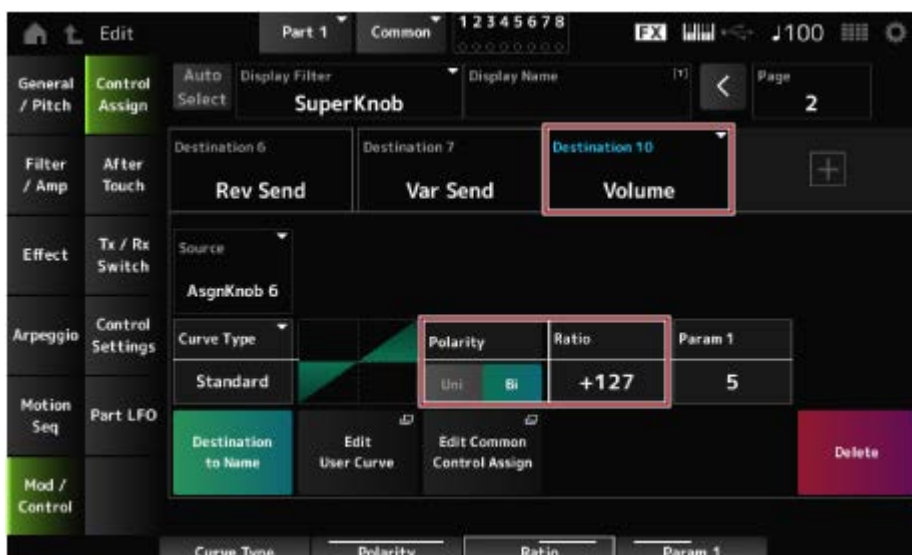
- 1-1. [CATEGORY]ボタンを押して、CFX PopStudioGrandを選びます。
- 1-2. Home画面でパート2の[+]をタップしてPart Category Search画面を開き、AN-X Sine Pad PATを選びます。
- 1-3. Home画面でパート3の[+]をタップしてPart Category Search画面を開き、TV Show FM EPを選びます。

### 2 パート1のパラメーターを設定します。

- 2-1. パート1を選びます。
- 2-2. [SHIFT]ボタンを押しながら[CONTROL ASSIGN]ボタンを押します。  
Control View画面が開きます。
- 2-3. スーパーノブを動かします。  
Control Assign画面が開きます。
- 2-4. [+]をタップするとDestination 10が追加されます。



- 2-5. Destination 10のタブをタップして、Part ParamからVolumeを選びます。
- 2-6. Polarity (Curve Polarity)をBiに、Ratio (Curve Ratio)を+127にします。



### 3 パート2のパラメーターを設定します。

3-1. パート2を選びます。

3-2. [SHIFT]ボタンを押しながら[CONTROL ASSIGN]ボタンを押し、スーパーノブを動かします。

パート2のControl Assign画面が開きます。

3-3. [+]をタップするとDestination 7が追加されます。

3-4. Destination 7のタブをタップして、Part ParamからVolumeを選びます。

3-5. Polarity (Curve Polarity)をBiに、Ratio (Curve Ratio)を+127にします。

### 4 パート3のパラメーターを設定します。

4-1. パート3を選びます。

4-2. [SHIFT]ボタンを押しながら[CONTROL ASSIGN]ボタンを押し、スーパーノブを動かします。

パート3のControl Assign画面が開きます。

4-3. [+]をタップするとDestination 8が追加されます。

4-4. Destination 8のタブをタップして、Part ParamからVolumeを選びます。

4-5. Polarity (Curve Polarity)をBiに、Ratio (Curve Ratio)を+127にします。

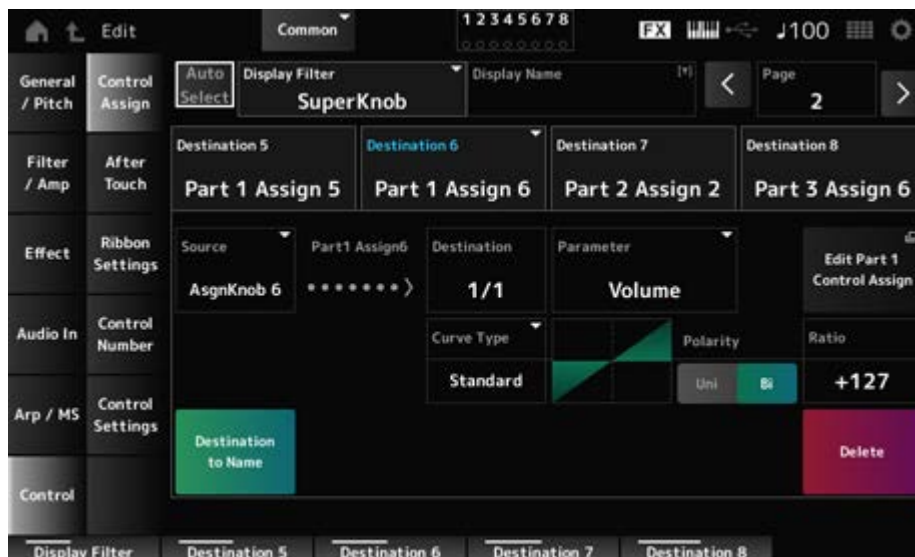
### 5 パート1～3のパラメーターがCommon Assignable Knobに設定されているのを確認します。

5-1. パートセレクトボタンのCOMMONを押します。

5-2. [SHIFT]ボタンを押しながら[CONTROL ASSIGN]ボタンを押し、スーパーノブを動かします。

コモンのControl Assign画面が開きます。





5-3. Destination 6～8タブをタップして、SourceがそれぞれAsgnKnob 6～8になっていて、Destination ParameterがPart 1～3 Volumeになっていることを確認します。

## 6 スーパーノブのLEFTポジションを設定します。

スーパーノブを一番左まで回したときの設定を作ります。

6-1. KNOB POSITION [LEFT]を押します。

6-2. パートセレクトがCOMMONになっていることを確認してから、[ASSIGN]ボタンを押します。

6-3. パート1のCFX PopStudioGrandだけが鳴るようにするため、ノブ6(Assgin Knob 6)を一番右(最大値)まで回し、ノブ7(Assign7)とノブ8(Assign8)を一番左(最小値)まで回します。

6-4. [SHIFT]+KNOB POSITION [LEFT]で設定を保存します。

## 7 スーパーノブのRIGHTポジションを設定します。

スーパーノブを一番右まで回したときの設定を作ります。

7-1. KNOB POSITION [RIGHT]を押します。

7-2. パート3のTV Show FM EPだけが鳴るようにするため、ノブ8(Assgin Knob 8)を一番右(最大値)まで回し、ノブ6(Assign6)とノブ7(Assign7)を一番左(最小値)まで回します。

7-3. [SHIFT]+KNOB POSITION [RIGHT]で設定を保存します。

## 8 スーパーノブのMIDポジションを設定します。

MIDポジションを使える設定に切り替えたあと、スーパーノブを中間地点まで回したときの設定を作ります。

**8-1. [NAVIGATION]ボタンを押します。**

NAVIGATION画面が表示されます。

**8-2. SUPER KNOBをタップして、スーパーノブの設定画面を開きます。**

**8-3. Mid Positionに中間点の512を設定します。**



**8-4. KNOB POSITION [MID]を押します。**

**8-5. パート2のAN-X Sine Pad PATだけが鳴るようにするため、ノブ7(Assgin Knob 7)を一番右(最大値)まで回し、ノブ6(Assign6)とノブ(Assign8)を一番左(最小値)まで回します。**

**8-6. [SHIFT]+KNOB POSITION [MID]で設定を保存します。**

これで基本設定が完了しました。

● **微調整する**

各パートのCurve Type、Ratio、Paramや、KNOB POSITIONのLEFT、RIGHT、MIDの設定値などを微調節します。

## モーションシーケンサーを使う



モーションシーケンサーとは、あらかじめ作成したシーケンスによってパラメーターを時間的にコントロールし、音の変化を作る機能です。


パフォーマンスのテンポやアルペジオ、接続した機器のリズムに同期するなど、曲の展開に応じたリズムカルな音の変化をインタラクティブかつリアルタイムに作り出すことができます。



モーションシーケンサーでは、1パートにつき最大4レーン、パフォーマンス全体で同時に8レーンまで使えます。1レーンにつき最大8つのシーケンスパターンを設定しておくことができます。

アルペジオと同様にシーケンスを再生するベロシティリミット(鍵盤を押す強さの範囲)を設定したり、シーケンス再生のしかたやステップ数などを設定したりすることもできます。

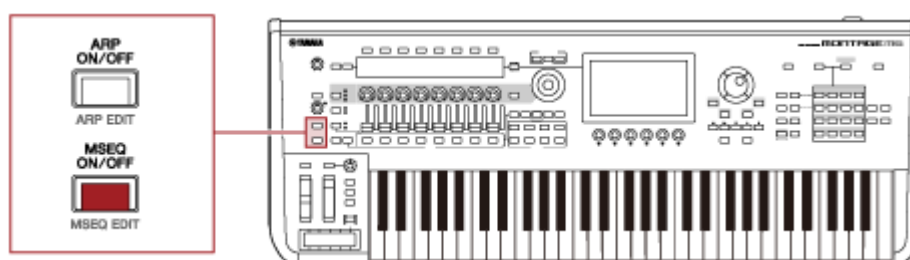
レーンごとのパラメーターは、下記で設定します。

[PERFORMANCE] → パート選択 → [EDIT/  ] → Motion Seq → Lane



## モーションシーケンサーをオンオフする ★

モーションシーケンサーのオンオフを切り替えるには、トップパネルの[MSEQ ON/OFF]ボタンを押します。

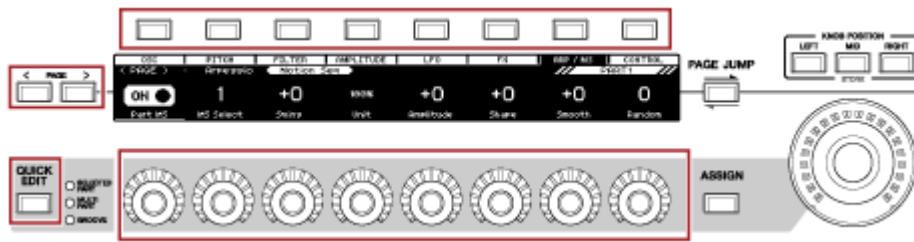


## モーションシーケンサーの鳴りかたをノブで変更する ★

[QUICK EDIT]ボタンを押してSELECTED PARTを選び、タブ切り替えボタンでARP/MSタブを選び、タブPAGEボタンでMotion Seqを選ぶと、ノブ1~8でモーションシーケンサーの鳴りかたを変更できる状態になります。

モーションシーケンサーを再生して確認しながらノブを操作し、モーションシーケンサーの鳴

りかたを変更します。ノブ1~8に割り当てられているパラメーターについては、サブ画面で確認してください。



## モーションシーケンサー再生のトリガー方法を切り替える ★

モーションシーケンサー再生のトリガー方法は、LaneSwやTriggerで切り替えできます。

- **LaneSw、Trigger**

[PERFORMANCE] → パート選択 → [EDIT/ ↶↷] → Motion Seq → Lane

鍵(キー)を押したときにモーションシーケンスを再生する	LaneSw: On Trigger: Off
[MSEQ TRIGGER]ボタンを押したときにモーションシーケンスを再生する	LaneSw: On Trigger: On Sync: Arp以外

## モーションシーケンスをエディットする ★

モーションシーケンスは最大16ステップ(段階)で構成されます。各ステップは、Edit Sequenceから画面でエディットします。

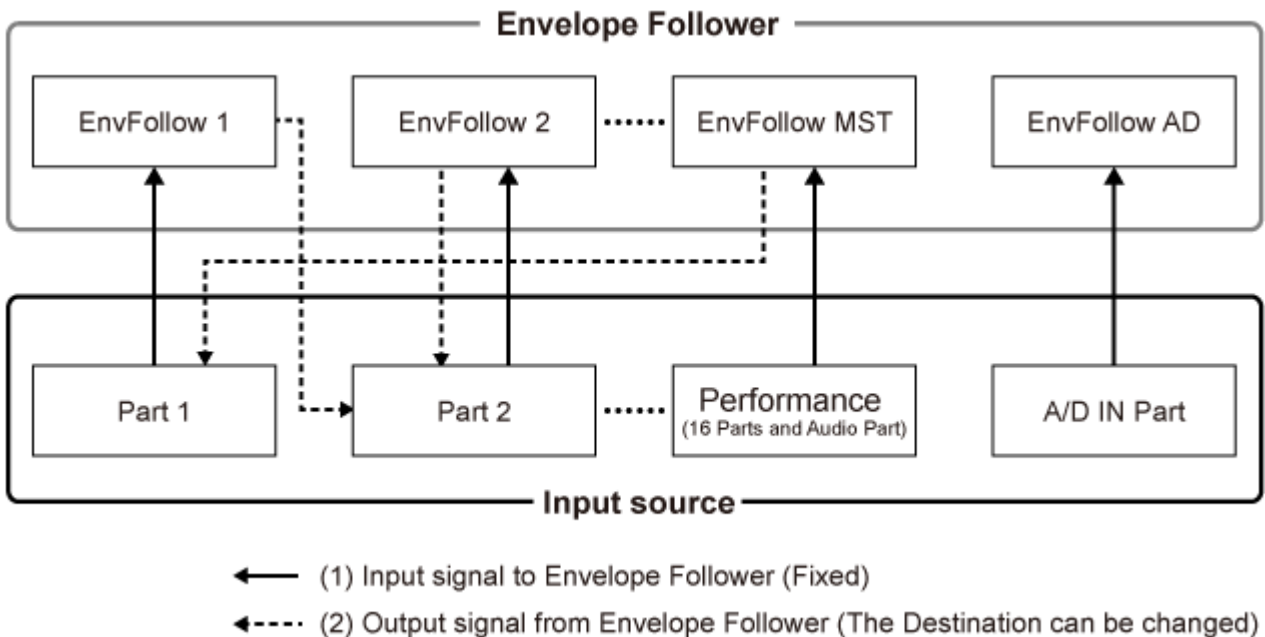


エンベロープフォロワーとは、入力信号の波形のエンベロープ(振幅包絡)を抽出する機能で、音の変化を作るコントローラーとして使います。パート出力だけでなく、A/D INPUT端子に接続した外部機器からの入力信号も扱うことができます。

たとえば、リズムパターンを割り当てたパートのエンベロープフォロワーをソース(Source)として使い、他のパートの変化を作るといように設定して使います。あるパートが鳴っている間は別のパートの音量が下がるように設定したい場合(ダッキング)などに使うと便利です。

各エンベロープフォロワーはEnvFollow 1ならパート1、EnvFollow 2ならパート2、EnvFollow ADならオーディオパートといったように、それぞれ固有の入力ソースを持っています。各エンベロープフォロワーからの出力信号はControl Assign画面でソースとして選択することで出力先を自由に設定できます。


たとえば、パート1のエンベロープフォロワー(EnvFollow 1)を使ってパート2の変化を作るといったこともできます。各エンベロープフォロワーの出力信号でどのように音の変化を作るかは、Control Assign画面で設定します。



- (1) エンベロープフォロワーへの入力信号
- (2) エンベロープフォロワーからの出力信号

### エンベロープフォロワーの設定画面:

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)
- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)

- [PERFORMANCE] → パート選択 → [EDIT/  ] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1~16)

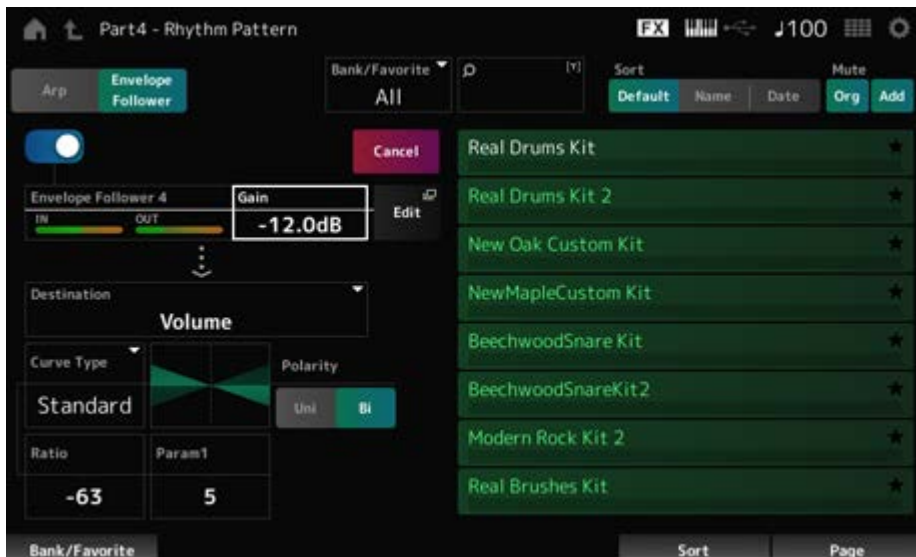


## Rhythm Pattern画面からエンベロープフォロワーを設定する例 ★

Rhythm Pattern画面でエンベロープフォロワーの設定ができます。リズムパターンと組み合わせるときによく使う代表的なパラメーターに素早くアクセスできます。

- 1 [SHIFT]ボタンを押しながら[SONG/PATTERN]ボタンを押して、Rhythm Pattern画面を開きます。
- 2 画面右側の一覧からドラム音色を選びます。
- 3 Envelope Followerをタップします。
- 4 エンベロープフォロワースイッチをオンにします。  
この状態で鍵盤を弾くと、エンベロープフォロワーの効果を確認できます。
- 5 必要に応じて設定を調節します。

ここでは、Polarity (Curve Polarity)をBi、Ratio (Curve Ratio)を-63、Gain(Envelope Follower Gain)を-12dBなどにします。



## 6 より細かい調節をしたい場合には画面のEditをタップして、エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。

リズムパターンのキットやアルペジオタイプを選び直したいときは、[SHIFT]ボタンを押しながら[SONG/PATTERN]ボタンを押して、Rhythm Pattern画面に戻ります。エンベロープフォロワーの設定は、リズムパターンのキットやアルペジオタイプを選び直しても保持されます。

## スマートモーフを使う



スマートモーフとは、機械学習でFM-Xパートをモーフィングする機能です。

スマートモーフを使うと、複数のFM-Xパートをベースに新しく作った音をパート1として鍵盤演奏できます。

スマートモーフ機能では、パート9～16に割り当てた2つ以上のパートが個別で分析され、各パートが点としてマップ上にプロットされます。マップ上の1グリッドは1音、点どうしの距離は音の近さ(近似性)を示します。

ラーン(Learn)を使うと、マップ上のパートの間を埋めるFM-Xの音が自動生成されます。

マップ上をタップすると、その点がパート1の音になります。

気に入ったポイントを選んで保存することで、新しいFM-Xパートを作れます。

また、鍵盤を弾きながらマップ上の点をドラッグしたり、任意の2～8点間の動きをアサインしておいたスーパーノブを動かしたりすることで、これまでにない演奏表現を生み出すことが可能です。

## エディットした設定を保存する



### パフォーマンスを保存する

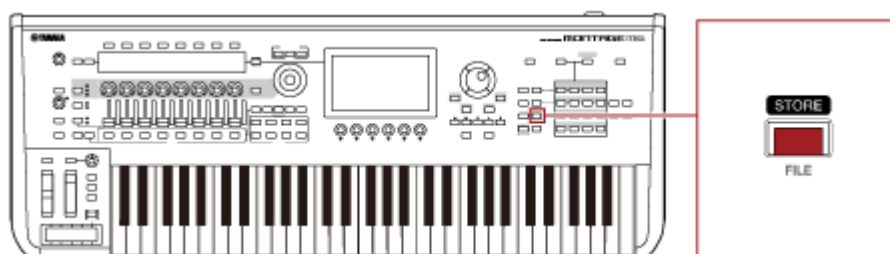


エディット作業が終わったら、作成したパフォーマンスを内部メモリーに保存します。内部メモリーに保存することをストアといいます。

#### ご注意

- 保存(ストア)をせずに別のパフォーマンスを選んだり電源を切ったりすると、エディットした設定は消えてしまいます。
- ユーザーバンクにあるストア先のパフォーマンスは、上書きされると消えてしまいます。エディットしたパフォーマンスを保存する場合は、大事なユーザーパフォーマンスに上書き保存しないようご注意ください。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)しておくことを、おすすめします。セーブの操作については[作成したパフォーマンスなどをファイルにバックアップする](#)をご覧ください。

## 1 [STORE]ボタンを押します。



新しくパフォーマンスを保存する場合は、Store As New Performance(新規パフォーマンスとして保存)が表示されます。

すでにパフォーマンスが保存されている場合は、Overwrite Current Perf.(現在のパフォーマンスを上書き)とStore As New Performance(新規パフォーマンスとして保存)が表示されます。

## 2 新しくパフォーマンスを保存する場合はStore As New Performanceをタップします。

すでに保存されているパフォーマンスに上書きする場合は、Overwrite Current Perf.をタップしてからStore (YES)をタップします。

### **3 文字入力画面でパフォーマンス名を入力します。**

メイン画面に表示されたキーボードを使って入力します。英数字を最大20文字まで使えます。

### **4 文字入力画面のDoneをタップします。**

ストアが完了すると、Performance画面に戻ります。



## ライブセットを作る



### 目次

- [ライブセットのスロットにパフォーマンスを登録する](#)
- [ライブセットスロットに登録したパフォーマンスを並べ替える](#)
- [ライブセットのスロットにパターン、ソング、オーディオファイルを登録する](#)
- [ライブセットのスロットをフットスイッチで切り替えるよう設定する](#)

ライブ中に、曲に合わせてパフォーマンスを瞬時に切り替えたいときは、ライブセット機能を使うと便利です。

本機では、お気に入りのパフォーマンスをスロットに登録して並べることで、ライブセットを簡単に作成することができます。

### ライブセットのスロットにパフォーマンスを登録する



パフォーマンスは、以下の手順でライブセットに登録できます。

#### ご注意

- 編集中的パフォーマンスをライブセットに登録する場合は、先にパフォーマンスを保存(ストア)してください。ただし、ライブセットに登録するときにStore As New Perf. and RegisterもしくはOverwrite Current Perf. and Registerを選んだ場合は、事前のパフォーマンスの保存(ストア)は不要です。
- 保存(ストア)をせずに別のパフォーマンスを選んだり電源を切ったりすると、編集中的設定は消えてしまいます。

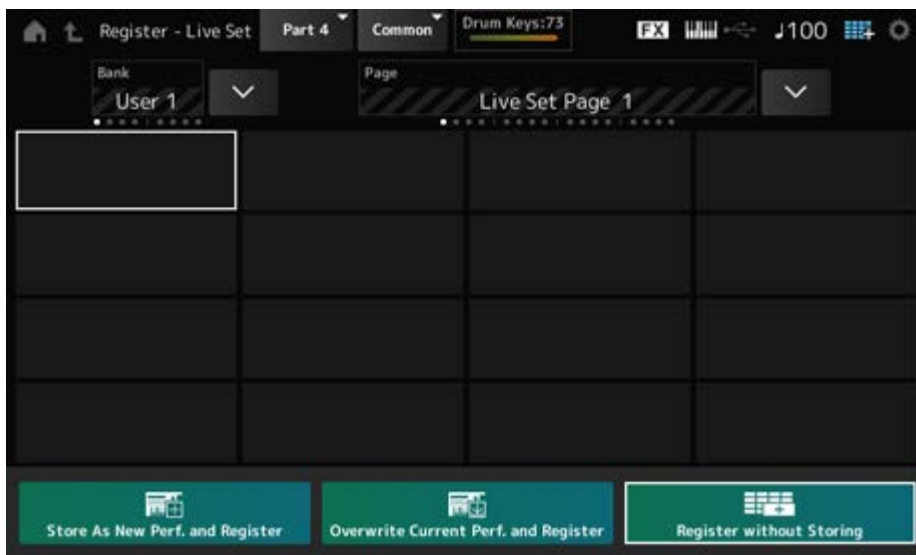
## 1 Performance画面などで、登録したいパフォーマンスを選びます。

[LIVE SET]ボタンが点灯または半点灯している必要があります。

## 2 [SHIFT]ボタンを押しながら[LIVE SET]ボタンを押します。

Live Set Register画面が表示されます。





### 3 登録したいスロットを選びます。

スロットナンバー・カテゴリー名 選択ボタンを使ってカーソルを動かすか、スロットをタップして選びます。

### 4 保存方法を選んで[ENTER]ボタンを押すか、タップします。

- Store As New Perf. And Register 新規パフォーマンスとして保存して登録
- Overwrite Current Perf. And Register 現在のパフォーマンスを上書き保存して登録
- Register without Storing 保存せずに登録

選んだスロットに選択中のパフォーマンスが登録されます。

## ライブセットスロットに登録したパフォーマンスを並べ替える ★

スロット2つの中身を入れ替えできます。

### 1 [LIVE SET](またはライブセットアイコンをタップ) → ユーザーバンク選択 → [EDIT/↶]を選びます。

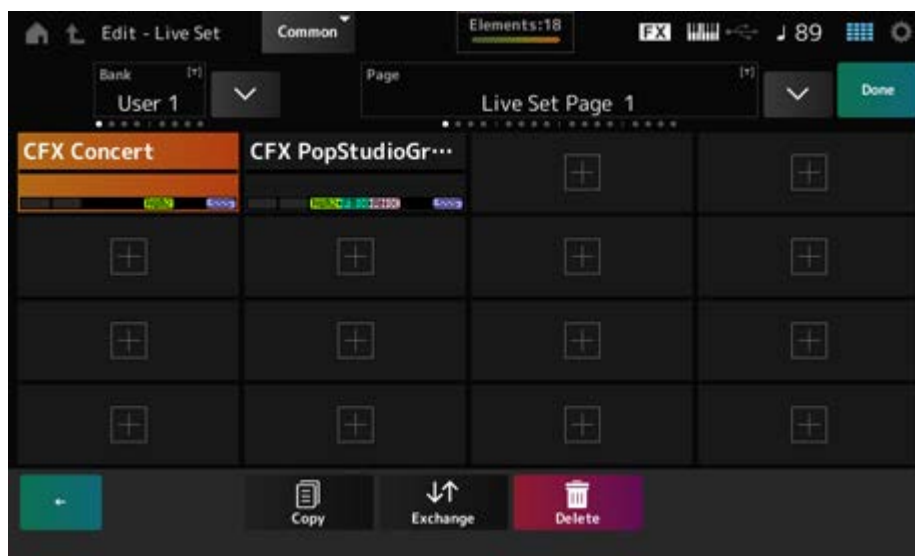
Live Set Edit画面が表示されます。

プリセットバンクやライブラリーストバンクのライブセットを開いているときは、Live Set Edit画面が表示されません。

### 2 画面上のJOBボタンをタップします。

JOB画面が表示されます。

- 3 移動元のスロットをタップしてから、画面上のExchangeボタンをタップします。




- 4 移動先のスロットをタップします。

移動元と移動先のスロットの中身が入れ替わります。


- 5 入れ替えできたら、Doneをタップして終了します。

#### NOTE

Bank単位、またはPage単位でのコピーまたは入れ替えを行いたい場合は、Live Set画面を表示した状態で、[SHIFT]ボタンを押しながら[EDIT/ ]ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

### ライブセットのスロットにパターン、ソング、オーディオファイルを登録する ★

ライブセットのスロットにパターン、ソング、オーディオファイルを登録しておく、パフォーマンスを鍵盤で演奏しながら、パターン、ソング、オーディオファイルの再生ができます。

- 1 [LIVE SET](またはライブセットアイコンをタップ) → ユーザーバンク選択 → [EDIT/ ]を選びます。

Live Set Edit画面が表示されます。



2 スロットを選ぶか、[+]をタップして追加します。

3 Slot Typeから登録したいものを選びます。

Slot Type	種類
Perform	パフォーマンス
Song	ソング
Audio	オーディオファイル
Pattern	パターン

4 Pattern NameやAudio Nameなどをタップして、Load画面を開きます。

5 スロットに登録したいパターンやファイルなどを選びます。

6 設定が終わったらDoneをタップします。

#### NOTE

Pattern画面またはSong画面で、録音済みの曲を選択した状態で[SHIFT]+[LIVE SET]を押すことで、パターンまたはソングを簡単にライブセットのスロットに登録することもできます。

### ライブセットのスロットをフットスイッチで切り替えるよう設定する



ライブセットのスロットは、別売のフットスイッチ(FC4、FC5)を使って切り替えることもできます。

以下の手順で設定します。

1 フットスイッチ(FC4、FC5)をASSIGNABLE FOOT SWITCH端子に接続します。

2 [UTILITY] → Settings → MIDI I/Oをタップします。

MIDI I/O画面が表示されます。



3 FS AssignをLive Set+またはLive Set-に設定します。

Live Set+では、フットスイッチを踏むと順方向にライブセットのロットが切り替わり、Live Set-では逆方向にライブセットのロットが切り替わります。

## ライブセットから演奏に使うパフォーマンスを選ぶ



演奏するときはLive Set画面を開くか、Live Set画面でスロットを選んでからHome画面を開きます。



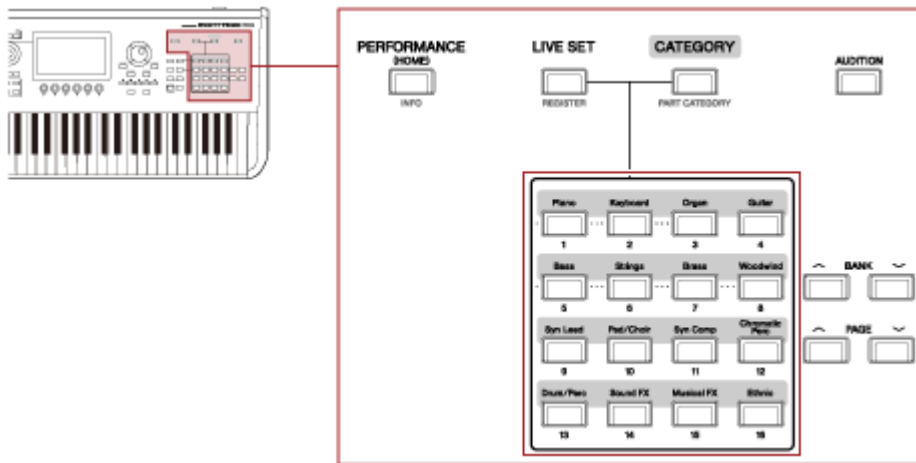
- 1 [LIVE SET]ボタンを押して、画面を開きます。
- 2 必要に応じて、バンクやページを切り替えます。
- 3 スロットを選びます。

Live Set画面では、表示されたページのスロットをタップして選びます。

## NOTE

スロットナンバー・カテゴリー名選択ボタンは、Live Set画面とCategory Search画面のうち、最後に表示した画面の選択ボタンとして機能します。

これにより、Home画面を表示しながらライブセットのスロット選択することが可能です。



## 演奏する



パフォーマンスを選んでから鍵盤で演奏します。  
演奏に応じて、ライブセットに登録されたパターン、ソング、オーディオファイルを再生します。

### ライブセットの-slotに登録されたパターン、ソング、オーディオファイル★ を再生する

あらかじめslotに登録しておいたパターン、ソング、オーディオファイルを再生しながら鍵盤演奏できます。

#### NOTE

ソングやパターンの再生中は、パフォーマンスやslotを変更できません。変更すると、エラーメッセージが表示されます。

**1** Live Set画面でslotを選びます。

**2** [▶](プレイ)ボタンを押します。

slotに登録しておいたパターン、ソング、オーディオが再生されます。

#### NOTE

パターン、ソング、オーディオ再生中に[▶](プレイ)ボタンを押すと、Pattern画面、Song画面、Audio画面にジャンプします。

**3** 再生を止めるには[■](ストップ)ボタンを押します。

## 録音再生する



本機を使って、パターン、ソング、オーディオの録音再生ができます。  
録音したパターンとソングは本機メモリーに、オーディオは本機に接続したUSBフラッシュメモリー内に保存されます。

### 目次

#### 録音再生の用語

#### パターンを録音する

直前の録音操作を取り消す(UndoとRedo)

#### パターンを再生する

#### ソングを録音する

部分的に録音をやり直す(パンチイン パンチアウト録音)

直前の録音操作を取り消す(UndoとRedo)

#### ソングを再生する

#### オーディオ録音する

#### オーディオファイルを再生する



## 録音再生の用語

---



### ■ パターン

パターンとは短いフレーズをMIDIイベントとして記録したMIDIシーケンスデータです。ループ再生したり、シーン機能と組み合わせたりして使うことができます。本機には最大128のパターンを保存できます。

### ■ ソング

ソングとは、鍵盤やコントローラーの操作をMIDIイベントとして記録したMIDIシーケンスデータです。本機には最大128のソングを保存できます。

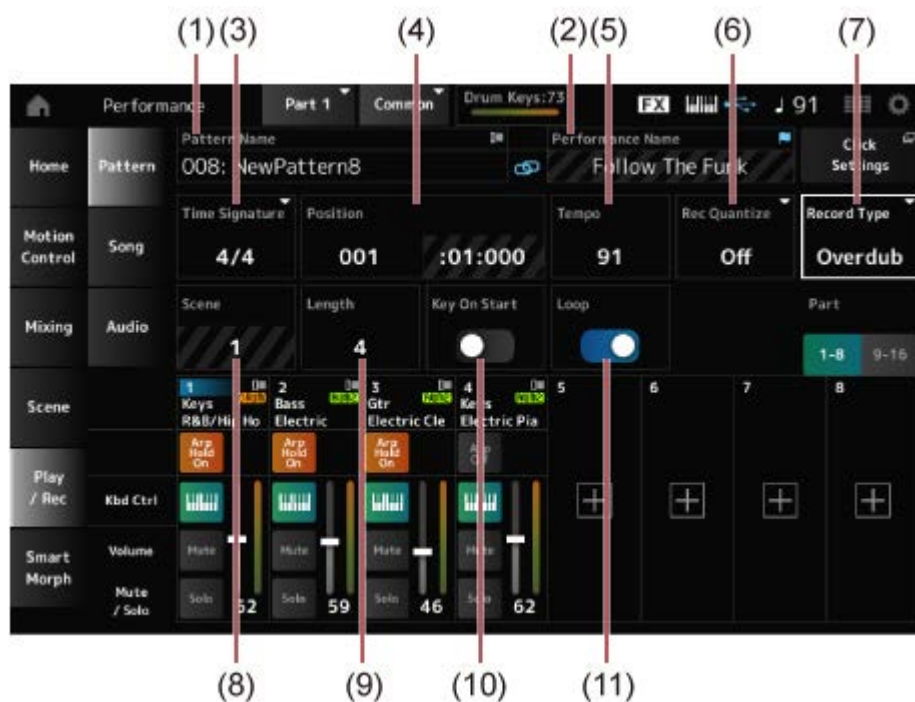
### ■ トラック

トラックとは演奏を録音するためのメモリーのことで、1トラックに1パート分の演奏が録音できます。本機では16トラック用意されているため、16パートの録音再生が可能です。

## パターンを録音する



- 1 1トラック目に使いたい音を選びます。
- 2 [SONG/PATTERN] → Patternを選びます。  
Pattern画面が表示されます。  
**NOTE**  
[PERFORMANCE] → Play/Rec → Patternからも同じ画面を開けます。
- 3 シーン長さ(Length)やテンポ(Tempo)など、必要に応じてその他の設定を変えます。
- 4 [SCENE]ボタンを押して、録音するシーンを選びます。
- 5 [●](レコード)ボタンを押します。  
録音待機状態になります。



- (1) パターンネーム
- (2) 選択中のパフォーマンスネーム

- (3) 拍子
- (4) 再生録音開始位置
- (5) テンポ
- (6) クオンタイズ
- (7) 録音方式の切り替え(新規録音時は非表示)
- (8) シーン
- (9) パターンの長さ
- (10) キーオンで録音開始する機能のオンオフ
- (11) ループ設定のオンオフ

## 6 [▶](プレイ)ボタンを押して録音を開始します。

## 7 鍵盤を弾きます。

Loopがオンになっていると、録音状態のまま録音されたフレーズがループ再生し、停止することなく他のトラックの録音を継続することができます。

### NOTE

録音中に RECボタンを押すと、RECボタンのランプが点滅してリハーサルモードになります。これは、再生は続けたままトラックへの録音を一時的に解除するモードです。試し弾きする場合に便利です。録音中は、RECボタンを押すことによって、録音中とリハーサルモードを切り替えられます。

## 8 2トラック目に使いたい音を選びます。

## 9 1トラック目のフレーズを聞きながら鍵盤を弾いて録音します。

## 10 必要に応じて他のトラックも録音します。

ソングとパターンは、録音すると自動的にストアされます。

録音後にソングやパターンのテンポや音色を変更してストアしたい場合は、Store Pattern&Perf Settings(ソングの場合はStore Song&Perf Settings)をタップして保存します。

### NOTE

パフォーマンスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスのストアが必要です。

## 直前の録音操作を取り消す(UndoとRedo)



Undoは、直前の録音操作を取り消して、操作前の状態に戻します。

Redoは、Undoで取り消した操作を再び行います。

- **Undo(何も録音していない状態では表示されません。)**

タップすると直前の録音操作が取り消され、操作前の状態に戻ります。



- **Redo(Undoしていない状態では表示されません。)**

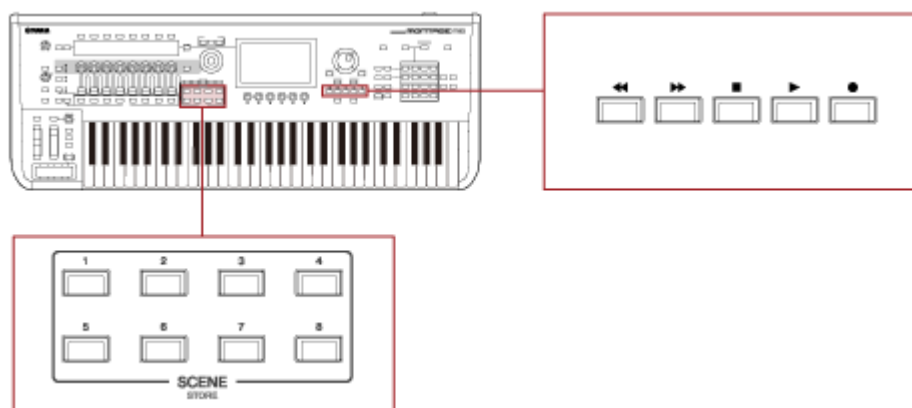
タップするとUndo前の状態に戻します。



## パターンを再生する



録音したパターンを確認するには、シーケンサートランスポートボタンを使います。



SCENE ボタンで再生するシーンを変更できます。

## ソングを録音する



ソング録音では、鍵盤の演奏だけではなく、コントローラーや一部のノブの操作、すべてMIDIデータとしてトラックに記録できます。鍵盤やコントローラーの演奏は、キーボードコントロールスイッチがオンのパートが録音されます。

ノブ操作では、コントロールチェンジとパラメーターチェンジも録音されます。コントロールチェンジについては、データリストをご参照ください。

### NOTE

Arp Recがオンの場合はアルペジオの再生結果が録音されます。

Arp Recがオフの場合は演奏情報が録音されるため、録音後にアルペジオのパターンを変更して再生できません。

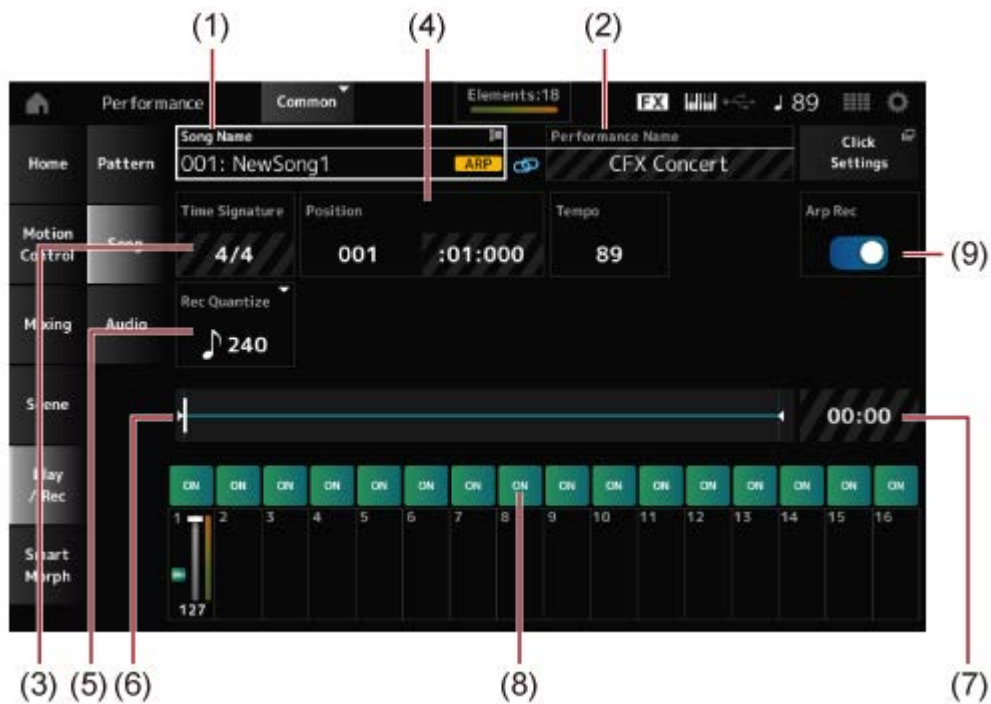
- 1 パフォーマンスを選びます。
- 2 [SONG/PATTERN]ボタンを押してPlay/Rec画面を開き、Songタブを選んでから[●](レコード)ボタンを押します。

[●](レコード)ボタンが点滅し、録音待機状態になります。

### NOTE

[PERFORMANCE] → Play/Rec → Songで画面を開いてから[●](レコード)ボタンを押すことでも録音待機状態になります。

- 3 必要に応じて、拍子(Time Signature)、クオンタイズ(Rec Quantize)などを設定します。



- (1) ソングネーム
- (2) 選択中のパフォーマンスネーム
- (3) 拍子
- (4) 再生録音開始位置
- (5) クオンタイズ
- (6) シーケンス全体の長さとの現在の再生位置
- (7) シーケンス全体の時間
- (8) トラックごとの再生オンオフ切り替え
- (9) アルペジオ録音オンオフ切り替え(新規録音のときのみ)

#### 4 録音の準備ができたなら[▶](プレイ)ボタンを押して、録音をスタートします。

Click Settingsでプリカウントを設定している場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すとプリカウントが鳴ります。その後演奏を開始してください。

#### 5 演奏が終わったら[■](ストップ)ボタンを押して、録音をストップします。

### 部分的に録音をやり直す(パンチイン パンチアウト録音) ★

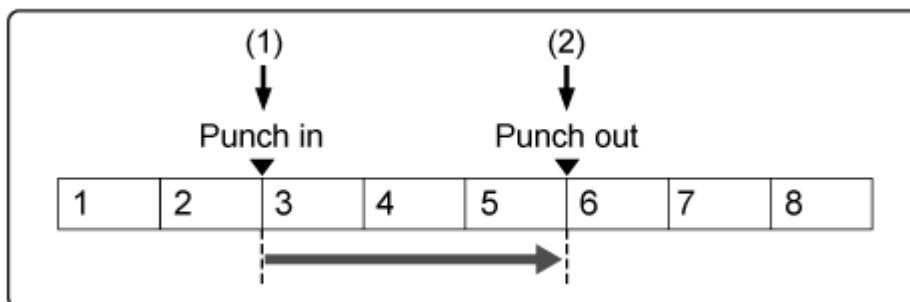
本機器の録音方式(Record Type)には、Replace、Overdub、Punchの3つの方法があります。

- Replace: 元のデータを消して上書き録音する
- Overdub: 元のデータを残したまま重ね録音する
- Punch: 元のデータの指定した範囲を部分的に上書き録音する

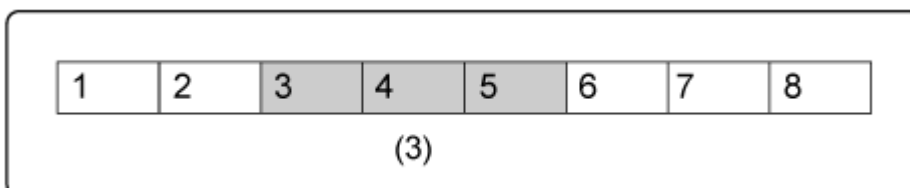
一度録音したトラックを部分的に録音し直す方法として、Punch設定を使ったパンチイン パンチアウト録音があります。

録音をスタートすると再生が始まり、パンチインの小節で自動的に録音状態に入り、パンチアウトの小節で自動的に再生状態に戻ります。たとえば、8小節のソングの中で3小節～5小節の間を録音し直したい場合は以下のようになります。

再録音前



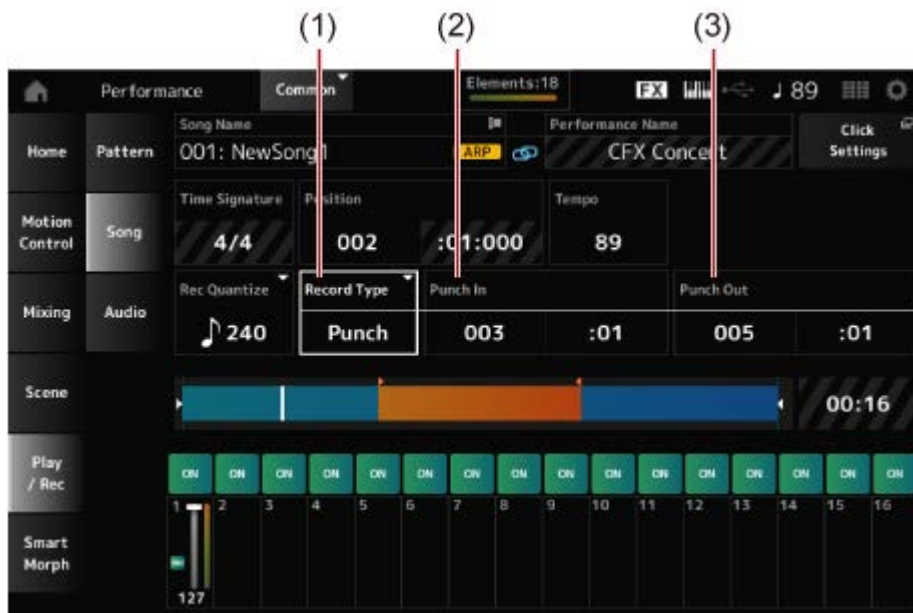
再録音後



- (1) 録音スタート
- (2) 録音ストップ
- (3) 新しい録音データ

パンチイン パンチアウト録音には、レコードセットアップ画面であらかじめ以下のパラメーターを設定します。





- (1) Record Type = Punch
- (2) Punch In(再録音開始小節:拍) = 003:01  
この小節:拍から該当トラックの再生音が消え、鍵盤演奏が録音されます。
- (3) Punch Out(再録音終了小節:拍) = 005:01  
この小節:拍から通常再生に戻ります。

## 直前の録音操作を取り消す(UndoとRedo) ★

Undoは、直前の録音操作を取り消して、操作前の状態に戻します。  
Redoは、Undoで取り消した操作を再び行います。

- **Undo(何も録音していない状態では表示されません。)**  
タップすると確認画面が表示されます。Continueを選ぶと、直前の録音操作が取り消され、操作前の状態に戻ります。



- **Redo(Undoしていない状態では表示されません。)**

タップすると確認画面が表示されます。Continueを選ぶと、Undo前の状態に戻します。



## ソングを再生する



録音したソングを確認するには、シーケンサートランスポートボタンを使います。



## オーディオ録音する



本機での演奏は、wav形式(44.1 kHz、24 bit、ステレオ)のオーディオファイルとしてUSBフラッシュメモリーに録音できます。

録音時の録音レベルは固定されており、連続で最大74分またはUSBフラッシュメモリーの上限の容量まで録音ができます。

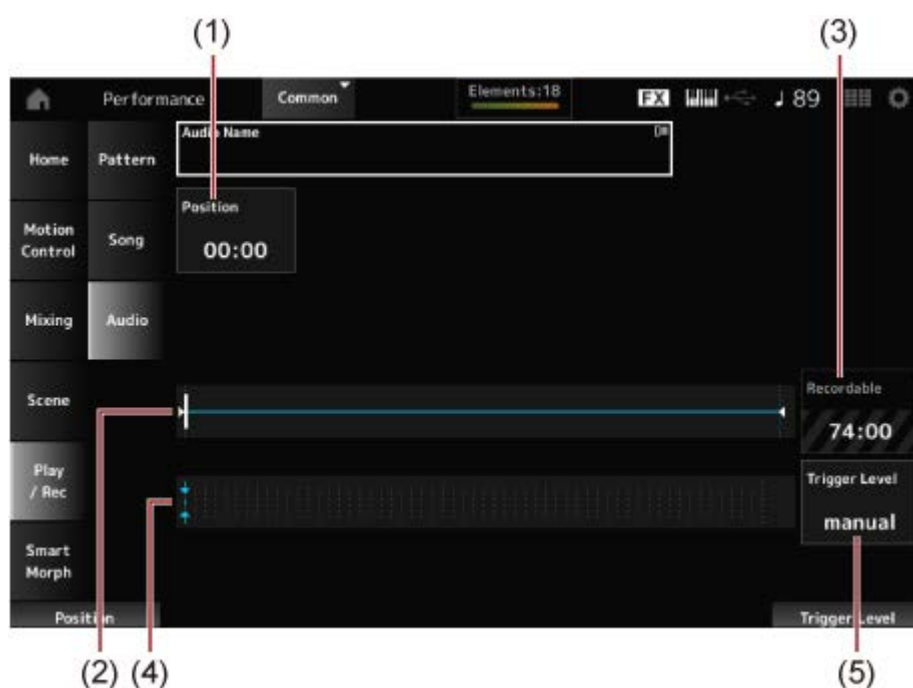
1 **USBフラッシュメモリーを本機の[USB TO DEVICE]端子([1]または[2])に接続します。**

2 **[PERFORMANCE] → Play/Rec → Audioをタップします。**

オーディオ録音の画面が表示されます。

3 **[●](レコード)ボタンを押します。**

[●](レコード)ボタンが点滅し、録音待機状態になります。



- (1) 録音位置
- (2) オーディオ全体の長さで現在の録音位置
- (3) 録音可能時間
- (4) レベルメーター
- (5) トリガーレベルの設定値

## 4 トリガーレベル(5)を設定します。

Trigger Levelをmanualに設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すことで録音を開始できます。

Trigger Levelを1～127に設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押した後、設定した値を超える信号が入ってきたときに、録音が自動的に開始されます。

設定したレベルは、レベルメーター(4)に青い三角形で表示されます。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずに録音できます。

## 5 [▶](プレイ)ボタンを押します。

Trigger Levelをmanualに設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すと[●](レコード)ボタンが赤色に、[▶](プレイ)ボタンが緑色にそれぞれ点灯し、録音が始まります。

Trigger Levelを1～127に設定した場合は、設定した値を超える信号が入るまで録音待機状態になります。

## 6 演奏します。

Trigger Levelを1～127に設定した場合は、設定した値を超える信号が入ってきたときに録音が始まります。

## 7 演奏が終わったら[■](ストップ)ボタンを押します。

USBフラッシュメモリーにオーディオファイルが保存されます。

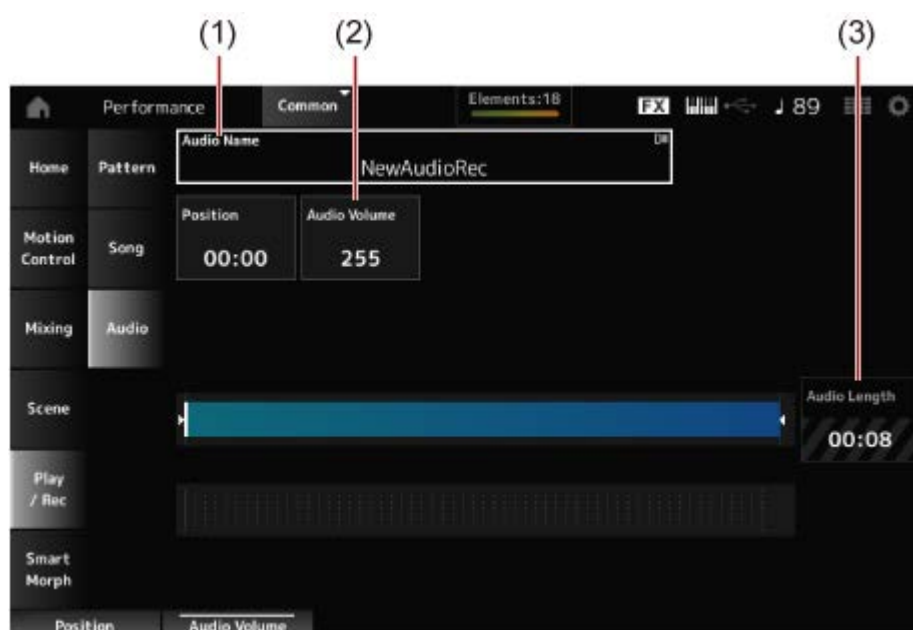
## オーディオファイルを再生する



USBフラッシュメモリーに保存されているwav形式(44.1 kHz、24 bitまたは16 bit、ステレオ)のオーディオファイルは、次の手順により本機で再生できます。

オーディオファイルを再生しながら、選択中のパフォーマンスで演奏できます。

- 1 **USBフラッシュメモリーを本機のUSB TO DEVICE端子([1]または[2])に接続します。**
- 2 **[PERFORMANCE] → Play/Rec → Audio → Audio Nameをタップし、コンテキストメニューからLoadを選びます。**
- 3 **ロード元のUSBフラッシュメモリーとフォルダーを選択します。**
- 4 **USBフラッシュメモリー内のファイル(wav)を選択して、ロードします。**



- (1) オーディオネーム
- (2) 再生の音量
- (3) オーディオの長さ

- 5 **[▶](プレイ)ボタンを押します。**

オーディオファイルの再生が始まります。

- 6 Audio Volume(2)にカーソルを合わせ、データダイヤルで再生音量を調節します。
- 7 [■](ストップ)ボタンを押して再生を停止します。

## 作成したパフォーマンスなどをファイルにバックアップする



本機内に保存(ストア)されているパフォーマンス、ライブセットやユーティリティ設定などのバックアップをUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)したり、USBフラッシュメモリーから設定などを読み込んだり(ロード)できます。

ここでは、本機のユーザーメモリー上のすべての設定を保存(セーブ)する方法と、再度本機に読み込む(ロード)方法を説明します。

### 目次

**取り扱えるファイルの種類**

**設定をバックアップファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存する(セーブ)**

**USBフラッシュメモリーのバックアップファイルから設定を読み込む(ロード)**



## 取り扱いできるファイルの種類



バックアップしたい設定によって、ファイルフォーマットを選びます。

### USBフラッシュメモリーに保存(セーブ)



#### ■ MONTAGE Mフォーマット

- バックアップファイル(.Y2A)  
ユーザーメモリー内(ユーザー領域、ライブラリー領域、ソング、パターン)のすべて
- ユーザーファイル(.Y2U)  
ユーザーメモリーのユーザー領域すべて(ユーティリティー設定やクイックセットアップも含む)
- ライブラリーファイル(.Y2L)  
ユーザーメモリーのユーザー領域で、ユーティリティー設定やクイックセットアップを含まない(ライブセットは1バンクだけ)

サイズが約2GBを超える場合はファイルが分割されます。分割されたファイルは別の拡張子が付きます。

- バックアップファイル(.Y2B)
- ユーザーファイル(.Y2W)
- ライブラリーファイル(.Y2M)

#### ■ 汎用フォーマット

- パターン、ソング(.MID)  
ユーザーメモリー内のパターン、ソング

### USBフラッシュメモリーから読み込み(ロード)



#### ■ MONTAGE Mでセーブしたファイル(.Y2A、.Y2U、.Y2L、.MID)

#### ■ 汎用フォーマット

- オーディオファイル(.WAV、.AIF)  
ユーザーウェブフォームとして使うファイル
- MIDIファイル(.MID)

パターンやソングとして使うファイル

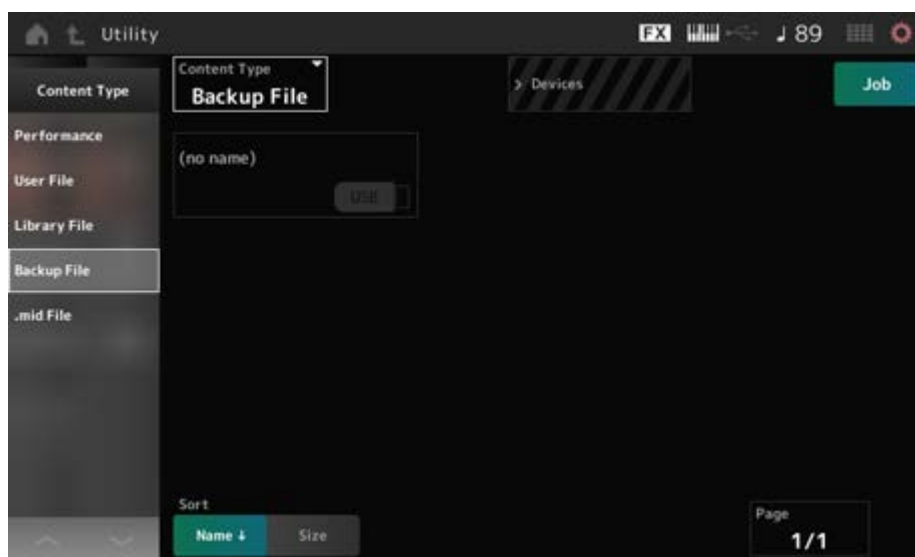
■ **過去モデルのフォーマット**

- MOTIF XS (.X0A、.X0V、.X0G、.X0W)
- MOTIF XF (.X3A、.X3V、.X3G、.X3W)
- MOXF (.X6A、.X6V、.X6G、.X6W)
- MONTAGE (.X7A、.X7U、.X7L)
- MODX、MODX+ (.X8A、.X8U、.X8L)

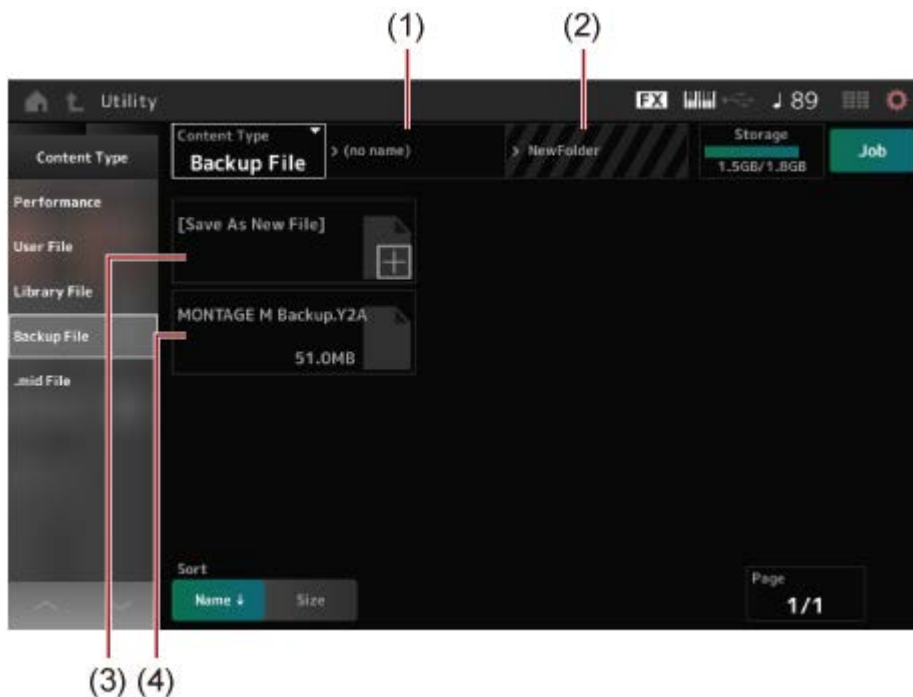
## 設定をバックアップファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存する (セーブ) ☆

---

- 1 USBフラッシュメモリーを本機のUSB TO DEVICE端子([1]または[2])に接続します。
- 2 [UTILITY] → Contents → Saveをタップします。  
[SHIFT]ボタンを押しながら[STORE]ボタンを押し、Saveタブを選ぶことでも同じ画面を開けます。
- 3 Content TypeでBackup Fileを選びます。



- 4 保存先のUSBフラッシュメモリーとフォルダーを選びます。



- (1) 親フォルダー名
- (2) USBフラッシュメモリー内の保存先として設定されているフォルダー名
- (3) 新規保存先
- (4) すでに保存されているファイルの一覧

## 5 Save As New Fileの[+]をタップします。

文字入力画面が表示されます。

### NOTE

すでに保存されているファイルを上書きする場合は、ファイル名をタップすると確認の画面が表示されます。YESをタップするとセーブされます。

## 6 保存するファイル名を入力します。

名前の設定方法についてはクイックガイドをご参照ください。

## 7 入力が終わったら、Doneをタップします。

USBフラッシュメモリーにバックアップファイルが保存(セーブ)されます。

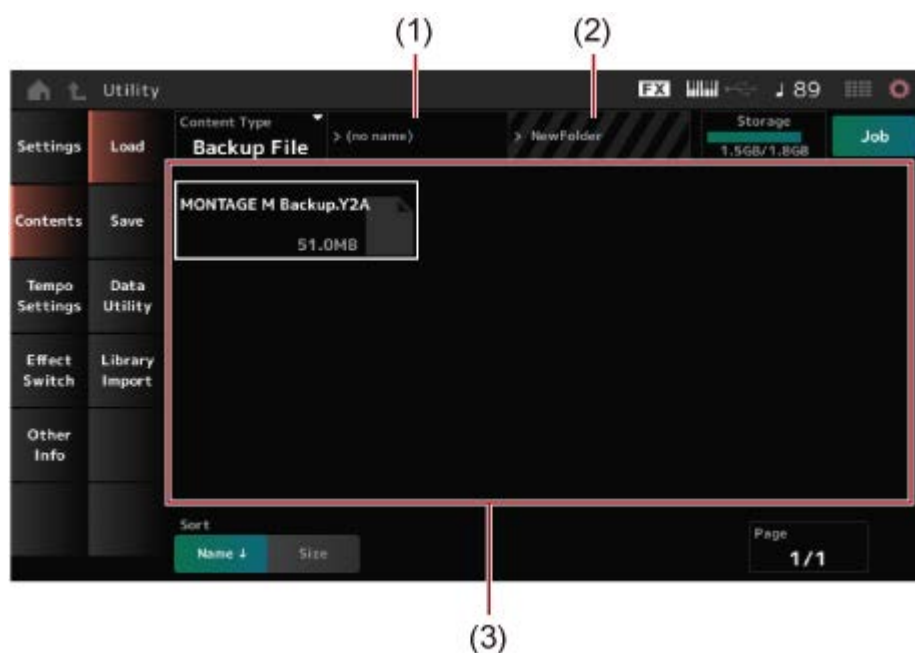
## USBフラッシュメモリのバックアップファイルから設定を読み込む (ロード)



### ご注意

設定をロードすると、本機に保存されていた設定は上書きされて消えてしまいます。大切な設定は、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)しておくことをおすすめします。

- 1 USBフラッシュメモリーを本機のUSB TO DEVICE端子([1]または[2])に接続します。
- 2 [UTILITY] → Contents → Loadをタップします。  
[SHIFT]ボタンを押しながら[STORE]ボタンを押すことでも同じ画面を開けます。
- 3 Content TypeでBackup Fileを選択します。
- 4 ロード元のUSBフラッシュメモリーとフォルダーを選択します。
- 5 USBフラッシュメモリー内のファイルを選択して、ロードします。



- (1) 親フォルダー名
- (2) USBフラッシュメモリー内のロード元として設定されているフォルダー名
- (3) すでに保存されているファイルの一覧

パフォーマンスの設定は、Soundmondo(音色管理とシェアリングのサービス)を使ったバックアップや共有も可能です。

- **Soundmondo**

<https://www.yamaha.com/2/soundmondo>

## マイクやオーディオ機器を活用する



本機では、A/D INPUT 端子にマイクや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をオーディオ入力パート(A/D INPUTパート)として鳴らすことができます。

ボリューム、パン、エフェクトなどを設定し、他パートとミックスしたうえで、本機サウンドとして出力されます。

### 目次

[マイクやオーディオ機器を接続する](#)

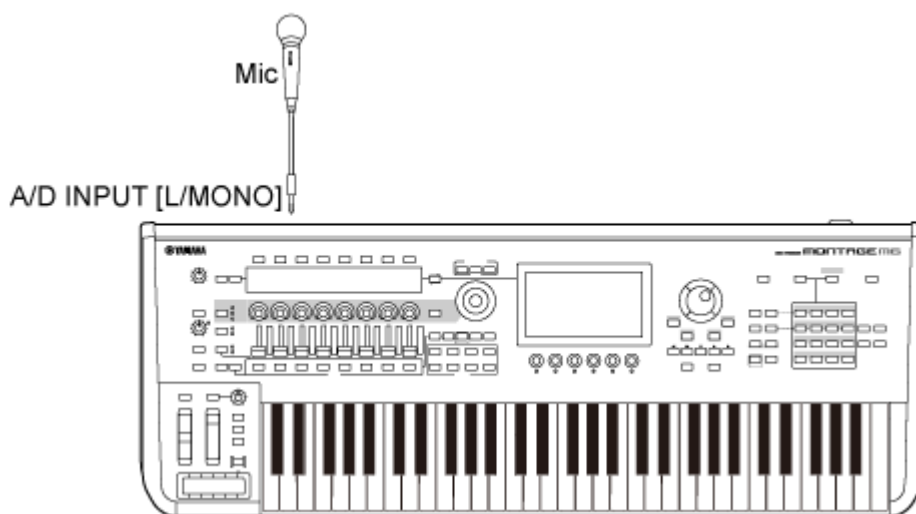
[ボコーダー機能を使う](#)

[ボコーダーとして使う場合の設定例](#)

## マイクやオーディオ機器を接続する



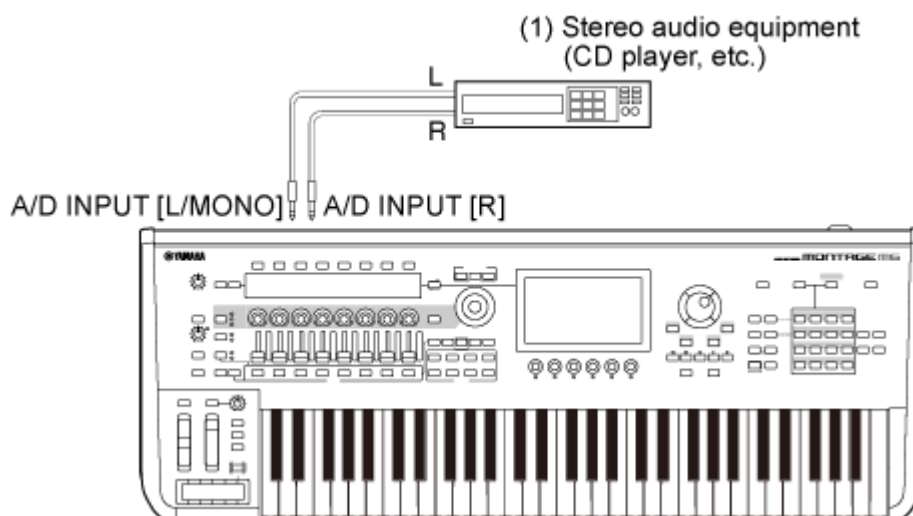
- 1 本機の電源がオフになっていることと、A/D INPUT[GAIN]ノブが最小になっていることを確認します。
- 2 本機リアパネルのA/D INPUT端子に外部機器の端子を差し込みます。
  - マイクを接続する場合



### NOTE

ダイナミックマイクをご使用ください。コンデンサーマイクは使用できません。

- オーディオ機器や電子楽器などを接続する場合



- (1) ステレオオーディオ機器(CDプレーヤーなど)



3 接続した機器の電源をオンにしたあと、本機の電源をオンにします。

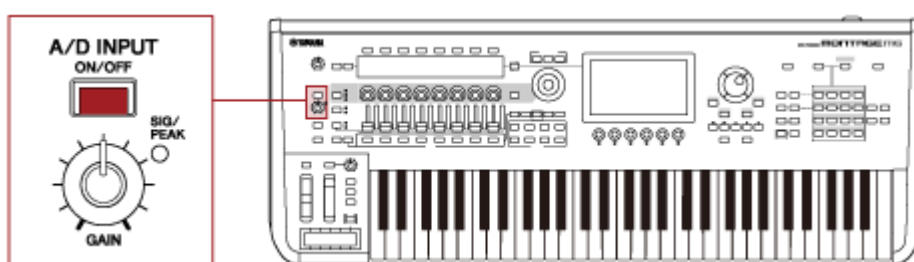
4 [UTILITY] → Settings → Audio I/Oをタップして画面を開きます。

5 A/D INPUT端子に接続した機器に合わせて、A/D Inputを設定します。

マイクなどの出力レベルの低い機器を接続した場合はMicに、オーディオ機器や電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合はLineに設定します。

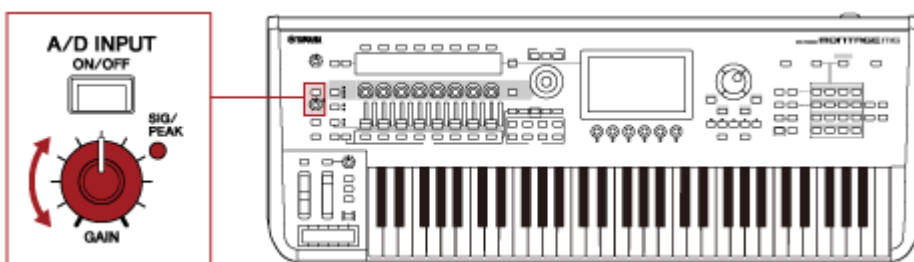
6 A/D INPUT [ON/OFF]ボタンを押します。

ボタンが点灯し、接続されたオーディオ機器からの入力信号が有効になります。



7 接続した外部機器の音を聞きながら、[GAIN]ノブを回してゲインを調節します。

入力する音が最も大きな音のときにSIG/PEAKランプが一瞬赤く点灯するように、ノブを調整します。



8 [PERFORMANCE]ボタンを押して、接続した外部機器と一緒に使うパフォーマンスを選びます。

9 マイクで歌ったり、オーディオ機器を再生したりしながら、鍵盤を演奏します。

A/D INPUTのボリュームはコントロールスライダで調節できます。

## ボコーダー機能を使う



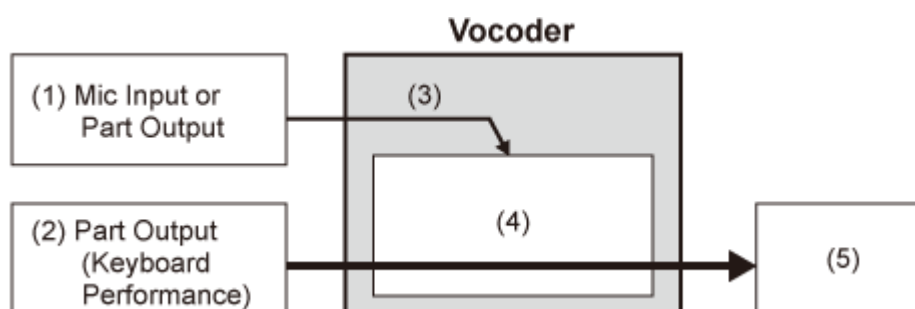
### ボコーダーとして使う場合の設定例



本機にはボコーダーが搭載されています。ボコーダーは、マイクから入力された音声の特徴を抽出し、その特徴を使って本機の内蔵音源から入力された音を加工するエフェクターです。マイクを使ってしゃべりながら鍵盤を弾くと、楽器音をロボットボイスのように加工することができます。

ボコーダーの原理は、人が声を出すしくみと関係があります。人が声を出すときは、声帯で発生する音が口や鼻で共振します。共振部は周波数特性を持っており、一種のフィルターとして働くことで、多数のフォルマントを作っています。

ボコーダーでは、マイクから入力された声からこのフィルターの特徴を抽出し、多数のバンドパスフィルターで声のフォルマントを再現しています。楽器の音をこのフィルターに通すことによって、いわゆるロボットボイスを作り出しています。



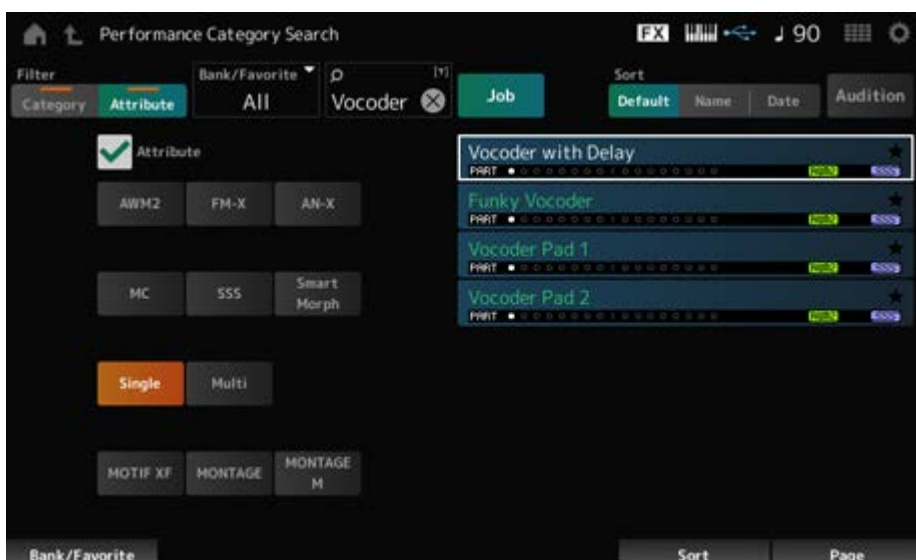
- (1) マイク入力またはパート出力
- (2) パート出力(楽器音)
- (3) 音声の特徴を抽出
- (4) フィルターでフォルマントを再現
- (5) ロボットボイス

ボコーダーを使うときには、マイクを接続し、UTILITY画面でのA/D Input設定やゲイン調節のあと、以下の手順でボコーダーに対応したパフォーマンスを選びます。

- 1 Performance画面で[CATEGORY SEARCH]ボタンを押します。
- 2 画面上のボタンをタップしてPad/Choirカテゴリーを選びます。
- 3 Category Search画面内のキーワード検索をタップして、「Vocoder」と入力します。



4 FilterでAttributeを選択して、Singleを選びます。



ボコーダーエフェクト用のパフォーマンスが表示されます。

5 お好みのパフォーマンスを選び、[ENTER]ボタンを押して確定します。

## 外部機器を接続して使う



本機のUSB端子やMIDI端子にコンピューターや外部MIDI機器などを接続して使うことができます。パフォーマンスを切り替えると同時に、外部MIDI音源のプログラムなどを変更することもできます。

外部MIDI音源を使用するときは、ゾーン機能を使うと便利です。

### 目次

#### ゾーン機能の設定をする

#### コンピューターと接続して使う

##### コンピューターとの接続と設定

##### Yamaha Steinberg USBドライバーをインストールする

##### オーディオとMIDIの送受信を設定する

##### オーディオチャンネルについて

##### MIDIチャンネルとMIDIポート

#### コンピューターを活用した音楽制作

##### DAWに本機の演奏をMIDI録音する

##### DAWのソングを本機音源部で鳴らす

##### Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE Mを使う

##### DAWリモート機能を使う

#### スマートデバイスと接続する

#### 外部MIDI機器と接続して使う

##### [USB TO DEVICE]端子にUSB MIDIキーボードなどを接続する

##### 使用できるMIDI機器

##### MIDI通信時の特別な動作

##### MIDI端子に外部MIDI機器を接続する

## ゾーン機能の設定をする



ゾーンとは、本機内蔵の鍵盤から、複数の音源を操作できるようにするための機能です。本機では、1つのパフォーマンスにつき8ゾーンの設定ができます。

たとえば、ベロシティやノートレンジによって、本機音源部と外部音源を切り替えるような設定もできます。

- 1 [PERFORMANCE]ボタンを押してPerformance画面を開きます。
- 2 パートを選んでから[EDIT/ ] → General/Pitch → Zone Settingsをタップします。

Zone Settings画面が表示されます。



- 3 Part Modeの設定を確認します。

内蔵音源を鳴らすときはInternal、外部音源を鳴らすときはExternalに設定します。

### NOTE

Part Modeの切り替えには、ショートカット機能が使えます。[PART SELECT]がオンの状態でPARTボタンを素早く2度押し(ダブルクリック)すると、InternalとExternalが切り替わります。

- 4 必要に応じて、送受信チャンネルやノートリミットなどを設定します。
- 5 [STORE]ボタンを押してパフォーマンスを保存します。

## コンピューターと接続して使う



本機とコンピューターを接続し、DAWやシーケンサーなどの音楽制作アプリケーションと組み合わせることで、音楽制作の幅を大きく広げることができます。

DAWとは、デジタルオーディオワークステーション(Digital Audio Workstation)の略で、オーディオの録音や編集、ミキシングなど一連の作業ができるアプリケーションソフトを指します。代表的なDAWソフトウェアとして、Cubase、Logic、ProTools、Liveなどがあります。

### コンピューターとの接続と設定



本機の[USB TO HOST]端子にコンピューターを接続すると、オーディオとMIDIの送受信ができます。

接続には、ABタイプのUSBケーブルと、オーディオとMIDIの送受信をするためのドライバーが必要です。

ドライバーは、Yamaha Steinberg USBドライバーまたはお使いのコンピューターのOSに含まれる汎用ドライバーを使うことができます。

### Yamaha Steinberg USBドライバーをインストールする



#### 1 以下のURLから最新ドライバーをダウンロードします。

<https://jp.yamaha.com/support/>

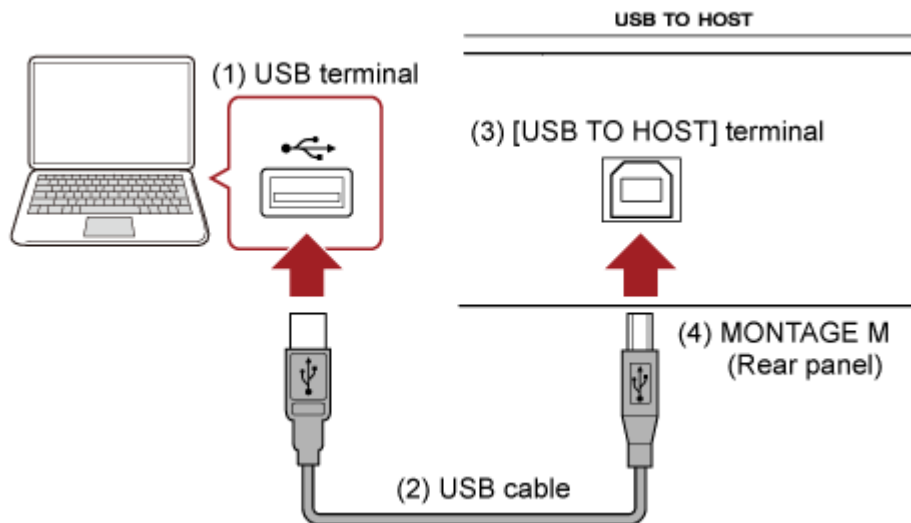
#### NOTE

- 動作環境については、上記URLをご覧ください。
- Yamaha Steinberg USBドライバーは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細や最新情報については、上記URLをご確認ください。

#### 2 ダウンロードしたファイルを解凍し、Yamaha Steinberg USBドライバーをコンピューターにインストールします。

インストール手順については、ダウンロードしたファイルに付属されているインストールガイドをご参照ください。

手順の中の、機器の[USB TO HOST]端子をUSBケーブルでコンピューターと接続する箇所については、下図を参考にしてください。



- (1) USB端子
- (2) USBケーブル
- (3) [USB TO HOST]端子
- (4) 本体リアパネル

## オーディオとMIDIの送受信を設定する



コンピューターとUSBケーブルで接続してから、オーディオとMIDIに関する設定をします。オーディオはUSBケーブルを接続するだけで使えます。その後、必要に応じてサンプリング周波数やゲインなどを設定してください。

MIDIはケーブル接続だけでなく、送受信の設定が必要です。

### MIDIの送受信

- [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUTをUSBに設定します。  
本機を、[USB TO HOST]端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。
- [UTILITY] → Settings → Advanced → USB Driver Modeを設定します。  
Yamaha Steinberg USBドライバーを使う場合はVendor、汎用ドライバーを使う場合にはGenericに設定します。

## オーディオチャンネルについて



本機のオーディオ信号の出力先は、[USB TO HOST]端子とOUTPUT端子です。コンピューターと直接接続する場合は[USB TO HOST]端子を使います。この場合に扱えるオーディオチャンネルは、サンプリング周波数44.1 kHz時、最大32チャンネル(16ステレオチャンネル)、サンプリング周波数44.1~192 kHz時、最大8チャンネル(4ステレオチャンネル)です。各チャンネルにどの信号を出力するかは、[PERFORMANCE] → パート選択 → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part SettingsのPart Outputで設定します。

本機のオーディオ信号の入力は、[USB TO HOST]端子とA/D INPUT端子から行います。  
 [USB TO HOST]端子からのオーディオ信号は最大6チャンネル(3ステレオチャンネル)で、  
 Digital In L/Rのほか、Main L/R, Assign L/R があります。これらは、DAW ソフトウェアな  
 どと接続する場合に、モニター専用に使われるチャンネルです。  
 Main L/R で受信した信号は、本体の OUTPUT L/R 端子から出力され、Assign L/R で受信し  
 た信号は本体の ASSIGNABLE OUT 端子から出力されます。  
 Digital In L/R で受信したオーディオ信号は、ボリューム、エフェクトセンドや出力先の設定  
 などができます。  
 A/D Input 端子からのオーディオ信号も、ボリューム、エフェクトや出力先の設定などができ  
 ます。

オーディオチャンネル(入力)	出力先
Main L/R or 1/2	OUTPUT L/R端子
Digital L/R or 3/4	本体Digital In部
Assign L/R or 5/6	ASSIGNABLE OUT L/R端子

## MIDIチャンネルとMIDIポート ★

MIDIチャンネルは16までしか規定されていませんが、16チャンネルを超えるソングデータを扱えるようにするための概念としてMIDIポートがあり、1ポートあたり16チャンネルを扱えるようになっています。MIDIケーブルでは同時に1ポート分(16チャンネル分)のデータしか通信できませんが、USBケーブルでは最大8ポート分(16 × 8 = 128チャンネル分)のMIDIデータを扱えます。

本機では、USB端子を使って接続する場合に扱えるポートが、それぞれの用途によって、以下のとおり固定で決まっています。

### ● ポート1

本機の音源部が扱えるポートです。

外部MIDI機器やコンピューターから本機の音源部を鳴らしたい場合は、外部MIDI機器やコンピューター側でポート1に設定する必要があります。

### ● ポート2

DAWのリモートコントロールに使うポートです。

### ● ポート3

本機が受信したMIDIデータを、別のMIDI機器にそのまま転送(スルー)する場合に使われるポートです。



本機では、[USB TO HOST]端子経由で受信したMIDIポート3のデータは、MIDI [OUT]端子からスルーされ、MIDI [IN]端子経由で受信したMIDIデータは、MIDIポート3のデータとして[USB TO HOST]端子からスルーされます。

本機とコンピューター間でUSBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなく、MIDIポートも送信側と受信側で合わせる必要があります。用途に合わせて、外部機器側のポートの設定を行ってください。

## コンピューターを活用した音楽制作



本機とコンピューターを接続することで、DAWソフトウェアと連携して以下のような使いかたができます。

- 本機の演奏をコンピューター上のDAWソフトウェアにMIDI録音やオーディオ録音する
- DAWソフトウェアのソングを本機の音源で再生する

ここでは、すでに本機とコンピューターとの接続は済ませたものとして、DAWソフトウェアと本機を組み合わせた使いかたの例を紹介します。

## DAWに本機の演奏をMIDI録音する



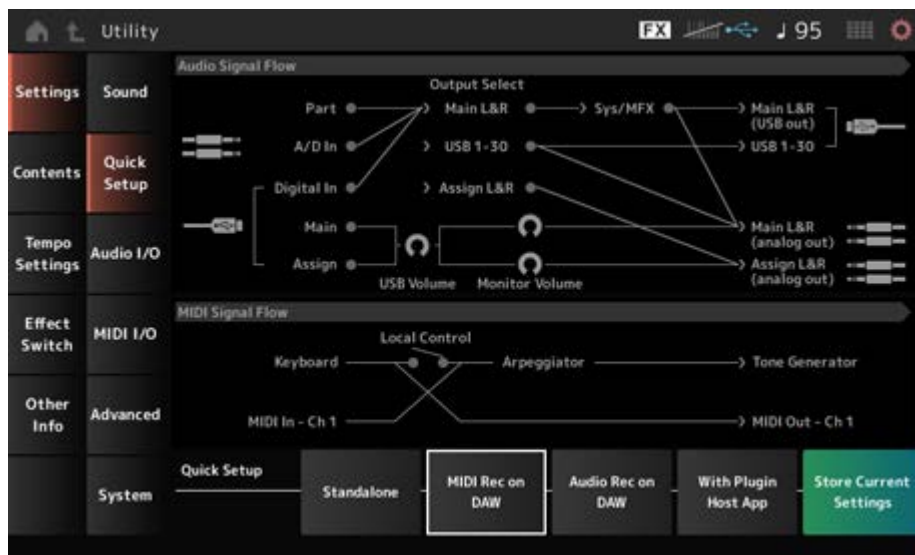
本機の演奏をDAWにMIDI録音する方法です。

### 本機側の設定

- 1 [UTILITY] → Settings → Quick Setupをタップして画面を開きます。
- 2 MIDI Rec on DAWを選びます。

#### NOTE

上記の手順1と2の代わりに、[QUICK SETUP]ボタンとスロットナンバー・カテゴリー名選択の[6]ボタンを同時押ししてもMIDI Rec on DAWを選べます。

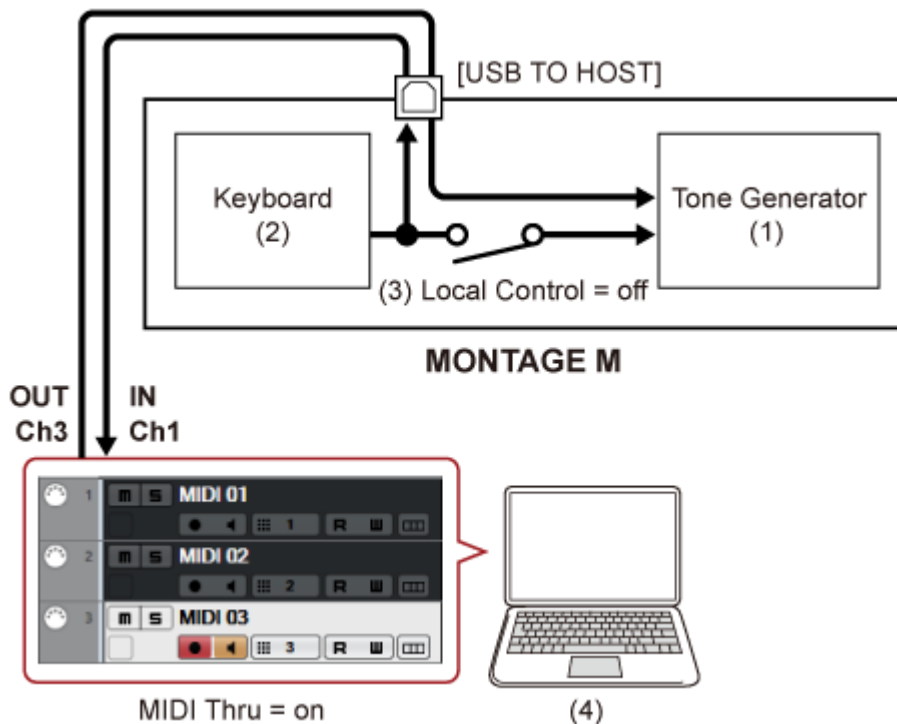


- 3 [EXIT]ボタンを押してQuick Setup画面を閉じるか、[PERFORMANCE]ボタンを押してPerformance画面を開き、録音するパフォーマンスを選びます。

## DAWソフトウェア側の設定

- 1 MIDIスルーをオンにします。

MIDIスルーとは、鍵盤から入力されたMIDIデータが、レコーディング中のトラックの設定に従って再度楽器へ送信されることで、楽器の音源部を鳴らす設定のことです。たとえば、図のように本機からのMIDIデータがCh1で入力された場合でも、コンピューター側でMIDIスルーをオンにしていると、レコーディングトラックの設定に従ってCh3でコンピューターから出力され、本機音源部でCh3が鳴ります。この設定にすることで、再生時と同じ音を聴きながらレコーディングできます。



- (1) 音源部  
Ch3が鳴る
- (2) 鍵盤  
Ch1
- (3) ローカルコントロール = オフ
- (4) コンピューター(Cubaseなど)

## 2 DAW側で本機の演奏を録音します。

### DAWのソングを本機音源部で鳴らす



本機を、DAWソフトウェアのMIDIマルチ音源として利用する方法です。  
コンピューターに負荷をかけずに、クオリティーの高いMIDI音源として利用できます。

#### 本機側の設定

### 1 パフォーマンスを選びます。

パフォーマンスを選んだあとに、[PERFORMANCE] → Mixingで画面を開いておくと、パート1~16のミキシングがしやすくなります。  
また、[UTILITY] → Effect Switch画面のKbd Ctrl Lockをオンにして、各パートのTx/Rx Ch.で受信するようにする必要があります。

#### DAWソフトウェア側の設定

1 本機の音を鳴らすトラックは、MIDI出力ポートを本機のポート1に設定します。

2 各トラックにMIDIデータを入力します。

各トラックのMIDIチャンネルに対応した音源は、本機側のMixing画面で設定します。

## Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE Mを使う



Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE Mは、ハードウェアのMONTAGE Mと同じ音源システムを持つソフトシンセサイザーです。

ハードウェアと連携して使えるため、ソフトウェア版が便利なDAW中心の制作環境と、ハードウェアを使用するライブ環境とで、同じMONTAGE Mのサウンドをシームレスに使用できます。状況に応じた最適な環境でMONTAGE Mをご使用いただけます。

ESPのインストールとアクティベーションについては、付属品のExpanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download InformationチラシからMONTAGE M Welcomeページにアクセスしてご確認ください。

ESPマニュアルは以下のウェブサイトよりダウンロードいただけます。

<https://download.yamaha.com/jp/>

## DAWリモート機能を使う



DAWリモート機能を使うと、本機のトップパネルからコンピューター上のDAWソフトウェアをコントロールできます。

DAWリモート機能を使用できるのは、コンピューターとUSBケーブルで接続した場合だけです。MIDIケーブルを使用して接続した場合にはDAWリモート機能は使用できません。

### 本機側の設定

1 ABタイプのUSBケーブルで本機の[USB TO HOST]端子にコンピューターを接続します。

2 [DAW REMOTE] → Settings → DAWで、お使いのDAWソフトウェアを選びます。

### DAWソフトウェア側の設定

DAWソフトウェアごとに設定方法を説明します。

お使いのDAWソフトウェアのバージョンによっては、設定の手順が以下の説明と異なる場合

や、設定自体ができない場合があります。詳しくは、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

## NOTE

DAWソフトウェアをご使用の場合は、コンピューターと本機の接続が切れると、接続し直してもDAWソフトウェアが本機を認識しない場合があります。そのような場合は、接続し直してから、DAWを再起動してください。

### ■ Cubase

- 1 デバイス/スタジオ → デバイス設定.../スタジオ設定...でダイアログを開きます。
- 2 MIDI → MIDIポートの設定を選択してMONTAGE M-2またはMONTAGE M Port 2のAll MIDI Inputのチェックを外します。
- 3 ダイアログ左上の+ボタンを押してリストからMackie Controlを選びます。
- 4 リモートデバイス → Mackie Controlを選びます。
- 5 MIDI入力とMIDI出力にMONTAGE M-2またはMONTAGE M Port2を設定します。
- 6 (任意)ユーザーコマンドのF1～F8に好きな機能を割り当てます。

### ■ Logic Pro

- 1 Logic Pro X → 環境設定 → 詳細 → 詳細ツールを表示にチェックします。
- 2 Logic Pro X → コントロールサーフェス → 設定...でダイアログを開きます。
- 3 新規 → インストール...でMackie DesignsのMackie Controlを選びます。
- 4 Mackie Controlの出力ポートと入力ポートにMONTAGE M Port2を設定します。

- 5 (任意)Logic Pro X → コントロールサーフェス → コントローラアサインメント...のゾーンをControl Surface: Mackie Controlにしてコントロール F1～F8に機能を割り当てます。

#### ■ Pro Tools

- 1 設定(Setup) → ペリフェラル... (Peripherals...)でダイアログを開きます。
- 2 MIDIコントローラー(MIDI Controllers)タブを選びます。
- 3 タイプをHUI、受信元および送信先を事前に定義されたもの(Predefined)のMONTAGE M-2またはMONTAGE M, Port2に設定します。

#### ■ Live

- 1 Live → 環境設定...でダイアログを開きます。
- 2 Link/MIDIタブを選びます。
- 3 コントロールサーフェスにMackieControlを選びます。
- 4 入力と出力にMONTAGE M-2またはMONTAGE M Port2を設定します。
- 5 (任意)オプションメニューのMIDIマップアサインモードでMIDI Note F#2～C#3に対する動作を設定することで、F1～F8に機能を割り当てます。

## スマートデバイスと接続する

---



本機にスマートフォンやタブレット端末などのスマートデバイスを接続できます。  
本機に対応したアプリケーションを使うことにより、楽器をもっと便利に楽しむことができます。

対応のスマートデバイスやアプリケーションについては、ウェブサイト上の下記ページでご確認ください。

[https://jp.yamaha.com/products/music\\_production/apps/index.html](https://jp.yamaha.com/products/music_production/apps/index.html)

接続のしかたについては、ウェブサイト上(<https://jp.yamaha.com/support/>)の「スマートデバイス接続マニュアル」を検索してご参照ください。iOS機器でオーディオ通信をする場合には、別途Lightning - USBカメラアダプタなどをご準備ください。

スマートデバイスを接続する場合には、本機側で[UTILITY] → Settings → USB Driver Mode をGenericに設定します。

## 外部MIDI機器と接続して使う



市販のUSBケーブルやMIDIケーブルを使って、外部MIDI機器と接続できます。  
本機から外部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から本機の音源部を鳴らしたりできます。

MIDI接続で本機の音を鳴らすためには、本機のMIDI受信チャンネルと外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルを合わせる必要があります。

本機のMIDI受信チャンネルは、キーボードコントロールがオンのパートはMIDI I/O Ch.、キーボードコントロールがオフのパートはTx/Rx Ch.です。また、Part ModeがExternalのパートは外部MIDIを受信しません。

外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルについては、外部MIDIキーボードの取扱説明書で確認してください。

また、本機音源部の音と外部音源の音とを鳴らし分けたい場合は、ゾーン機能を使います。  
外部音源の音だけを出したい場合は、本機のボリュームを下げるか、[UTILITY] → Settings → MIDI I/OでMIDI設定画面を開き、Local Controlをオフに設定します。  
外部MIDI音源の受信チャンネルの設定方法については、外部MIDI音源の取扱説明書で確認してください。

本機のMIDI送信チャンネルは、Part ModeがExternalのパートが存在する場合としない場合で異なります。

Part ModeがExternalのパートが存在しない場合は、選択パートがCommonまたはキーボードコントロールがオンのパートのときはMIDI I/O Ch.、キーボードコントロールがオフのパートのときはTx/Rx Ch.です。

Part ModeがExternalのパートが存在する場合は、選択パートがCommonまたはキーボードコントロールがオンのパートのときはPart ModeがExternalかつキーボードコントロールがオンのすべてのパートのTx Ch.、キーボードコントロールがオフのパートでPart ModeがExternalであればそのパートのTx Ch.です。Part ModeがInternalのパートはMIDI送信しません。

### NOTE

外部MIDI機器の接続には[USB TO DEVICE]端子とMIDI端子が使えます。

## [USB TO DEVICE]端子にUSB MIDIキーボードなどを接続する



[USB TO DEVICE]端子にUSB MIDIキーボードなどを接続すると、接続したUSB MIDIキーボードの機能に応じて、本機に装備されている鍵盤と同じように扱えます。



## ご注意

- [USB TO DEVICE]端子の定格は、最大5V/500mAです。定格を超えるUSB機器は故障の原因になるため、接続しないでください。
- USBケーブルはABタイプで、3メートル未満のものをご使用ください。

## 使用できるMIDI機器



- USBクラスコンプライアント対応のMIDI機器  
USB MIDIキーボードなど
- 動作確認済みのヤマハMIDI機器  
CP1、CP4 STAGE、CP40 STAGE、CP88、CP73、MODX、MODX+、MONTAGE、MOTIF XF、MOXF、MX、reface、YC

## MIDI通信時の特別な動作



本機に装備されている鍵盤に近い扱いとするため、[USB TO DEVICE]端子で接続した機器とのMIDI通信では特別な動作をします。

- MIDI通信は一方向だけ(外部MIDI機器から送信し、本機で受信する)
- MIDI IN/OUT、MIDI I/O Ch.の設定に関係なく、すべてのMIDI情報が受信される
- キーボードコントロールがオンのパート群については、対応するすべてのチャンネルの情報が共有される  
(たとえば、パート1~3のキーボードコントロールがオンのときは、チャンネル1~3のどれで受信しても、パート1~3すべてに情報が届く)
- キーボードコントロールがオフのパートは、各パートに対応するチャンネルの情報だけを受信する

## MIDI端子に外部MIDI機器を接続する



MIDI端子を使うには、MIDIケーブルで外部MIDI機器を接続してから、[UTILITY] → Settings → MIDI I/OをMIDIに設定します。

## 画面とパラメーター



この章では、メイン画面に表示されるパラメーターについて説明します。

### 目次

#### 画面の見かた

#### Performance画面

#### Common Edit画面

#### Part Edit (AWM2) 画面

##### Part Common Edit

##### Element Edit

#### Drum Part Edit (AWM2) 画面

##### Part Common Edit

##### Key Edit

#### Part Edit (FM-X) 画面

##### Part Common Edit

##### Operator Edit

#### Part Edit (AN-X) 画面

##### Part Common Edit

##### Oscillator Edit

##### Noise Edit

#### Category Search画面

#### Live Set画面

#### Utility画面

#### ボタン操作時の画面

## 画面の見かた



### メイン画面の見かた

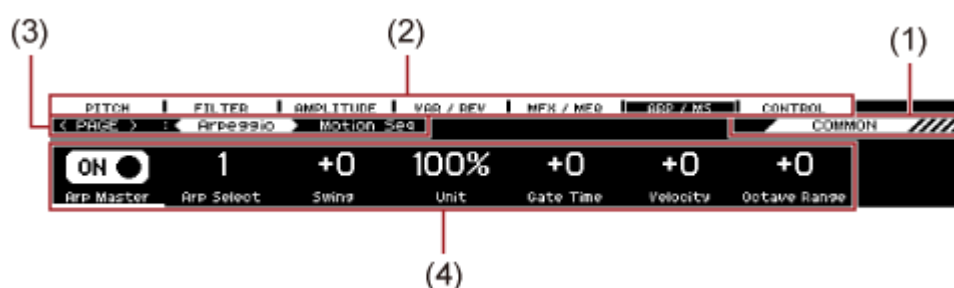


メイン画面の見かたについては、クイックガイドをご参照ください。

### サブ画面の見かた



サブ画面の表示は、エディット対象や[QUICK EDIT]ボタンの設定に応じて変わります。



	表示	内容
1	エディット対象	サブ画面を使ったクイックエディットの操作対象(パフォーマンス全体、パート、など)
2	タブ	エディット対象などに応じたパラメーターが表示される タブ切り替えボタンを使う
3	ページ	タブのページを切り替える タブPAGE切り替えボタンを使う
4	パラメーター表示	数値、スイッチ、パラメーター名などの表示 ノブ1~8を使う

#### ● Ring⇔FM表示について

AN-XパートのエディットのRing⇔FMは、メイン画面のRing LevelとFM Levelに対応しています。

ノブを動かすとRingとFMの割合が変わります。

OSC 1 | OSC 2 | OSC 3 / NOISE | PITCH | FILTER | AMPLITUDE | FX | ARP/MS/CTRL  
 < PAGE > | OSC 1 | EG | LFO | PART 1

Wave **M** | 8' | +0 | 50.0% | 0 | 0 | Ring 66 | 511  
 Octave | Pitch | Pulse Width | Sync Pitch | Shaper | Ring <-> FM | Out Level

Edit | Part 1 | Osc 1 | 1 2 3 N | FX | J120

OSC / Tune

OSC EG | Wave Saw1 | Out Level | Level/Vel | Invert | Connect Filter

OSC LFO | Octave | Pitch | FM Level | FM Level/Vel | Ring Level | Ring Level/Vel

Sync Pitch | Sync Pitch/Vel | Pulse Width | PulseWidth/Vel | Shaper | Shaper/Vel

Pitch EG Settings | Pitch LFO Settings | OSC 1 EG Settings | OSC 1 LFO Settings

Octave | Pitch | FM Level | FM Level/Vel | Ring Level | Ring Level/Vel

## Performance画面



Performance画面では、パフォーマンスを選んで演奏したり、パフォーマンスの設定を一部作り変えたりできます。

### 目次

[Home](#)

[Motion Control](#)

[Super Knob](#)

[Knob Auto](#)

[Super Knob Motion Sequencer Edit](#)

[User Curve Edit](#)

[Mixing](#)

[Scene](#)

[Play/Rec](#)

[Pattern](#)

[Pattern Edit画面](#)

[Overview](#)

[Note](#)

[Quantize](#)

[Velocity](#)

[Gate Time](#)

[Cresc. \(Crescendo\)](#)

[Transpose](#)

[Roll](#)

[Track](#)

[Copy/Exchange](#)

[Mix](#)

[Append](#)

[Split](#)

[Clear](#)

[Divide Drum Tr](#)

Song/Event

Get Phrase

Put Phrase

Erase Event

User Arp

Play FX

Chain

Song

Put Track to Arpeggio

Audio

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

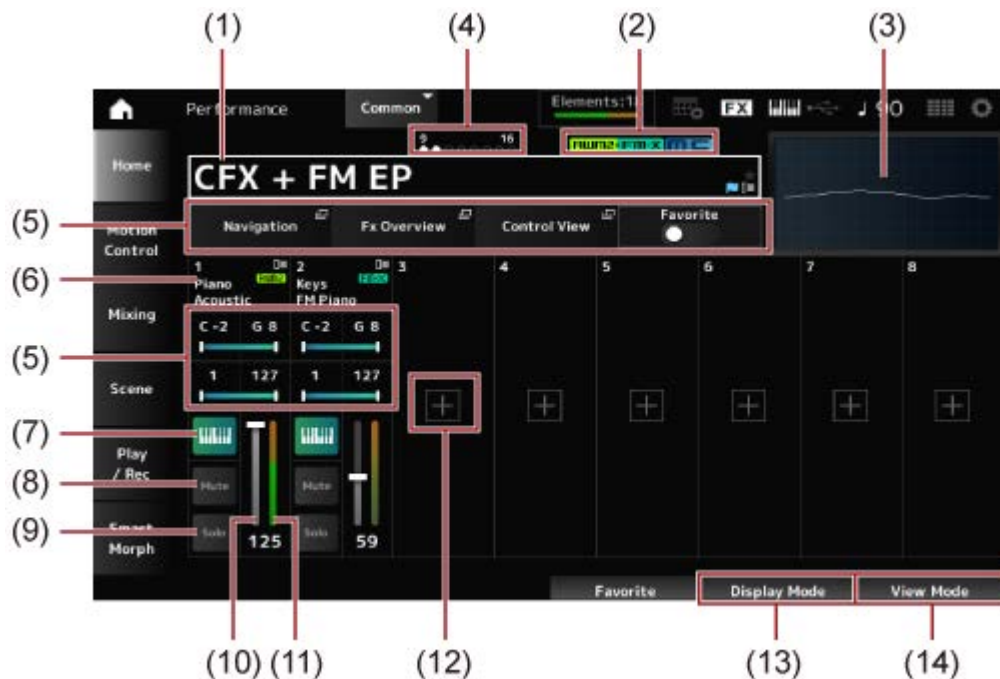
Job

**Home**



**表示方法**

- [PERFORMANCE]ボタンを押す
- 🏠 (Home)アイコンをタップ



### (1) Performance Name

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。

タップすると、Category Search、Edit、Propertyなどのコンテキストメニューが表示されます。

フラグでパフォーマンスの状態を確認できます。

#### • Favorite Flag( ★ )

Favoriteスイッチをオンにすると ★ 印が表示されます。Performance Category Search画面でも表示されます。

#### • Edit Flag( 🚩 )

パフォーマンス内のパラメーターを変更すると、青いフラグが表示されます。[STORE] ボタンを押して設定を保存すると表示がオフになります。

### (2) Performance Attribute

パフォーマンスのアトリビュートが表示されます。

表記	意味
	AWM2音源を使ったパフォーマンス
	FM-X音源を使ったパフォーマンス
	FM-Xのパートとスマートモーブ情報を持つパフォーマンス
	AN-X音源を使ったパフォーマンス
	モーションコントロールをフィーチャーしたパフォーマンス

表記	意味
<b>SSS</b>	Seamless Sound Switchingに対応したパフォーマンス

※複数の音源を組み合わせたパフォーマンスは、+サインを使って表記しています。

- (3) Oscilloscope  
Main L&Rの出力が波形表示されます。
- (4) Part Indicator  
カーソルがパフォーマンスネームまたはパート1~8にあるときはパート9~16の使用状況が表示されます。  
カーソルがパート9~16にあるときはパート1~8の使用状況が表示されます。  
パート9~16が使用されていない場合は表示されません。
- (5) 可変のパラメーター表示  
Display Modeにより、表示されるパラメーターが変わります。
- (6) Part Name  
パートの種類とカテゴリ、またはパートネームが表示されます。  
タップすると、Category Search、Edit、Copy、Propertyなどのコンテキストメニューが表示されます。  
パート1以外で、すでに音色が割り当てられているパートでは、Category Search、Edit、Copy、Deleteのコンテキストメニューが表示されます。  
[+]をタップすると、パートを追加できます。
- (7) Keyboard Control Switch  
キーボードコントロールでは、同時に演奏するパートを設定します。  
Commonまたはキーボードコントロールがオンになっているパートを選んだ状態で鍵盤を弾いたとき、キーボードコントロールがオンになっているパートが同時に鳴ります。  
キーボードコントロールがオフになっているパートは、そのパートを選んだときだけ、鍵盤を弾いたときに音が鳴ります。  
**設定値:** Off、On
- (8) Part Mute  
パートのミュート オンオフを切り替えます。  
**設定値:** Off、On
- (9) Part Solo  
パートのソロ オンオフを切り替えます。  
**設定値:** Off、On
- (10) Part Volume  
パートのボリュームを設定します。  
**設定値:** 0~127
- (11) Part Level Meter  
パートのオーディオ出力レベルが表示されます。
- (12) [+](Add)



タップするとPart Category Search画面またはPerformance Merge画面が表示され、パートを追加できます。

(13) [Display Modeの切り替え](#)

(14) [View Modeの切り替え](#)

## Display Modeの切り替え



Display Modeを切り替えると、Home画面の可変のパラメーター表示部分が変わります。Display Modeはディスプレイノブを操作することで切り替えできます。

### ■ Range



### Navigation

ナビゲーション画面を開きます。

### Fx Overview

エフェクト概要画面を開きます。

### Control View

コントロールビュー画面を開きます。

### Favorite

Favoriteスイッチを設定します。

設定値: Off、On

### Note Limit

パートを鳴らすノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

C5~C4のように最低音が最高音より高い設定の場合は、C-2~C4とC5~C8の範囲で鳴りま

す。

**設定値:** C-2~G8

## Velocity Limit

パートを鳴らすベロシティの範囲を設定します。

**設定値:** 1~127

## ■ FX/Pan



## Var Return

バリエーションエフェクトで処理された信号の出カレベル(リターンレベル)を設定します。

**設定値:** 0~127

## Rev Return

リバーブエフェクトで処理された信号の出カレベル(リターンレベル)を設定します。

**設定値:** 0~127

## Pan

選択中のパフォーマンスのパンを調節します。

**設定値:** L63~C~R63

## Volume

選択中のパフォーマンスのボリュームを調節します。

**設定値:** 0~127

## Var (Part Variation Send)

パートのバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

**設定値:** 0~127

## Rev (Part Reverb Send)

パートのリバースエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

## Dry (Part Dry Level)

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)を設定します。

設定値: 0~127

## Pan (Part Pan)

パートのパン(ステレオ定位)を調節します。

設定値: L63~C~R63

## ■ Arp/MS/Porta



## Arp Select

アルペジオセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

## MS Select

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

## Portamento Switch

Portamento Part Swがオンのパートにポルタメント効果をかけるか(On)、かけないか(Off)を設定します。

トップパネル上の[PORTAMENTO]ボタンと連動しています。

設定値: Off、On

## Portamento Time

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。  
パートのポルタメントタイムに対するオフセット値です。

設定値: -64~+63

## Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)

パートのアルペジオのオンオフを設定します。

アルペジオがオンでアルペジオホールドもオンのとき、表示はArp Hold Onになります。

アルペジオがオンのときトップパネル上の[SHIFT]ボタンを押しながら画面上のArp On/Offボタンをタップすると、Arp HoldのOnとOffを切り替えることができます

設定値: Off、On

## MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)

パートのモーションシーケンサーのオンオフを設定します。

設定値: Off、On

## Prt On/Off (Portamento Part Switch)

パートにポルタメント効果をかけるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

## Time (Portamento Part Time)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。

設定値: 0~127

## ■ Mode/Transpose



## MIDI I/O Ch.

CommonおよびKeyboard Control SwitchがONのパートの入出力に使用するMIDIのチャンネルを指定します。

**設定値:** Ch1~Ch16

### **Octave Shift (Keyboard Octave Shift)**

鍵(キー)の音高をオクターブ単位で上下します。

トップパネルのOCTAVEボタン操作と連動します。

**設定値:** -3~+3

### **Transpose (Keyboard Transpose)**

鍵(キー)のピッチを半音単位でシフトします。

**設定値:** -11semi~+11semi

### **NOTE**

本機の音源部が再生できるピッチの範囲(C-2~G8)を超えた場合は、1オクターブ上(または下)の音が鳴ります。

### **Int/Ext (Part Mode)**

本体に内蔵された音源を使用する(Int)か、外部の音源を鳴らす(Ext)かを設定します。

**設定値:** Int、Ext

### **Ch (Tx/Rx Ch)**

Part ModeがInternalでKeyboard Control Switchがオフのとき、ゾーンでMIDIメッセージを送受信するときのチャンネルを設定します。

**設定値:** Ch1~Ch16、Off

### **Ch (Transmit Ch)**

Part ModeがExternalのとき、ゾーンでMIDIメッセージを送信するときのチャンネルを設定します。

**設定値:** Ch1~Ch16

### **Oct (Zone Octave)**

ゾーンの音高をオクターブ単位でシフトします。

**設定値:** -3~+0 (標準)~+3 (オクターブ)

### **Trans (Zone Transpose)**

ゾーンの音高を半音単位でシフトします。

**設定値:** -11~+0 (標準)~+11

## **■ Filter**



### Cutoff (Cutoff Frequency)

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。

ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。

パートのフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

### Resonance

カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。

パートのフィルターレゾナンスに対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

### FEG Depth

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。

パートのFEGデプスに対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

### Cut (Part Cutoff Frequency)

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。

ここではFilter Type画面で設定されているフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### Res (Part Resonance)

カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。

ここではFilter Type画面で設定されているフィルターレゾナンスに対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

## FEG (Part FEG Depth)

Filter Type画面で設定されているフィルターEGによるカットオフ周波数の変化幅を調整します。

0の場合はFilter Type画面で設定されている変化がそのまま反映されます。

設定値: -64~+63

## View Modeの切り替え



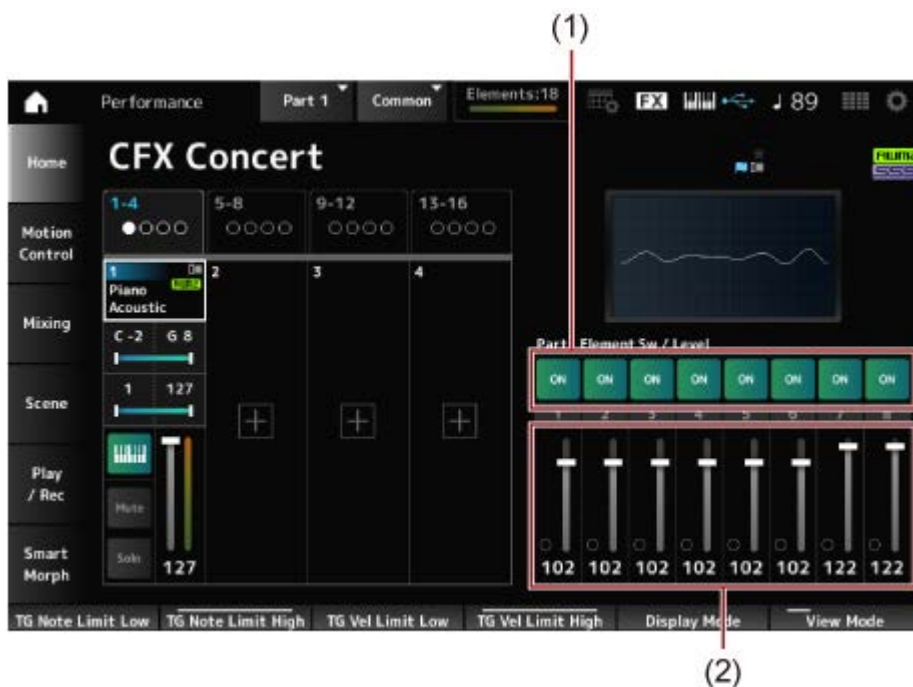
View Modeを使うと、Home画面から各種情報にアクセスできます。

View Modeはディスプレイノブを操作することで切り替えできます。

Performance Nameにカーソルがあるときは、[PERFORMANCE]ボタンを押すことでも切り替えられます。

## ■ Element Sw/Level

View ModeがPart Infoで選択中のパートがノーマルパート(AWM2)の場合に表示されます。



(1) Element Sw (Element Switch)

(2) Element Level

## Element Sw (Element Switch)

エレメントのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On



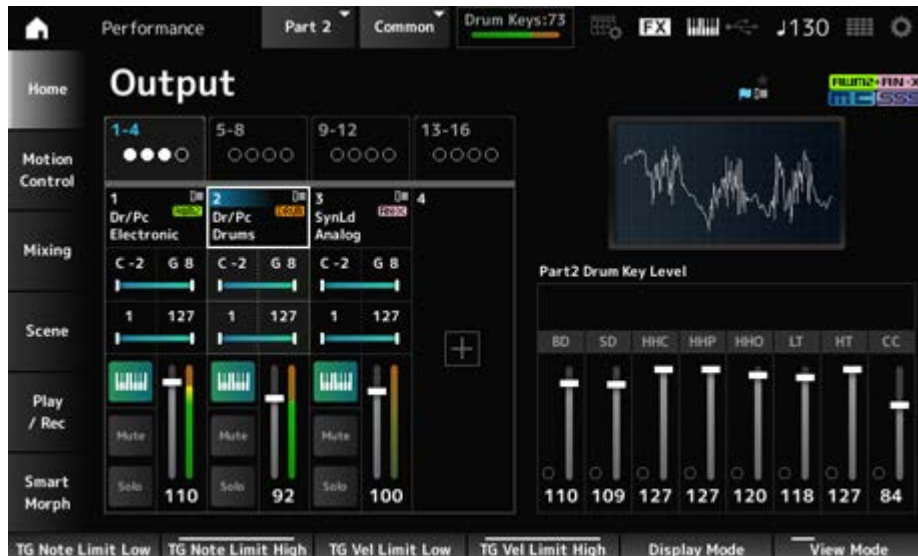
## Element Level

エレメントの出力レベルを設定します。

設定値: 0~127

### ■ Drum Key

View ModeがPart Infoで選択中のパートがドラムパートの場合に表示されます。



## Drum Key Level

各ドラムキーの出力レベルを設定します。

設定値: 0~127

### ■ Algorithm

View ModeがPart Infoで選択中のパートがノーマルパート(FM-X)の場合に表示されます。



## Algorithm (Algorithm Number)



アルゴリズムを切り替えます。

アルゴリズムの画像をタップするとアルゴリズムサーチ画面が表示されます。

**設定値:** データリスト参照

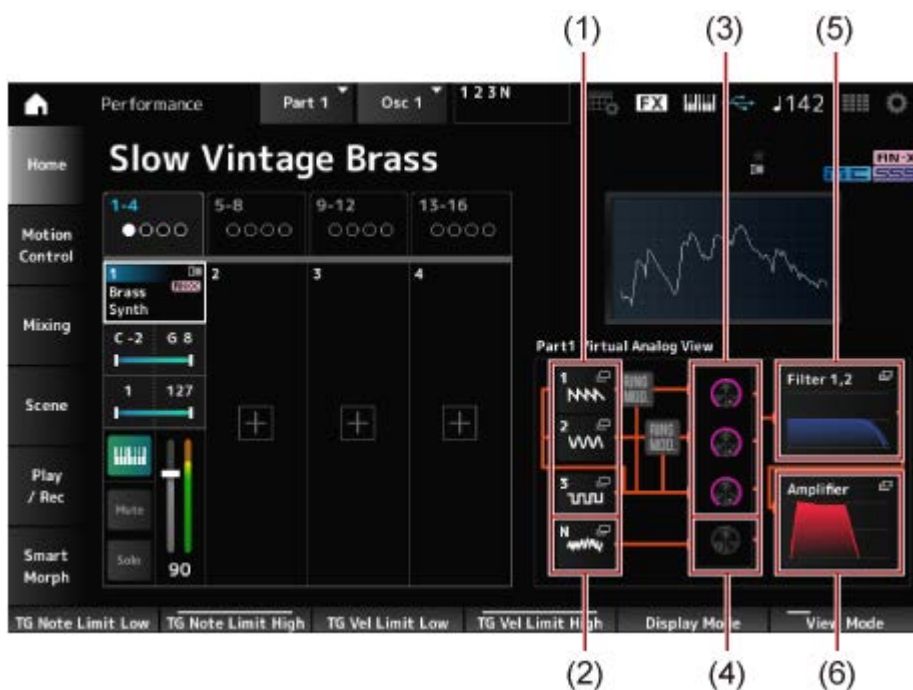
## Feedback (Feedback Level)

フィードバックの度合い(レベル)を設定します。

**設定値:** 0~7

## ■ Virtual Analog

View ModeがPart Infoで選択中のパートがノーマルパート(AN-X)の場合に表示されます。



- (1) 1-3 (Oscillator 1-3)
- (2) N (Noise)
- (3) Oscillator Level
- (4) Noise Level
- (5) Filter 1, 2
- (6) Amplifier

## Oscillator Level

各オシレーターの出カレベルを設定します。

**設定値:** 0~511

## Noise Level

ノイズのレベルを設定します。

**設定値:** 0~511

### 1~3 (Oscillator 1~3)

Part Edit (AN-X)のOSC/Tune画面が表示されます。

### N (Noise)

Part Edit (AN-X)のNoise画面が表示されます。

### Filter 1, 2

Part Edit (AN-X)のFilter Type画面が表示されます。

### Amplifier

Part Edit (AN-X)のAmp EG画面が表示されます。

## ■ Smart Morph

View ModeがSmart Morphの場合に表示されます。

Smart Morphのデータがない場合は、マップ部分が表示されません。



## ■ Motion Seq

View ModeがMotion Seqの場合に表示されます。

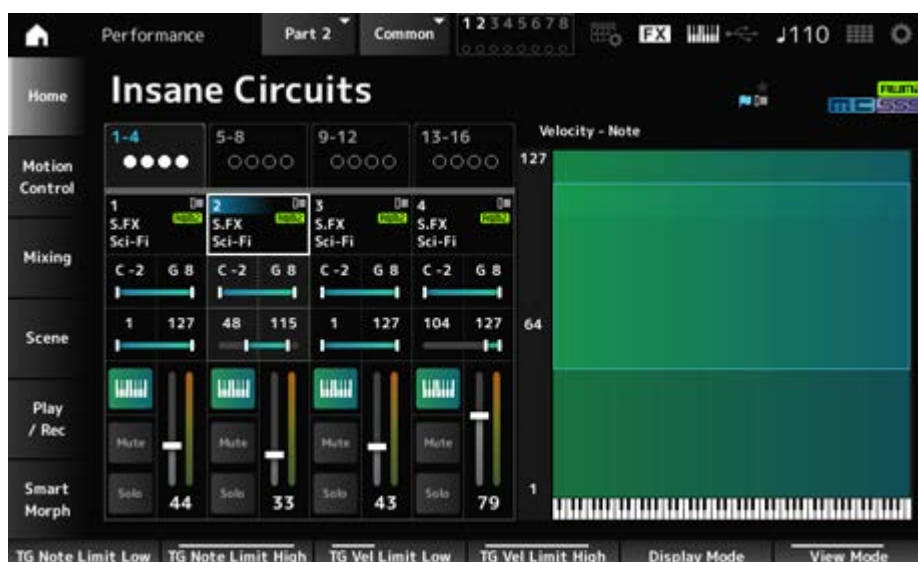
選択中のパートのView Laneで設定されたレーンが表示されます。



## ■ Velocity—Note

View ModeがVelocity—Noteの場合に表示されます。

パート間でベロシティー splits を設定したいときに便利です。



## ■ Part—Note

View ModeがPart—Noteの場合か、View ModeがPart Infoで選択パートがCommonの場合に表示されます。



## Motion Control



モーションコントロールでは、選択中のパフォーマンスの音など、モーションコントロール全般に関する設定ができます。

## Super Knob



Super Knob画面では、スーパーノブでコントロールする値を設定できます。スーパーノブと全パート共通のアサインブルノブの連携を個別に設定できます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Motion Control → Super Knob



- (1) Super Knob Link
- (2) Assignable Knob 1-8 Value

- (3) Assignable Knob 1-8 Value Left
- (4) Assignable Knob 1-8 Value Mid
- (5) Assignable Knob 1-8 Value Right

### **MS Master (Motion Sequencer Master Switch)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。  
トップパネルの[MSEQ ON/OFF]ボタンと連動します。

**設定値:** Off、On

### **Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)**

スーパーノブに適用されるモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

**設定値:** Off、On

### **LED Pattern**

スーパーノブの点灯パターンを設定します。

**設定値:** Off、Type 1、Type 2-1、Type 2-2、Type 3-1、Type 3-2、Type 4-1、Type 4-2、Type 5-1、Type 5-2、Type 6、Type 7-1、Type 7-2、Type 8-1、Type 8-2、Type 9、Type 10、Type 11、Type 1B、Type 2-1B、Type 2-2B、Type 3-1B、Type 3-2B、Type 4-1B、Type 4-2B、Type 5-1B、Type 5-2B、Type 6B、Type 7-1B、Type 7-2B、Type 8-1B、Type 8-2B、Type 9B、Type 10B、Type 11B、Rotary 1、Rotary 2、Rotary 3、Rotary 4、Rotary 5、Rotary 6、Rotary 7、Rotary 8、Rotary 9、Rotary 10

### **Super Knob (Super Knob Value)**

スーパーノブの値です。

**設定値:** 0~1023

### **Mid Position**

スーパーノブのMidの値です。

**設定値:** Off、1~1022

### **Edit Super Knob**

スーパーノブ操作によってコントロールするパラメーターを設定するCommon EditのControl Assign画面が開きます。

### **Super Knob Link**

スーパーノブ操作の効果を受けるかどうかを設定します。

オフに設定したノブは、スーパーノブの値が変化しても効果を受けません。

**設定値:** Off、On

## Assignable Knob 1~8 Value

現在のアサインブルノブ1~8の値です。

設定値: 0~1023

## Assignable Knob 1~8 Value Left

Super Knob Valueが0(ノブを一番左まで回した状態)のときのアサインブルノブ1~8の値です。

設定値: 0~1023

## Assignable Knob 1~8 Value Mid

Super Knob ValueがMid Positionで設定された値になったときのアサインブルノブ1~8の値です。

Mid PositionがOffのときは無効です。

設定値: 0~1023

## Assignable Knob 1~8 Value Right

Super Knob Valueが1023(ノブを一番右まで回した状態)のときのアサインブルノブ1~8の値です。

設定値: 0~1023

### NOTE

Value LeftからValue Rightにかけて値が大きくなるように設定すると、ノブ1~8もスーパーノブと同じ方向に動きます。

Value RightからValue Leftにかけて値が大きくなるように設定すると、ノブ1~8はスーパーノブと反対の方向に動きます。

## Knob Auto



Knob Auto画面では、スーパーノブに適用されるモーションシーケンサー(スーパーノブモーションシーケンサー)を設定できます。

モーションシーケンサーにより、自動でスーパーノブの値をコントロールできるようになります。

スーパーノブで使用できるレーンは1つです。

### NOTE

モーションシーケンサーで使用できるレーンはパフォーマンス全体で同時に最大8レーンですが、ここで使用するレーンはその制限の対象には含まれません。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Motion Control → Knob Auto



### Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。  
 トップパネルの[MSEQ ON/OFF]ボタンと連動します。

設定値: Off、On

### Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

スーパーノブモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

ノブ操作の効果を受けるか(On)受けないか(Off)を設定します。

設定値: Off、On

### Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

[MSEQ TRIGGER]ボタンの信号を受信するか(On)しないか(Off)を設定します。

オンにすると[MSEQ TRIGGER]ボタンを押すまでモーションシーケンスが再生されません。

設定値: Off、On

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスタイプを切り替えます。

設定値: 1~8

### SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

シーケンスのステップバリューがランダムに変化する度合いを設定します。

設定値: 0~127

### Edit Sequence



モーションシーケンスの設定画面が開きます。

## ■ Sync/Speedタブ

### Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

スーパーノブモーションシーケンスを何と同期して再生するかを設定します。

設定値: Off、Tempo、Beat

**Off:** スーパーノブモーションシーケンサーを単独で再生

**Tempo:** パフォーマンスのテンポに同期して再生

**Beat:** 拍に同期して再生

## ● SyncがOffのとき

### Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

モーションシーケンスの再生スピードを設定します。

Super Knob Motion Sequencer SyncがOffのときに有効です。

設定値: 0~127

### Delay Time (Super Knob Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

SyncがOffのとき、モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間を設定します。

設定値: 0~127

### Fade In Time (Super Knob Motion Seq Lane Fade In Time Length)

SyncがOffのとき、モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

## ● SyncがOff以外のとき

### Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

スーパーノブモーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

Super Knob Motion Sequencer SyncがOff以外のときに有効です。

設定値: 50%~6400%、Common

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間そのまま(変更しない)

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用される

### Delay Steps (Super Knob Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

SyncがOff以外のとき、モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間をステップ単位で設定します。

設定値: 0~32



### **Fade In Steps (Super Knob Motion Seq Lane Fade In Step Length)**

SyncがOff以外のとき、モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間をステップ単位で設定します。

**設定値:** 0~32

### **Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)**

モーションシーケンスが再生されるベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

**設定値:** 1~127

## ■ **Loop/Lengthタブ**

### **Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)**

鍵(キー)を押したときにモーションシーケンスの再生をリセットするかどうかを設定します。

TriggerがOnのときは無効です。

**設定値:** Off、Each-On、1st-On

**Each-On:** 鍵(キー)を弾くたびにシーケンスがリセットされ、シーケンスの最初から再生が始まる。

**1st-On:** 鍵(キー)を弾いたときに1音めは必ずシーケンスがリセットされ、シーケンスの最初から再生が始まる。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合は、2音めではリセットされない。

### **Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)**

モーションシーケンスをループ再生(繰り返し再生)するか、1回だけ再生するかを切り替えます。

**設定値:** Off、On

### **Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)**

モーションシーケンスをループ再生する場合に、ループの開始地点を指定します。

**設定値:** 1~16 (ただしLengthの設定値以下であること)

### **Length (Super Knob Motion Sequence Length)**

モーションシーケンスの長さを設定します。

**設定値:** 1~16 (ただしLoop Startの設定値以上であること)

### **MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)**

モーションシーケンスを構成する1 Stepの長さを設定します。

**設定値:** 60、80、120、160、240、320、480

## Super Knob Motion Sequence Edit



スーパーノブモーションシーケンスの設定画面です。  
最大16ステップでシーケンスを作成します。



### Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

モーションシーケンスをループ再生する場合に、ループの開始地点を指定します。

**設定値:** 1~16 (ただしLengthの設定値以下であること)

### Length (Super Knob Motion Sequence Length)

モーションシーケンスの長さを設定します。

**設定値:** 1~16 (ただしLoop Startの設定値以上であること)

### MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

モーションシーケンスを構成する1 Stepの長さを設定します。

**設定値:** 60、80、120、160、240、320、480

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスタイプを切り替えます。

**設定値:** 1~8

### Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

モーションシーケンスの極性を設定します。

**設定値:** Unipolar、Bipolar

**Unipolar:** 単極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスの範囲でだけ変化

**Bipolar:** 双極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化

### **Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)**

モーションシーケンス全体の変化の大きさを設定します。

**設定値:** 0~127

### **Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)**

モーションシーケンスの時間変化の滑らかさを設定します。

**設定値:** 0~127

### **Job**

Job画面が表示されます。

### **Super Knob Motion Sequence Step Value**

モーションシーケンスの各ステップの値を設定します。

カーソルの位置に応じてコントロールスライダー1~8でステップ1~8、ステップ9~16の値をコントロールできます。

**設定値:** 0~127

### **Super Knob Motion Sequence Step Type**

モーションシーケンスの各ステップのタイプとカーブの方向を設定します。

**設定値:** A、B、Reverse A、Reverse B

### **Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)**

### **Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)**

パラメーターの変化カーブをPulse A、Pulse Bでそれぞれ設定します。

ここで設定したカーブのうち、どちらを各ステップで使うかをSuper Knob Motion Sequence Step Typeで選択します。

横軸は時間、縦軸がステップの値を表します。

**設定値:** (プリセットバンク選択時) Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps  
(ユーザーバンク選択時) User 1~32  
(ライブラリーファイルを読み込んだ場合) Library 1~16内のカーブ

### **Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)**

### **Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

モーションシーケンスのステップカーブの形状を調節します。

カーブタイプによっては無効です。設定値の範囲はカーブタイプによって異なります。

### **Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)**

モーションシーケンスのステップカーブの形状をノブでコントロールする(On)かしない(Off)かを切り替えます。

MS FXがオンの場合だけ表示されます。カーブタイプによっては無効です。

設定値: Off、On

## Store Sequence

エディットしたモーションシーケンスを保存(ストア)します。

## Load Sequence

モーションシーケンスを読み込み(ロード)します。

## Copy Sequence

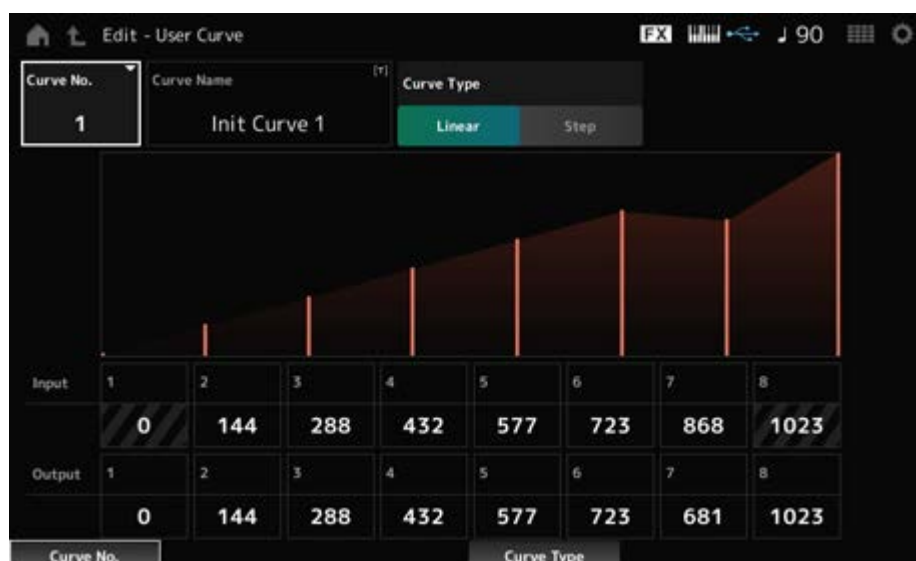
モーションシーケンスをコピーします。

## User Curve Edit



ユーザーカーブの設定画面です。

8点の線形補間(Linear)または8段階(Step)でカーブを作成します。



### Curve No. (Curve Number)

選択中のカーブナンバーです。

設定値: 1~32

### Curve Name

選択中のカーブに名前を付けます。

タップすると入力画面が表示され、名前を付けることができます。

## Curve Type

カーブのタイプを設定します。

設定値: Linear、Step

## Input

カーブの入カレベルを設定します。

Input 1は0で固定されます。

Input 8は、カーブタイプがLinearの場合は、1023で固定されます。

設定値: 0~1023

## Output

カーブの出カレベルを設定します。

設定値: 0~1023

## Mixing



Mixing画面では、各パートのボリュームを調整したり、エフェクトの設定をしたりしてミキシングを作り変えます。

Mixing画面の設定は、パフォーマンスの一部としてストア(保存)されます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Mixing



## Part 1-16 (Part 1-16 Switch)

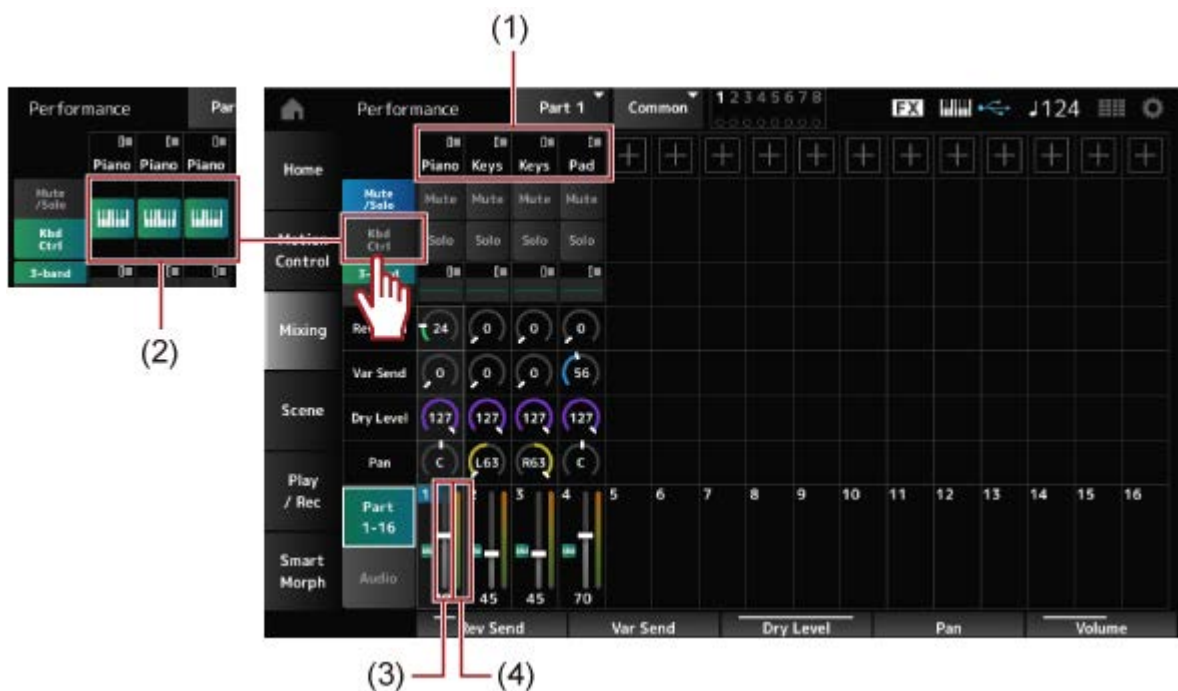
### Audio (Audio Switch)

表示を切り替えます。

設定値: Part1-16、Audio(パート1~8、オーディオパート、マスター)

## ■ Part 1~16 表示の場合

パート1~16のミキシング設定をします。



- (1) Part Category
- (2) Keyboard Control
- (3) Volume
- (4) Part Level Meter

### Part Category

パートが属するメインカテゴリーが表示されます。

タップすると、Category Search、Edit、Propertyなどのコンテキストメニューが表示されます。

パート1以外で、すでに音色が割り当てられているパートでは、Category Search、Edit、Copy、Deleteのコンテキストメニューが表示されます。

[+]をタップすると、パートを追加できます。

設定値: データリスト参照

### Mute/Solo Switch

#### Kbd Ctrl Switch

MuteとSoloの表示とキーボードコントロールの表示を切り替えます。

### Mute (Part Mute)

#### Solo (Part Solo)

ミュートまたはソロのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

## Keyboard Control

キーボードコントロールのオンオフを切り替えます。

パート9～16はオンにできないため、ボタンは表示されません。

設定値: Off、On

## 3-band (3-band EQ Switch)

### 2-band (2-band EQ Switch)

パート1～16の3バンドEQ表示と2バンドEQ表示を切り替えます。

設定値: 3-band、2-band

## EQ (Equalizer)

3-bandまたは2-bandの設定に応じて、EQが表示されます。

枠内をタップすると、パートEQエディットへのコンテキストメニューが表示されます。

## Rev Send (Reverb Send)

パート1～16のリバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0～127

## Var Send (Variation Send)

パート1～16のバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0～127

## Dry Level

パート1～16のドライレベル(システムエフェクトを通らない信号のレベル)を設定します。

設定値: 0～127

## Pan

パート1～16のパン(ステレオ定位)を調節します。

設定値: L63～C～R63

## Volume

パート1～16のボリュームを設定します。

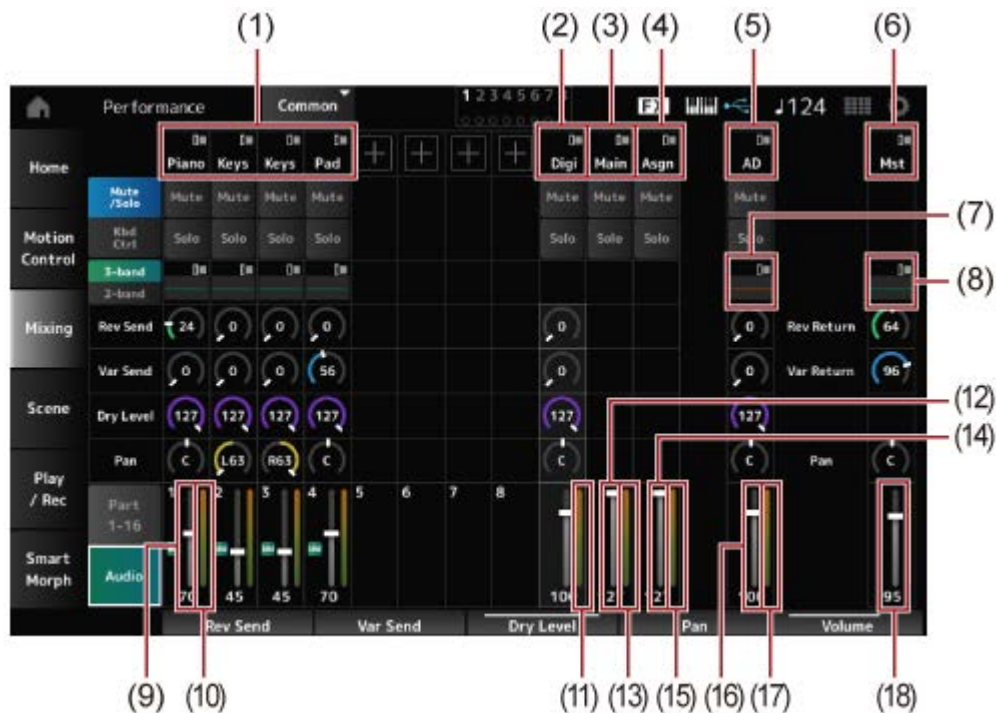
設定値: 0～127

## Part Level Meter

パート1～16のレベルが表示されます。

## ■ Audio表示の場合

オーディオパートのミキシング設定をします。



- (1) Part Category
- (2) Digi (Digital Part)
- (3) Main (USB Main Part)
- (4) Asgn (USB Assign Part)
- (5) AD (A/D Part)
- (6) Mst (Master)
- (7) A/D Part EQ
- (8) Master EQ
- (9) Digital Part Volume
- (10) Part Level Meter
- (11) Digi (Digital Part Level Meter)
- (12) USB Main Monitor Volume
- (13) Main (Main L&R Level Meter)
- (14) USB Assign Monitor Volume
- (15) Asgn (Assign L&R Level Meter)
- (16) A/D Part Volume
- (17) AD (A/D Part Level Meter)
- (18) Performance Volume

## Part Category

パートが属するメインカテゴリーが表示されます。

タップすると、Category Search、Edit、Propertyなどのコンテキストメニューが表示されます。

パート1以外で、すでに音色が割り当てられているパートでは、Category Search、Edit、Copy、Deleteのコンテキストメニューが表示されます。

[+]をタップすると、パートを追加できます。



**設定値:** データリスト参照

**Digi (Digital Part)**

**Main (USB Main Part)**

**Asgn (USB Assign Part)**

**AD (A/D Part)**

**Mst (Master)**

タップすると、Editなどのコンテキストメニューが表示されます。

**Mute/Solo Switch**

**Kbd Ctrl Switch**

MuteとSoloの表示とキーボードコントロールの表示を切り替えます。

**Mute (Part Mute)**

**Solo (Part Solo)**

ミュートまたはソロのオンオフを切り替えます。

**設定値:** Off、On

**A/D Part EQ**

枠内をタップすると、パートEQエディットへのコンテキストメニューが表示されます。

**Digital Part Reverb Send**

**A/D Part Reverb Send**

デジタルパートまたはA/Dパートのリバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)設定します。

**設定値:** 0~127

**Digital Part Variation Send**

**A/D Part Variation Send**

デジタルパートまたはA/Dパートのバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)設定します。

**設定値:** 0~127

**Digital Part Dry Level**

**A/D Part Dry Level**

デジタルパートまたはA/Dパートのドライレベルを設定します。

**設定値:** 0~127

**Digital Part Pan**

**A/D Part Pan**

デジタルパートまたはA/Dパートのパン(ステレオ定位)を調節します。

**設定値:** L63~C~R63

## **Digital Part Volume**

### **A/D Part Volume**

### **USB Main Monitor Volume**

### **USB Assign Monitor Volume**

オーディオパートのボリュームを設定します。

**設定値:** 0~127

## **Master EQ**

5バンドのパラメトリックEQが表示されます。

枠内をタップすると、マスターEQエディットへのコンテキストメニューが表示されます。

## **Rev Return (Reverb Return)**

### **Var Return (Variation Return)**

リバーブまたはバリエーションエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

**設定値:** 0~127

## **Rev Send (Reverb Send)**

リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

**設定値:** 0~127

## **Var Send (Variation Send)**

バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

**設定値:** 0~127

## **Pan (Performance Pan)**

パフォーマンス全体のパン(ステレオ定位)を設定します。

各パートに設定されたパンに対して、相対的に効果がかかります。

**設定値:** L63~C~R63

## **Performance Volume**

パフォーマンス全体のボリュームを設定します。

**設定値:** 0~127

## **Part Level Meter**

### **Digi (Digital Part Level Meter)**

### **Main (Main L&R Level Meter)**

## Asgn (Assign L&R Level Meter)

## AD (A/D Part Level Meter)

パート1～8、オーディオパートのレベルが表示されます。

## Scene



Scene画面では、SCENEの各ボタンにアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプ、パートのパラメーター値などの設定を記録します。

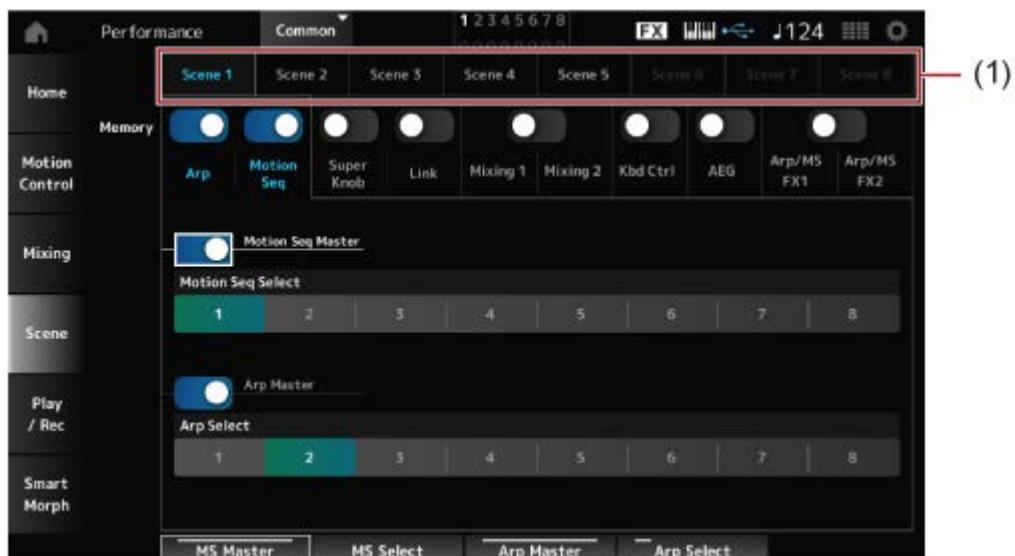
この画面でMemory (Memory Switch)をオンにしてパラメーターを編集すると、選択したシーンに設定値が記録されます。

### NOTE

シーン機能はScene画面以外でも設定できます。シーン画面で設定できるパラメーターが割り当てられているノブやスライダーなどでパラメーターを変更した後に、[SHIFT]ボタンを押しながらSCENEボタン1～8のうちの1つを押すことで、該当するボタンにパラメーターを記録できます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Scene



(1) Scene Select

### Scene Select

タブを切り替えて、設定を記録したいシーンを選びます。

Scene1～Scene8タブは、トップパネルのSCENEボタンと連動します。

**設定値:** 1～8

### Memory (Memory Switch)

各パラメーター(アルペジオ、モーションシーケンサー、スーパーノブ、スーパーノブリンク、ミキシング、キーボードコントロール、アンプリチュードEG、Arp/MS FX)をそのシーンに記

憶するかどうかを設定します。

これらのスイッチをオフにすると、該当するタブを選択してもパラメーターが表示されません。

**設定値:** Off、On

## **Part 1-16 / Common**

Part1~16とCommonの表示を切り替えます。

Mixing 1、Mixing 2、Kbd Ctrl、AEG、Arp/MS FX1、Arp/MS FX2タブで表示されます。

### **Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)**

Offsetをオフに設定すると、一部のSceneパラメーターをより細かく設定できます。

Mixing 1、Mixing 2、AEGタブで表示されます。

**設定値:** Off (Absolute) 、 On (Offset)

## **■ ArpとMotion Seqの各Memory Switchがオン**

### **Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー オンオフを設定します。

**設定値:** Off、On

### **Motion Seq Select (Motion Sequence Select)**

モーションシーケンスセレクトを設定します。

**設定値:** 1~8

### **Arp Master (Arpeggio Master Switch)**

パフォーマンス全体のアルペジオ オンオフを設定します。

**設定値:** Off、On

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

アルペジオセレクトを設定します。

**設定値:** 1~8

## **■ Super KnobとLinkの各Memory Switchがオン**



## Super Knob (Super Knob Value)

スーパーノブの値を設定します。

設定値: 0~1023

## Super Knob Link

スーパーノブとAssignable Knob 1~8のリンクのオンオフを設定します。

オフに設定すると、スーパーノブを操作してもAssignable Knobが変化しません。

設定値: Off、On

## ■ Mixing 1 とMixing 2のMemory Switchがオン



## ■ Mixing 1

Part 1-16表示: Part 1-16のSceneパラメーターが表示されます。

Common表示: Part 1-8とCommonのSceneパラメーターが表示されます。

Commonのパラメーターの設定はパフォーマンス全体に影響します。

## Part 1-16表示

### **Rev Send (Reverb Send)**

各パートのリバーブセンドを設定します。

設定値: 0~127

### **Var Send (Variation Send)**

各パートのバリエーションセンドを設定します。

設定値: 0~127

### **Dry Level**

各パートのドライレベルを設定します。

設定値: 0~127

### **Pan**

各パートのパンを調節します。

設定値: L63 ~C~R63

### **Volume (Part Volume)**

各パートのボリュームを設定します。

設定値: 0~127

## **Common表示**

### **Rev Return (Reverb Return)**

リバーブリターンを設定します。

設定値: 0~127

### **Var Return (Variation Return)**

バリエーションリターンを設定します。

設定値: 0~127

### **Pan (Performance Pan)**

パフォーマンス全体のパンを調節します。

設定値: L63 ~C~R63

## **■ Mixing 2**

### **Part 1-16表示**

#### **● Offsetがオンの場合**

### **Cutoff (Cutoff Frequency)**

各パートのカットオフ周波数を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **Res (Filter Resonance/Width)**

各パートのフィルターレゾナンスまたはフィルターウィズを設定します。

**設定値:** -64~+63

### **FEG Depth**

各パートのFEGデプスを設定します。

**設定値:** -64~+63

## ● **Offsetがオフの場合**

Offsetをオフに設定すると、一部のSceneパラメーターをより細かく設定できます。

### **Cutoff**

**設定値:** (FM-X、AN-X): 0~1023

### **Resonance**

**設定値:** (FM-X): 0~127

**設定値:** (AN-X): 0~255

### **FEG**

**設定値:** (AN-X): -9600~+9600

### **NOTE**

Smart MorphとSceneを併用する場合にはOffsetオンの設定がおすすめです。

### **Mute (Part Mute)**

ミュートのオンオフを切り替えます。

**設定値:** Off、On

### **Volume (Part Volume)**

パートのボリュームを設定します。

**設定値:** 0~127

## **Common表示**

### **Cutoff (Cutoff Frequency)**

パートのカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **Res (Filter Resonance/Width)**

パートのフィルターレゾナンスまたはフィルターウィズに対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

## FEG Depth

パートのFEGデプスに対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

## ■ Kbd CtrlのMemory Switchがオン



## Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

各パートのキーボードコントロールスイッチのオンオフを切り替えます。

オフに設定したパートは、鍵盤を弾いても鳴りません。

設定値: Off (グレー)、On (緑)

## ■ AEGのMemory Switchがオン





## Part 1-16表示

### ● Offsetがオンの場合

#### Attack (AEG Attack Time)

各パートのAEGアタックタイムを設定します。

設定値: -64~+63

#### Decay (AEG Decay Time)

各パートのAEGディケイタイムを設定します。

設定値: -64~+63

#### Sustain (AEG Sustain Level)

各パートのAEGサステインレベルを設定します。

設定値: -64~+63

#### Release (AEG Release Time)

各パートのAEGリリースタイムを設定します。

設定値: -64~+63

### ● Offsetがオフの場合

Offsetをオフに設定すると、一部のSceneパラメーターをより細かく設定できます。

#### Attack

設定値: (AN-X): 0~255

#### Decay

設定値: (AN-X): 0~255

#### Sustain

設定値: (AN-X): 0~511

#### Release

設定値: (AN-X): 0~255

## Common表示

#### Attack

パートのアタックに対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

#### Decay

パートのディケイに対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

## Sustain

パートのサステインに対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

## Release

パートのリリースに対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

## ■ Arp/MS FX 1とArp/MS FX 2のMemory Switchがオン



## ■ Arp/MS FX 1

### Part 1-16表示

#### Swing

各パートのアルペジオまたはモーションシーケンサーのスイングを設定します。

設定値: -120~+120

#### Unit (Part Unit Multiply)

各パートのアルペジオまたはモーションシーケンサーのユニットマルチプライを設定します。

設定値: 50%~400%、Common

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間のまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用される

### **Gate Time (Arp Gate Time Rate)**

各パートのアルペジオ ゲートタイムレートを設定します。

**設定値:** 0%~200%

### **Velocity (Arp Velocity Rate)**

各パートのアルペジオ ベロシティーレートを設定します。

**設定値:** 0%~200%

## **Common表示**

### **Swing**

各パートのスイングに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -120~+120

### **Unit (Common Unit Multiply)**

全パート共通のユニットマルチプライを設定します。

**設定値:** 50%~400%

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間そのまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

### **Gate Time (Arp Gate Time Rate)**

各パートのアルペジオ ゲートタイムレートに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -100~+100

### **Velocity (Arp Velocity Rate)**

各パートのアルペジオ ベロシティーレートに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -100~+100

## **■ Arp/MS FX 2**

### **Part 1-16表示**

#### **Amp (Motion Sequencer Amplitude)**

各パートのMotion Sequencer Amplitudeを設定します。

**設定値:** -127~+127

#### **Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)**

各パートのMotion Sequencer Pulse Shapeを設定します。

**設定値:** -100~+100

### Smooth (Motion Sequencer Smoothness)

各パートのMotion Sequencer Smoothnessを設定します。

設定値: -127~+127

### Random (Motion Sequencer Randomness)

各パートのMotion Sequencer Randomnessを設定します。

設定値: 0~127

## Common表示

### Amp (Motion Sequencer Amplitude)

各パートのMotion Sequencer Amplitudeに対するオフセット値を設定します。

設定値: -127~+127

### Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)

各パートのMotion Sequencer Pulse Shapeに対するオフセット値を設定します。

設定値: -100~+100

### Smooth (Motion Sequencer Smoothness)

各パートのMotion Sequencer Smoothnessに対するオフセット値を設定します。

設定値: -127~+127

### Random (Motion Sequencer Randomness)

各パートのMotion Sequencer Randomnessに対するオフセット値を設定します。

設定値: -127~+127

## Play/Rec



Play/Rec画面では、本機内にパターンやソングを録音再生したり、本機の演奏をUSBフラッシュメモリーにオーディオを録音再生したりできます。

## Pattern



### ■ 再生 再生待機状態

#### 表示方法

- [SONG/PATTERN]ボタン → Pattern
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern
- [▶](プレイ)ボタン → Pattern



(1) Link Icon

### Pattern Name

選択中のパターンの名前が表示されます。

タップすると、Load、Rename、New Patternのコンテキストメニューが表示されます。

カーソルがパターンネームにあるときには[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンでパターンを選べます。

### Link Icon

選択中のパターンの録音時に使用したパフォーマンスが、選択中のパフォーマンスと同じときにリンクアイコンが表示されます。同じでない場合は、壊れたリンクアイコンが表示されません。

### Performance Name

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。

### NOTE

パフォーマンスのパラメーターを変更すると、パフォーマンスネームの右上に青色のフラグが表示されます。

### Click Settings

テンポセッティング画面に移動します。

### Time Signature

パターンの拍子が表示されます。

### Position

パターンの録音再生開始位置を設定します。また、再生中の位置が表示されます。左側の数字は小節(メジャー)、右側の数字は拍(ビート)とティックを表しています。

## Tempo

パターンを再生するテンポを設定します。

**設定値:** 5~300

## Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)

エディットしたパターンデータと、使用したパフォーマンスへのリンク情報を保存します。

### NOTE

パフォーマンスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスのストアが必要です。

## Edit/Job

パターンのエディットやジョブの画面に移動します。

## Scene

選択中のシーン番号が表示されます。

トップパネル上のSCENEボタンと連動します。

## Length

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

**設定値:** 1~256

## Key On Start

鍵(キー)を押したときにパターンの録音と再生を開始するかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

## Chain

チェーン再生をするかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

## Undo

直前の操作を取り消して、操作前の状態に戻します。

シーケンスが存在する状態で操作を行うと有効になります。

## Redo

Undoで取り消した操作を戻します。Undoを行うと有効になります。

## Part 1-8

## Part 9-16

パートの表示を切り替えます。

### ■ 新規録音待機状態

#### 表示方法

- [SONG/PATTERN]ボタン → Pattern → [ ● ](レコード)ボタン
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → [ ● ](レコード)ボタン



### Time Signature

現在選択中のシーンの拍子を設定します。

**設定値:** 1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4

### Rec Quantize (Record Quantize)

演奏上のあいまいな音符のタイミングをジャストタイミングにそろえて録音する機能です。

**設定値:** Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

### Loop

ループをオンにすると、パターンを最後まで録音したら自動的にパターンの先頭に戻って録音を続けます。

**設定値:** Off、On

## NOTE

ソングの録音中に[ ● ](レコード)ボタンを押すと、[ ● ](レコード)ボタンのランプが点滅してリハーサルモードになります。これは、再生は続けたままトラックへの録音を一時的に解除するモードです。試し弾きする場合に便利です。ソングの録音中は、[ ● ](レコード)ボタンを押すことによって、録音中とリハーサルモードを切り替えられます。

## ■ 録音状態

### 表示方法

- [SONG/PATTERN]ボタン → Pattern → [ ● ](レコード)ボタン → [ ▶ ](プレイ)ボタン
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → [ ● ](レコード)ボタン → [ ▶ ](プレイ)ボタン



## Hold [SHIFT] + key to erase

### Erase

[SHIFT]ボタンを押しながら任意の鍵(キー)を押し続けることで、その鍵(キー)に相当するノートイベントだけを削除することができます。

または、画面のEraseボタンをタップし、機能をオンにしてから任意の鍵(キー)を押すことでも同様に削除できます。

## ■ 上書き録音待機状態

上書き録音時にコントローラーを操作すると、そのコントローラーイベントを削除しながら録音できます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → (すでに録音された状態から) → [ ● ](レコード)ボタン → Record Typeにタッチ → 表示されるメニューからOverdubを選択 → [ ▶ ](プレイ)ボタン





## Record Type

録音時のデータの記録方法を、置き換え(Replace)にするか、上書き(Overdub)にするかを設定します。

**設定値:** Replace、Overdub

## Pattern Edit画面



パターン機能を使って、シーンごとにシーケンスを記録できます。

### ■ Pattern Edit画面の全タブで共通の操作

#### Undo

直前の操作を取り消して、操作前の状態に戻します。  
シーケンスが存在する状態で操作を行うと有効になります。

#### Redo

Undoで取り消した操作を戻します。Undoを行うと有効になります。

#### Execute

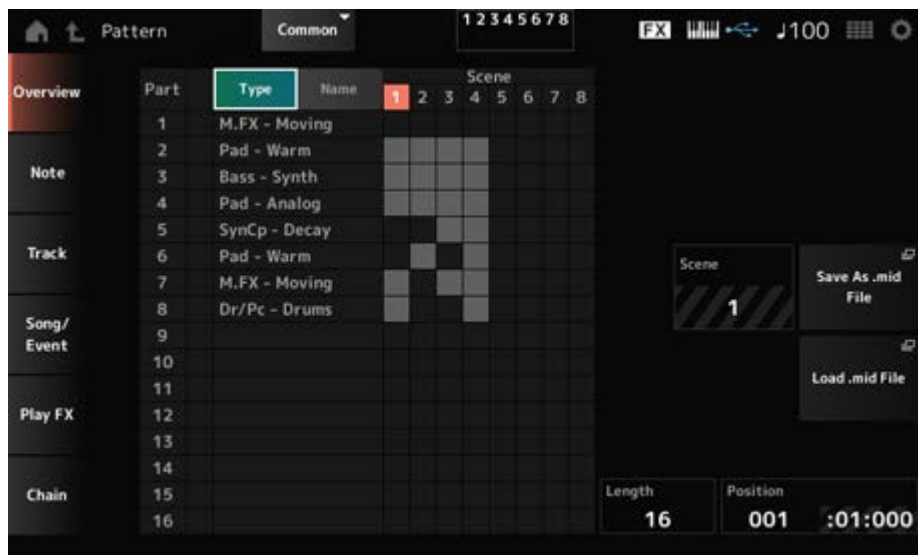
MIDIシーケンスデータにジョブを実行します。

## Overview



### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Overview
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



## Type

タップすると、パートのメインカテゴリとサブカテゴリが表示されます。連動して、Play/Rec画面の表示も切り替わります。

## Name

タップすると、パート名が表示されます。連動して、Play/Rec画面の表示も切り替わります。

## Part Mute Icon

## Part Solo Icon

パートのミュート、ソロの状態が表示されます。

## Scene

選択中のシーン番号が表示されます。

## Save As .mid File

Save画面に移動します。選択中のシーンのシーケンスをファイルとして保存できます。

## Load .mid File

Load画面に移動し、MIDIファイルを読み込みます。

MIDIファイルを選択後、読み込み先のパターンとシーンを選択します。

## Length

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

## Position

シーン再生での現在位置が表示されます。再生位置を指定します。

設定値: 001~256

## Note



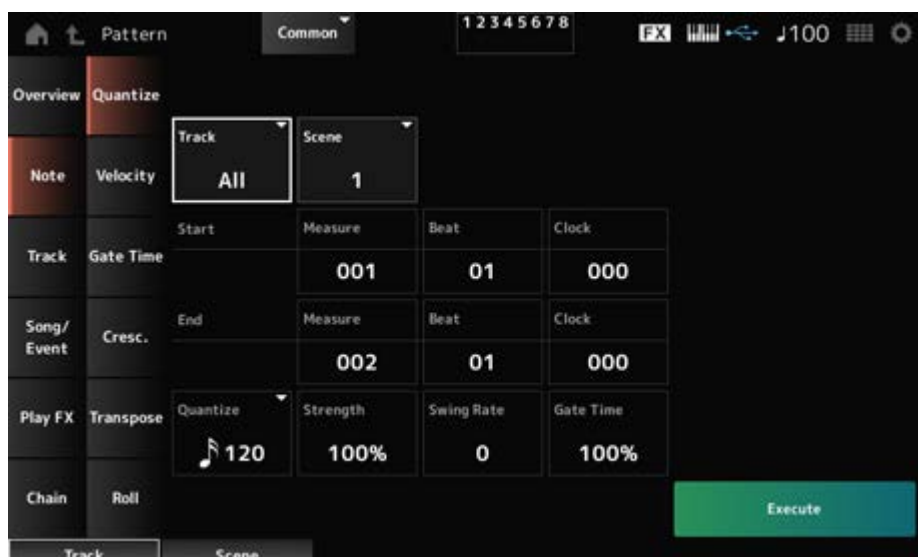
## Quantize



リアルタイムレコーディングの結果、タイミングがずれて記録された情報を好みのタイミングにそろえる機能です。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↻] → Note → Quantize
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Quantize



### Track

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: All、1~16

### Scene

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1~8

### Start Measure

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 001~257

### Start Beat

ジョブの対象の拍の始まりを指定します。

**設定値:** タイムシグネチャーの設定による

### **Start Clock**

ジョブの対象のクロックの始まりを指定します。

**設定値:** タイムシグネチャーの設定による

### **End Measure**

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

**設定値:** 001~257

### **End Beat**

ジョブの対象の拍の終わりを指定します。

**設定値:** タイムシグネチャーの設定による

### **End Clock**

ジョブの対象のクロックの終わりを指定します。

**設定値:** タイムシグネチャーの設定による

### **Quantize**

クオンタイズ分解能(クオンタイズの基準となる音符)を設定します。

**設定値:** 32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符、16分音符+16分3連音符、8分音符+8分3連音符

### **Strength**

クオンタイズをかける強さを設定します。

100%に設定すると、クオンタイズ分解能で設定した位置にデータが移動します。

0%ではクオンタイズはかかりません。

**設定値:** 0%~100%

### **Swing Rate**

クオンタイズ分解能で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動することで、リズムにスイング感を出します。

**設定値:** Quantize (クオンタイズ分解能)の設定による

**クオンタイズ分解能が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合:** 0~グリッドの半分

**クオンタイズ分解能が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合:** 0~グリッドの半分

**クオンタイズ分解能が8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合:** 0~3連符のグリッドの半分

## Gate Time

クオンタイズ分解能で設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。

設定値: 0%~200%

## Velocity



指定した範囲の音符の発音の強さ(ベロシティ)を変更します。

### NOTE

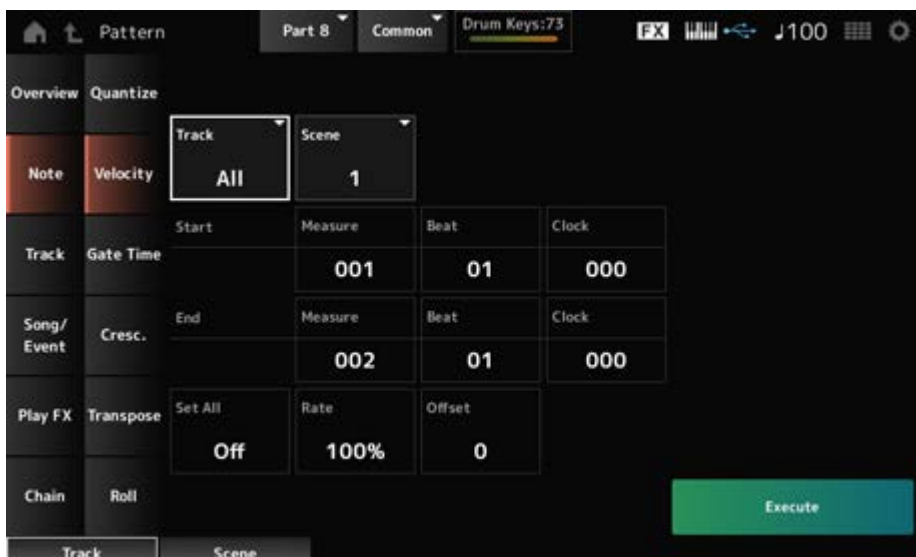
ベロシティは以下の計算式で変更されます。

**変更後のベロシティ = 元のベロシティ × レート + オフセット**

ベロシティが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺↻] → Note → Velocity
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Velocity



### Set All

指定した範囲のすべてのノートのベロシティを同じ値にします。

Offに設定するとSet Allは働きません。

Off以外に設定するとRateとOffsetの設定は無効になります。

設定値: Off、001~127

### Rate

元のベロシティをどのくらい変更するかをパーセントで設定します。

99%以下でベロシティは弱くなり、101%以上で強くなります。

100%では元のベロシティーのままです。  
Set AllがOff以外のときは、設定できなくなります。  
設定値: 0%~200%

## Offset

元のベロシティーにどれだけベロシティー値を加える(減らす)かを設定します。  
-1以下でベロシティーは弱くなり、+1以上で強くなります。  
0では元のベロシティーのままです。  
Set AllがOff以外のときは、設定できなくなります。  
設定値: -127~+127

## Gate Time



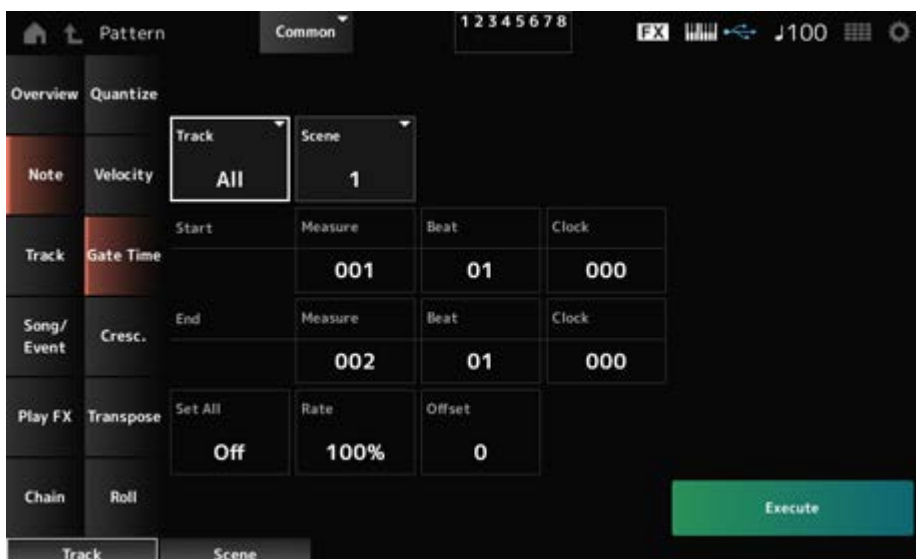
指定した範囲の音符の発音の時間(ゲートタイム)を変更します。

### NOTE

ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。  
**変更後のゲートタイム = 元のゲートタイム × レート + オフセット**  
ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Gate Time
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Gate Time



Set Allの設定値が異なることを除き、Pattern EditのNote → Velocity画面と同じです。

## Set All

設定値: Off、001~9999

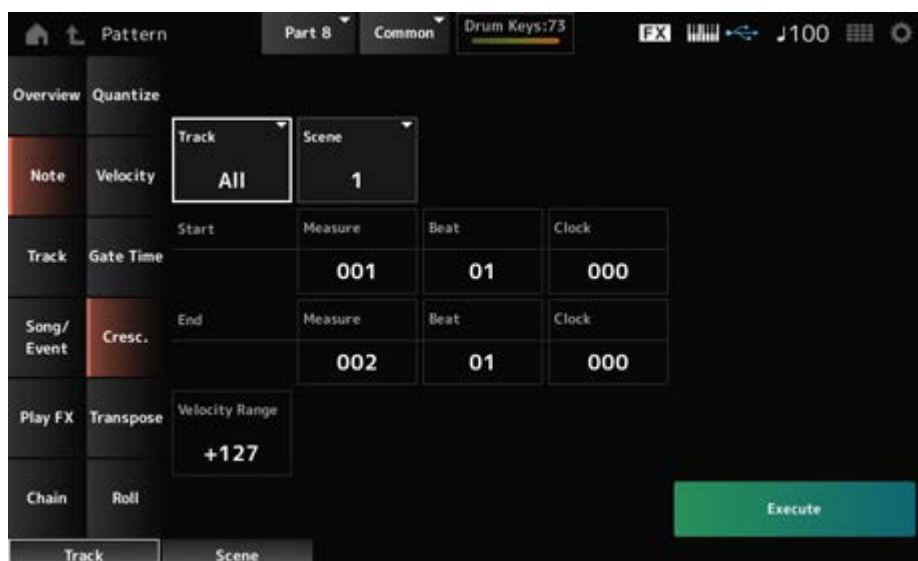
## Cresc. (Crescendo)



指定した範囲のノートのベロシティーをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)します。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺↻] → Note → Cresc.
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Cresc.



### Velocity Range

クレッシェンドの強弱の幅を設定します。指定した範囲の中で、始点のベロシティーを基準値として、終点の直前のベロシティーが「元の値+レンジ」になるように段階的にベロシティーの値を増減します。ベロシティーの値が1~127を超える場合は、1または127になります。+1以上でだんだん大きな音量(クレッシェンド)に、-1以下でだんだん小さな音量(デクレッシェンド)になります。0では効果がありません。

設定値: -127~+127

## Transpose



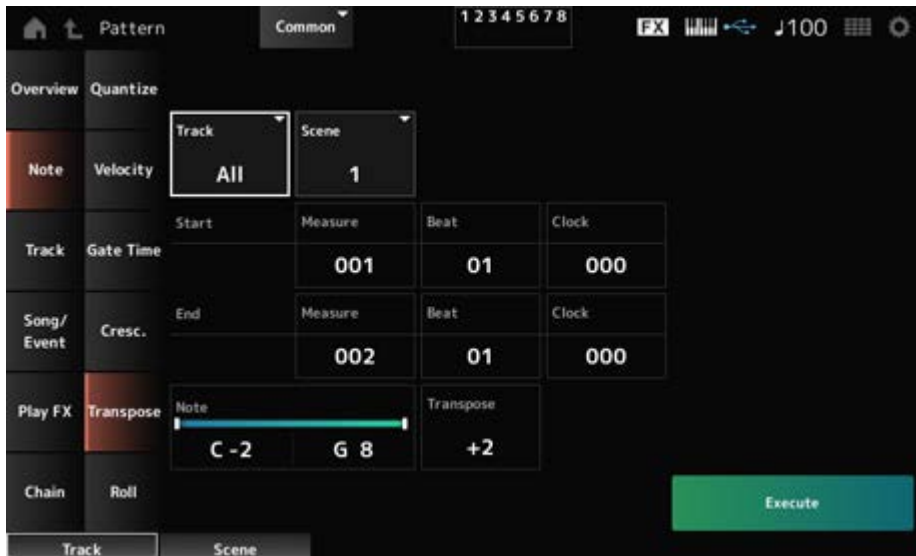
指定した範囲のすべてのノートイベントのピッチを半音単位で上下します。

### NOTE

トランスポーズしたとき、C-2~G8を超えた範囲に設定されたノートは、C-2~G8に収まるように自動的に移動します。

## 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Transpose
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Transpose



多くはPattern EditのNote → Quantize画面と同じです。

### Note

トランスポーズを実行する鍵盤(ノート)の範囲を設定します。  
タップして表示されるコンテキストメニューの[Keyboard]をオンにすることで、鍵盤を押して範囲を設定できるようになります。

**設定値:** C-2~G8

### Transpose

ノートデータを変更する幅を半音単位で設定します。  
+12で1オクターブ上がり、-12で1オクターブ下がります。  
0では変化しません。

**設定値:** -127~+127

## Roll

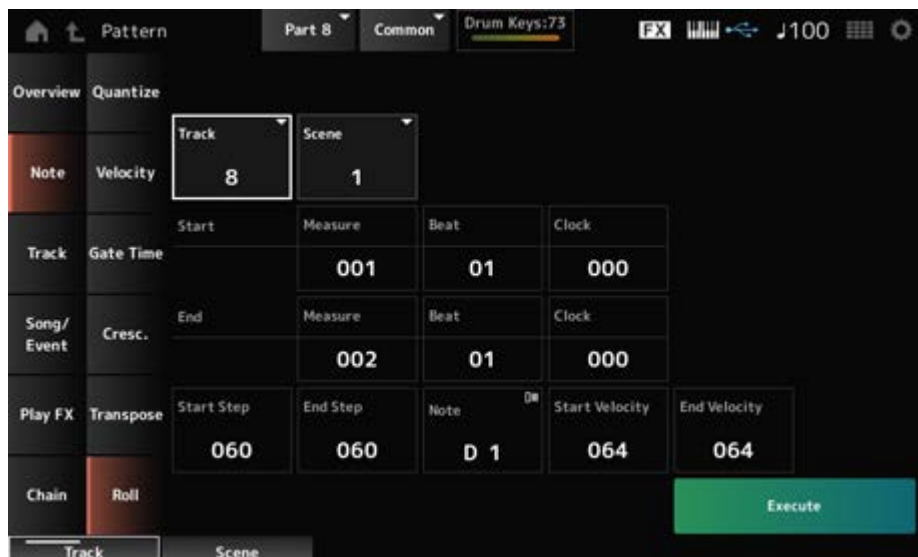


指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。

## 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Roll
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Roll





多くはPattern EditのNote → Quantize画面と同じですが、Trackの設定値が異なります。

## Track

設定値: 1~16

## Start Step

連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。

設定値が小さいと、細かいロールになります。

指定した範囲の最初の時点でのクロックです。

設定値: 015~999

## End Step

連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。

設定値が小さいと、細かいロールになります。

指定した範囲の最後の時点でのクロックです。

設定値: 015~999

## Note

ロールをさせるノートを設定します。

タップして表示されるコンテキストメニューの[Keyboard]をオンにすることで、鍵盤を押してノートを設定できます。

設定値: C-2~G8

## Start Velocity

ベロシティーを設定して、ロールをたたく強さを設定します。

指定した範囲の最初の時点でのベロシティーです。

設定値: 001~127

## End Velocity

ベロシティーを設定して、ロールをたたく強さを設定します。  
指定した範囲の最後の時点でのベロシティーです。

設定値: 001~127

## NOTE

Start VelocityとEnd Velocityを設定することで、ロールのクレッシェンドとデクレッシェンドを表現できます。

## Track



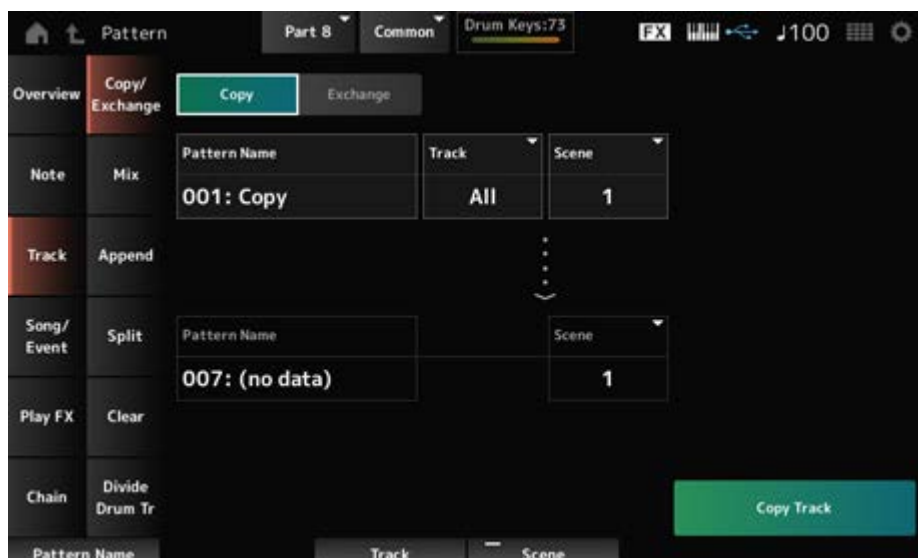
## Copy/Exchange



指定したトラックのデータを別のトラックにコピーまたは交換します。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↻] → Track → Copy/Exchange
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Copy/Exchange



## Copy

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。

### ご注意

コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。

## Exchange

2つのトラックの間でデータの交換をします。

### Pattern Name \*1実行元

コピー元のパターンを指定します。

### Track \*1実行元

コピー元のトラックを指定します。

**設定値:** All、1～16

### Scene \*1実行元

コピー元のシーンを指定します。

**設定値:** All、1～8

### Pattern Name \*2実行先

コピー先のパターンを指定します。

### Track \*2実行先

コピー先のトラックを指定します。

実行元がAllのときは設定できません。

**設定値:** 1～16

### Scene \*2実行先

コピー先のシーンを指定します。

実行元がAllのときは設定できません。

**設定値:** 1～8

## Copy Track

コピーを実行します。

### NOTE

トラックとシーンをAllに設定してコピートラックを実行すると、チェーンのデータもコピーします。

## Exchange Track

交換を実行します。

### NOTE

トラックとシーンをAllに設定してエクスチェンジトラックを実行すると、チェーンのデータも交換します。

指定したトラックAと、別に指定したトラックBのデータをミックスして、トラックBに書き込みます。

## 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Mix
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



### Pattern Name \*1実行元A

ミックス元のパターンを指定します。

### Track \*1実行元A

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: 1~16

### Scene \*1実行元A

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: All、1~8

### Pattern Name \*2実行元B

ミックス元のパターンを指定します。

### Track \*2実行元B

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: 1~16

## Scene \*2実行元B

ジョブの対象のシーンを指定します。  
実行元AがAllのときは設定できません。  
設定値: 1~8

## Pattern Name \*3実行先B

ミックス先のパターンの名前が表示されます。

## Track \*3実行先B

ジョブの対象のトラックの番号が表示されます。

## Scene \*3実行先B

ジョブの対象のシーンの番号が表示されます。  
実行元AがAllのときは表示されません。

## Mix Track

ミックスを実行します。

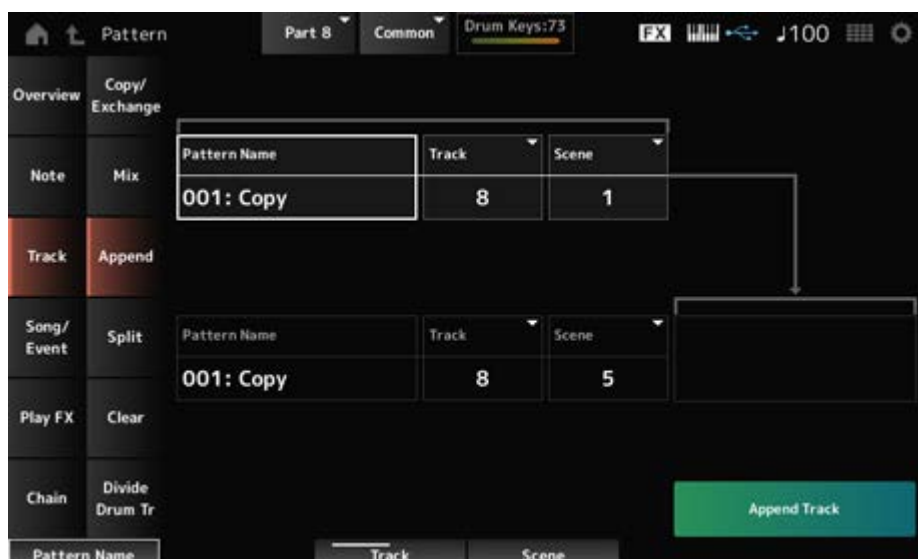
## Append



指定したトラックのデータを、別のトラックのデータの末尾に追加します。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺↻] → Track → Append
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



### Pattern Name \*1実行元

追加元のパターンを指定します。

### Track \*1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: All、1～16

### Scene \*1実行元

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1～8

### Pattern Name \*2実行先

追加先のパターンを指定します。

### Track \*2実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

実行元がAllのときは設定できません。

設定値: 1～16

### Scene \*2実行先

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1～8

### Append Track

追加を実行します。

---

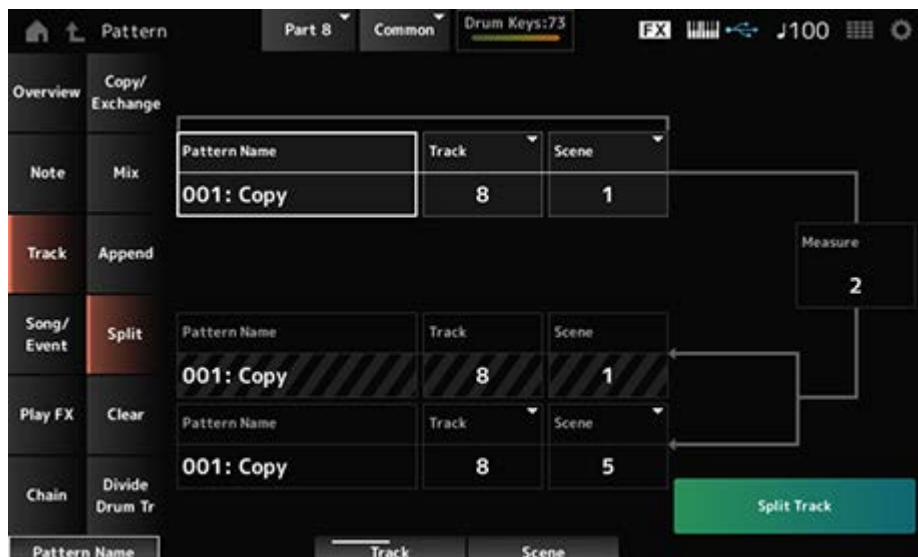
## Split



指定したトラックのデータを、指定した小節で前後に分割して、後半を指定したトラックに移動します。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↻] → Track → Split
  - [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Split
-



### Pattern Name \*1実行元

分割元のパターンを指定します。

### Track \*1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: All、1~16

### Scene \*1実行元

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1~8

### Measure \*1実行元

データを分割する基準の小節を指定します。

設定値: 2~256

### Pattern Name

分割先のパターンが表示されます。

### Track

ジョブの対象のトラックが表示されます。

### Scene

ジョブの対象のシーンが表示されます。

### Pattern Name \*2実行先

分割先のパターンを指定します。

## Track \*2実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。  
実行元がAllのときは設定できません。

設定値: 1~16

## Scene \*2実行先

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1~8

## Spilt Track

分割を実行します。

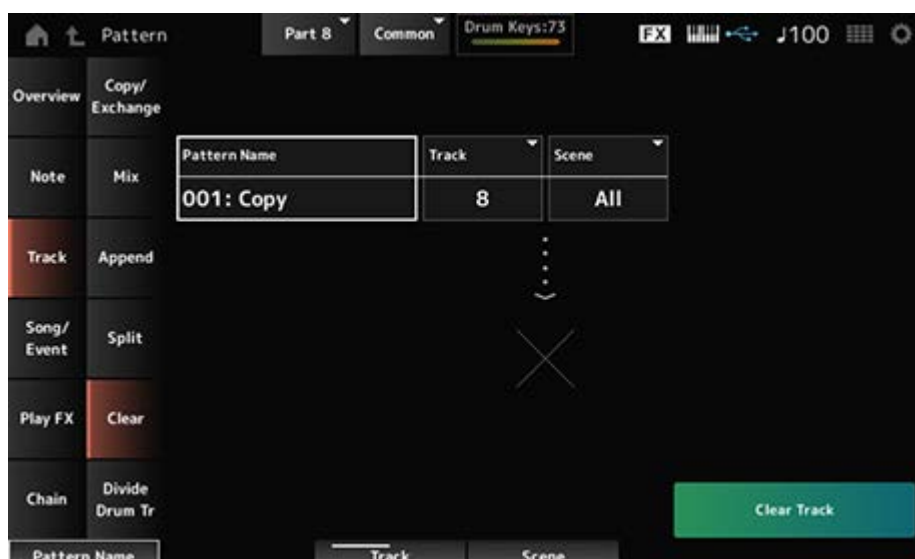
## Clear



指定したトラックのデータを消去します。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Clear
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



## Pattern Name

消去するパターンを指定します。

## Track

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: All、1~16



## Scene

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: All、1~8

## Clear Track

消去を実行します。

## NOTE

トラックとシーンをAllに設定してクリアトラックを実行すると、チェーンのデータも削除されます。

## Divide Drum Tr (Divide Drum Track)



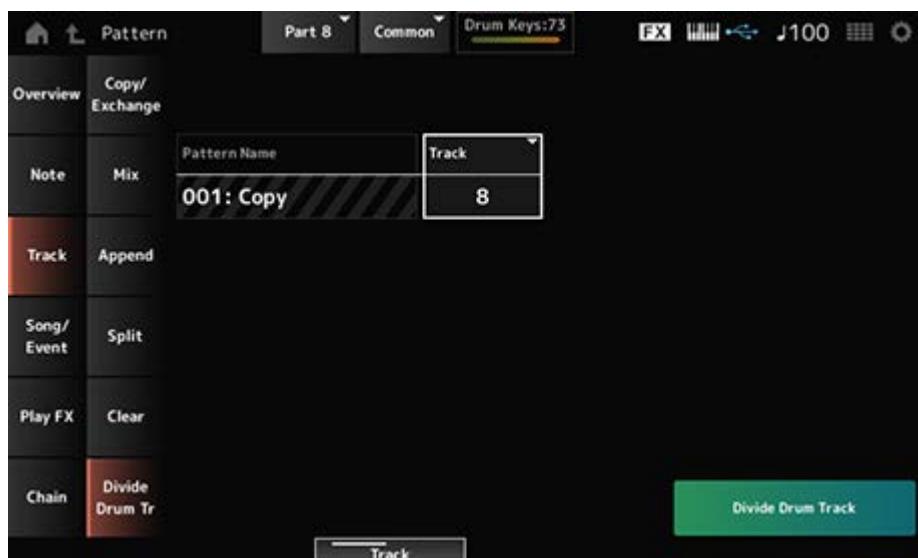
指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスト(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック9~16に割り当てます。

## NOTE

Divide Drum Trackを実行時に、トラック9~16とパート9~16にデータがある場合は、上書きされます。この操作をアンドゥまたはリドゥすることはできません。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Divide Drum Tr
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Divide Drum Tr



## Pattern Name

ジョブの対象のパターンを指定します。

## Track

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: 1~16

## Divide Drum Track

ドラムトラックの分割を実行します。

## Song/Event



### Get Phrase



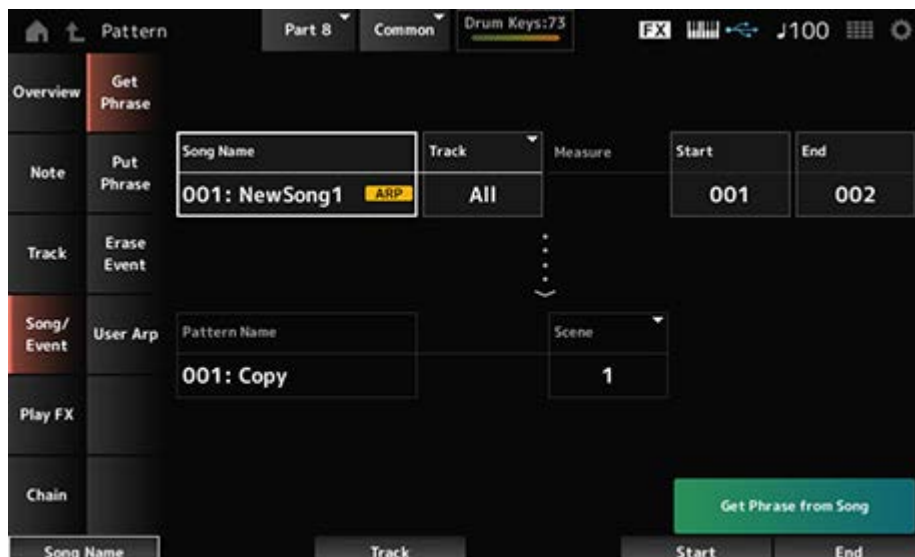
指定したソングのデータの一部を、指定したトラックにコピーします。

#### ご注意

コピー先にあったデータは、上書きされて消えます。

#### 表示方法

- [▶] (プレイ) ボタン → Pattern → [EDIT/↻] → Song/Event → Get Phrase
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Get Phrase



### Song Name

コピー元のソングを指定します。

### Track \*1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: All、1~16

## Start Measure

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 001~998

## End Measure

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 002~999

## Pattern Name

コピー先のパターンを指定します。

## Track \*2実行先

コピー先のトラックを指定します。

実行元がAllのときは設定できません。

設定値: 1~16

## Scene

コピー先のシーンを指定します。

設定値: 1~8

## Get Phrase from Song

フレーズのコピーを実行します。

## Put Phrase



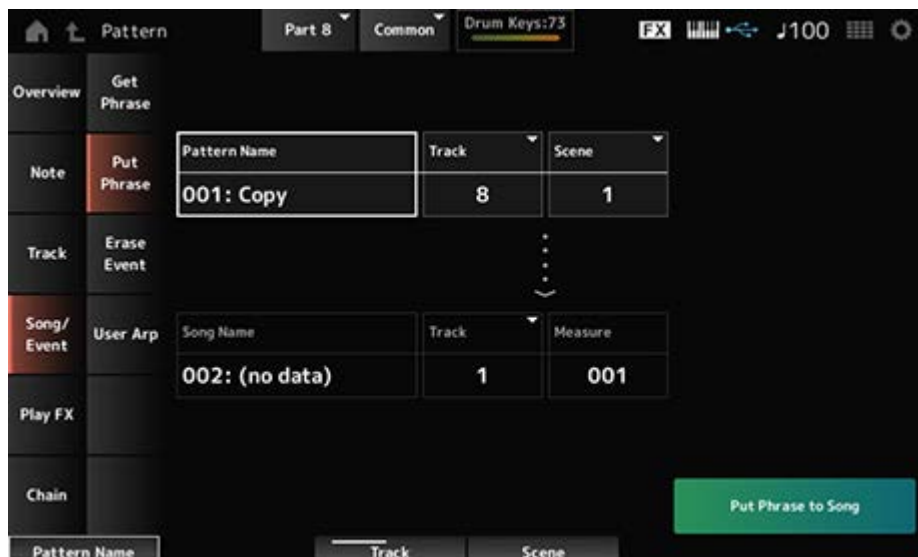
指定したパターンのトラックを、指定したソングのトラックに、小節を指定してコピーします。

### NOTE

コピーされたデータと、コピー先にあったデータは、マージされます。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Put Phrase
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Put Phrase



## Pattern Name

コピー元のパターンを指定します。

## Track \*1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: 1~16

## Scene

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1~8

## Song Name

コピー先のソングを指定します。

## Track \*2実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値: 1~16

## Measure

コピー先の小節を指定します。

設定値: 001~999

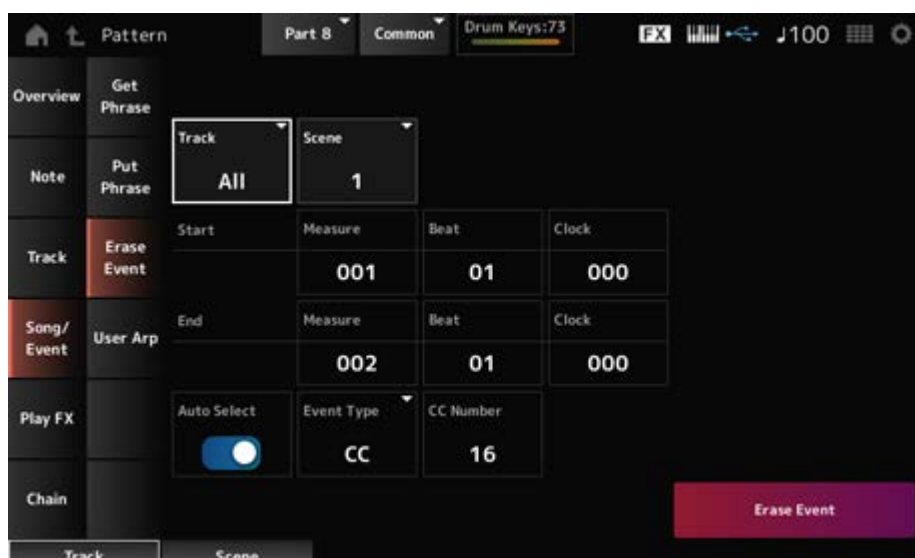
## Put Phrase to Song

フレーズのコピーを実行します。

イベントを削除します。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Erase Event
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Erase Event



多くはPattern EditのNote → Quantize画面と同じ。

### Auto Select

Event Typeのオートセレクト設定のオンオフを切り替えます。

オンにした場合は、消去したいコントローラーを操作すると自動的にEvent Typeに設定されます。

設定値: Off、On

### Event Type

消去するイベントのタイプを指定します。

設定値: Note、Poly、CC、NRPN、RPN、PC、AfterTouch、PitchBend、SysEx、All

### CC Number

イベントタイプをCCに設定すると表示されます。消去するコントロールチェンジナンバーを指定します。

設定値: All、1~127

### Erase Event

イベントの削除を実行します。

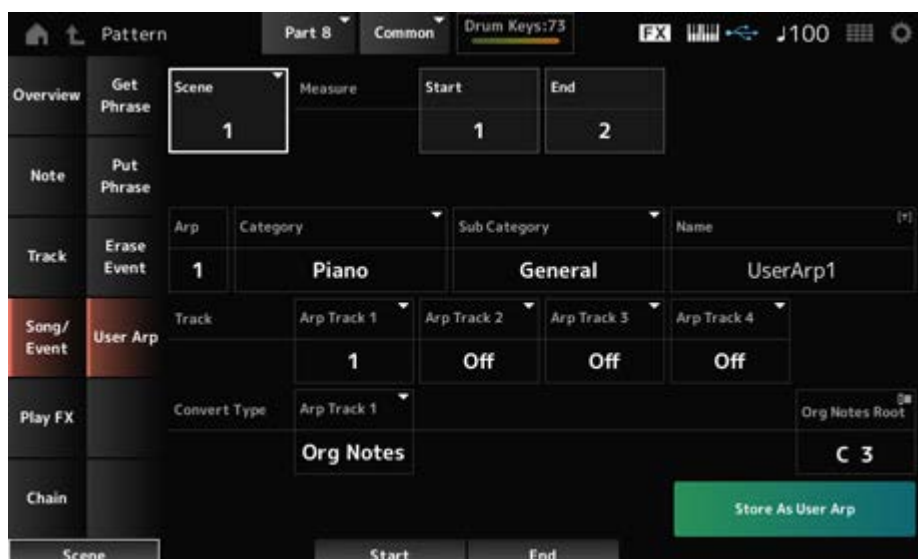
指定したシーンの小節間にあるデータを、ユーザーアルペジオとして登録します。

### ご注意

登録先のデータは上書きされて消えます。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↻] → Song/Event → User Arp
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



### Scene

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1~8

### Start Measure

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 1~256

### End Measure

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 2~257

### Arp (Arp Number)

変換先のユーザーアルペジオのアルペジオナンバーを設定します。

初期設定では、まだ使用されていないナンバーが設定されています。

すでに使用されているナンバーを設定した場合は、変換すると元から入っていたアルペジオは消えます。

**設定値:** 1~256

### **Category (Arpeggio Category)**

#### **Sub Category (Arpeggio Sub Category)**

変換したアルペジオのカテゴリーを、メインカテゴリーとサブカテゴリーに分けて設定します。

**設定値:** データリスト参照

### **Name (Arpeggio Name)**

アルペジオタイプの名前を入力します。英数字を使って最大20文字で設定できます。

### **Track**

アルペジオのトラックごとに変換元のトラック番号を設定します。

**設定値:** 1~16

### **Convert Type**

トラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換する方法を選びます。アルペジオのトラックごとに設定できます。

**設定値:** Normal、Fixed、Org Notes

**Normal:** 鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴る

**Fixed:** 鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴る

**Org Notes:** Fixedと同じだが、鍵盤で弾いたコードに合わせてMIDIシーケンスデータの再生音に変換される

### **Org Notes Root**

Convert TypeがOrg Notesに設定されているトラックがあるとき、元の演奏のルート音を設定します。

Org Notesに設定されているトラックがないときは無効です。

**設定値:** C-2~G8

### **Store As User Arp (Store As User Arpeggio)**

画面内の設定でパターンをユーザーアルペジオに変換します。

トラックがすべてOffのときは変換できないため、ボタンが無効です。

## Play FX (Play Effects)



パターン再生時に、MIDIシーケンスデータに効果を付加します。指定したトラックの各パラメーターに効果の範囲と強さを決めます。

### 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↶] → Play FX
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Play FX



### Track

ノーマライズの対象のトラックを指定します。

設定値: All、1~16

### Scene

ノーマライズの対象のシーンを指定します。

設定値: All、1~8

### Normalize Play FX

プレイエフェクトで設定した効果を、MIDIデータに固定します。

### Length

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

### Position

シーン再生での現在位置が表示されます。再生位置を指定します。

設定値: 001~256



## Play FX1

Qntz Value、Qntz Str、Swing Vel、Swing Gate、Swing Rateを操作します。

### Qntz Value (Quantize Value)

クオンタイズの基準となる音符を設定します。

**設定値:** Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

### Qntz Str (Quantize Strength)

クオンタイズをかける強さを設定します。

100%に設定すると、Qntz Value (Quantize Value)で設定した位置にデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。

**設定値:** 0%~100%

### Swing Vel (Swing Velocity Rate)

Qntz Value (Quantize Value)で設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのベロシティーを変更して、リズムにスイング感を出します。クオンタイズ分解能がOffのときは無効です。

**設定値:** 0%~200%

### Swing Gate (Swing Gate Time Rate)

Qntz Value (Quantize Value)で設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。クオンタイズ分解能がOffのときは無効です。

**設定値:** 0%~200%

### Swing Rate (Swing Offset)

Qntz Value (Quantize Value)で設定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動することで、リズムにスイング感を出します。クオンタイズ分解能がOffのときは無効です。

**設定値:** 0~クオンタイズ分解能の半分



## Play FX2

Note Shift、Clock Shift、Gate Time、Velocity Rate、Velocity Offsetを操作します。

### Note Shift

ピッチを半音単位で調整します。

設定値: -99~+99

### Clock Shift

音符の発音タイミングをクロック単位で前後に移動します。

設定値: -120~+120

### Gate Time

ノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更します。

設定値: 0%~200%

### Velocity Rate

ベロシティーに指定した割合を掛けて変化させます。

設定値: 0%~200%

### Velocity Offset

ベロシティーを指定した値で増減します。

設定値: -99~+99

## Chain



複数のシーンをつなげて再生する機能です。

## 表示方法

- [▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/↺] → Chain
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Chain



### Chain

チェーン再生をするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

### Measure

シーンの再生を開始する小節を指定します。

設定値: 001~999

### Scene

指定したメジャーのタイミングで再生するシーンを設定します。

設定値: 1~8、End

### Page

メジャーとシーンの表示が8列を超えた場合は、上下のアイコンが表示されます。

### Convert to Song

チェーンをソングとして保存します。

### Length

シーケンス全体の長さが表示されます。

### Position

チェーン再生での現在位置が表示されます。再生位置を指定します。

## Song



Song画面では、選択中のパフォーマンスを使った演奏を、ソングとしてMIDI録音したり再生したりできます。

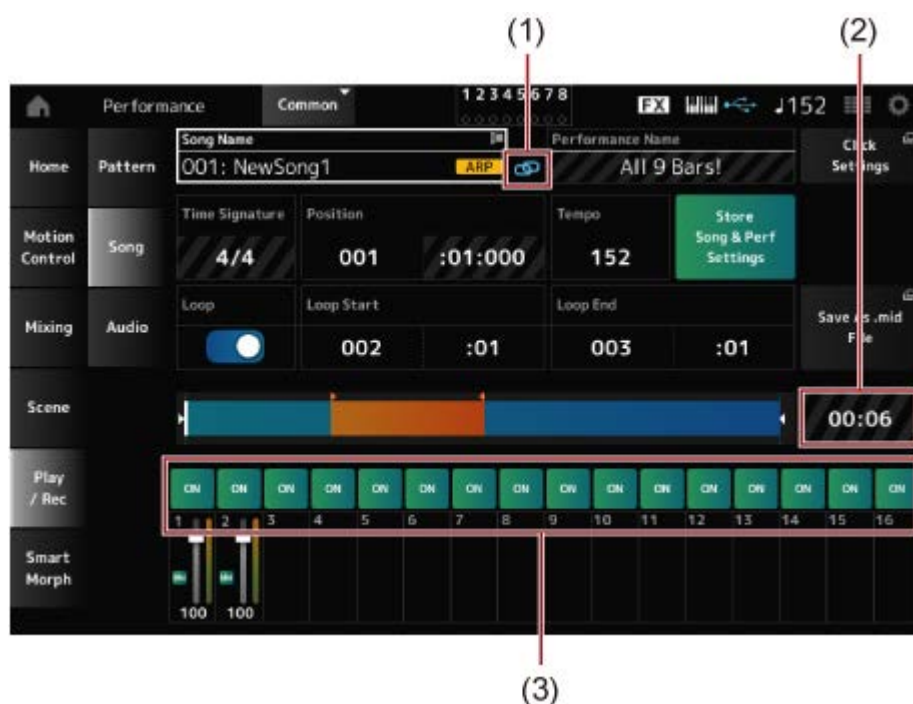
鍵盤の演奏だけではなく、コントローラーやノブの操作まで、すべてMIDIデータとしてトラックに記録されます。

アルペジオ再生を録音するかどうかは選択できます。

### 再生 再生待機状態

#### 表示方法

- [SONG/PATTERN]ボタン → Song
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Song
- [▶](プレイ)ボタン → Song



- (1) Link Icon
- (2) Song Length
- (3) Track Play Switch

### Song Name

選択中のソングの名前が表示されます。

タップすると、Load、Rename、New Song、User Arpのコンテキストメニューが表示されます。

カーソルがソングネームにあるときには[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンでソングを選べます。

### **Performance Name**

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。

#### **NOTE**

パフォーマンスのパラメーターを変更すると、パフォーマンスネームの右上に青色のフラグが表示されます。

### **Link Icon**

選択中のソングの録音時に使用したパフォーマンスが、選択中のパフォーマンスが同じときにリンクアイコンが表示されます。同じでない場合は、壊れたリンクアイコンが表示されます。

### **Click Settings**

テンポセッティング画面に移動します。

### **Time Signature**

ソングの拍子が表示されます。

### **Position**

ソングの録音再生開始位置を設定します。また、再生中の位置が表示されます。左側の数字は小節(メジャー)、右側の数字は拍(ビート)とティックを表しています。

### **Tempo**

ソングを再生するテンポを設定します。

**設定値:** 5~300

### **Loop**

繰り返し再生のオンオフを設定します。

オンにすると、Loop StartとLoop Endで設定された範囲が繰り返し再生されます。

**設定値:** Off、On

### **Loop Start / End**

繰り返し再生する場合の範囲を設定します。それぞれの左側の数字は小節(メジャー)、右側の数字は拍(ビート)を表しています。Loopがオフのときは無効です。

### **Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)**

エディットしたソングデータと、使用したパフォーマンスへのリンク情報を保存します。

## NOTE

パフォーマンスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスのストアが必要です。

### Save As .mid File

ボタンを押すとSave画面に移行し、ソングをファイルとして保存できます。

Save As .mid Fileは、以下の場合は表示されません。

- 新規録音状態(ソングデータがない)
- 再生中
- 録音待機中
- 録音中

### Song Length

シーケンス全体の長さが表示されます。

### Track Play Switch

各トラックの再生のオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

## ■ 録音 録音待機状態

### 表示方法

- [SONG/PATTERN]ボタン → Song → [ ● ](レコード)ボタン
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Song → [ ● ](レコード)ボタン

### 新規の録音



### 2回目以降の録音



## Time Signature

ソングの拍子を設定します。

**設定値:** 1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4

## Rec Quantize

演奏上のあいまいな音符のタイミングを、レコーディング時にジャストタイミングにそろえて録音する機能です。

**設定値:** Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

## Record Type

すでにデータが入っているトラックに対して録音した場合の録音方式を選択します。新規録音状態のときは無効です。

**設定値:** Replace、Overdub、Punch

**Replace:** 上書きでリアルタイム録音する方式。元のデータは消える。

**Overdub:** 重ねてリアルタイム録音する方式。元のデータは消えない。

**Punch:** 部分的にリアルタイム録音で録音し直す方式。あらかじめ設定した録音開始小節/拍と終了小節/拍の間を、上書き録音で書き換える。

## Punch In

パンチイン(録音開始)する小節と拍を設定します。

Record TypeでPunchを選択したときだけ有効です。

## Punch Out

パンチアウト(録音終了)する小節と拍を設定します。

Record TypeでPunchを選択したときだけ有効です。

## Arp Rec

オンにすると、アルペジエーターの出力が録音されます。オフにすると、鍵盤で弾いたままを録音します。

新規ソングのときだけ設定ができます。録音後に変更することはできません。

Arp RecがOffで録音されたソングに追加で録音する場合は、Record TypeがReplaceだけになります。

**設定値:** Off、On

#### NOTE

Arp RecがOffで録音されたソングは、パフォーマンスに設定されているアルペジオを変更することで、録音時とは違うアルペジオで再生できます。

#### Undo

直前の操作を取り消して、操作前の状態に戻します。

シーケンスが存在する状態で操作を行うと有効になります。

#### Redo

Undoで取り消した操作に戻します。Undoを行うと有効になります。

### Put Track to Arpeggio



現在選択されているソングをユーザーアルペジオに変換します。

変換できるノートデータは最大16個です(同じノートナンバーは数に入れません)。

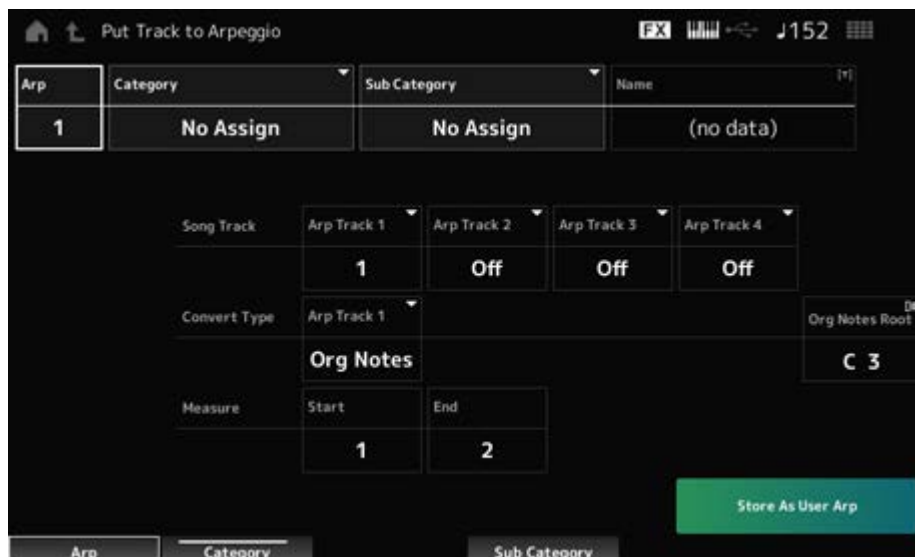
アルペジオ作成のためにソングを録音するとき、特に複数のトラックを使う場合などは、異なるノートデータが16個を超えないようご注意ください。

#### 表示方法

[PERFORMANCE] → Play/Rec → Song → ソングネームをタップしてコンテキストメニューを表示 → User Arp

---





### Arp (Arpeggio Number)

変換先のユーザーアルペジオのアルペジオナンバーを設定します。

初期設定では、まだ使用されていないナンバーが設定されています。

すでに使用されているナンバーを設定した場合は、変換すると元から入っていたアルペジオは消えます。

**設定値:** 1~256

### Category (Arpeggio Category)

#### Sub Category (Arpeggio Sub Category)

変換したアルペジオのカテゴリーを、メインカテゴリーとサブカテゴリーに分けて設定します。

**設定値:** データリスト参照

### Name (Arpeggio Name)

アルペジオ名を設定します。英数字を使って最大20文字で設定できます。

### Song Track

アルペジオのトラックごとに、変換元のソングのトラック番号を設定します。

**設定値:** 1~16

### Convert Type

ソングのトラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換する方法を3種類の変換方式から選択します。

アルペジオのトラックごとに設定できます。

**設定値:** Normal、Fixed、Org Notes

**Normal:** 鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴る

**Fixed:** 鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴る

る

**Org Notes:** Fixedと同じだが、弾いた鍵盤音(コード)に合わせてMIDIシーケンスデータの再生音が変換される

### Org Notes Root (Original Notes Root)

Convert TypeがOrg Notesに設定されているトラックがあるとき、元の演奏のルート音を設定します。

Org Notesに設定されているトラックがないときは無効です。

**設定値:** C-2~G8

### Start Measure

アルペジオに変換する小節の始まりを指定します。

**設定値:** 1~998

### End Measure

アルペジオに変換する小節の終わりを指定します。

**設定値:** 2~999

### Store As User Arp

画面内の設定でソングをユーザーアルペジオに変換します。

トラックがすべてOffのときは変換できないため、ボタンが無効です。

## Audio

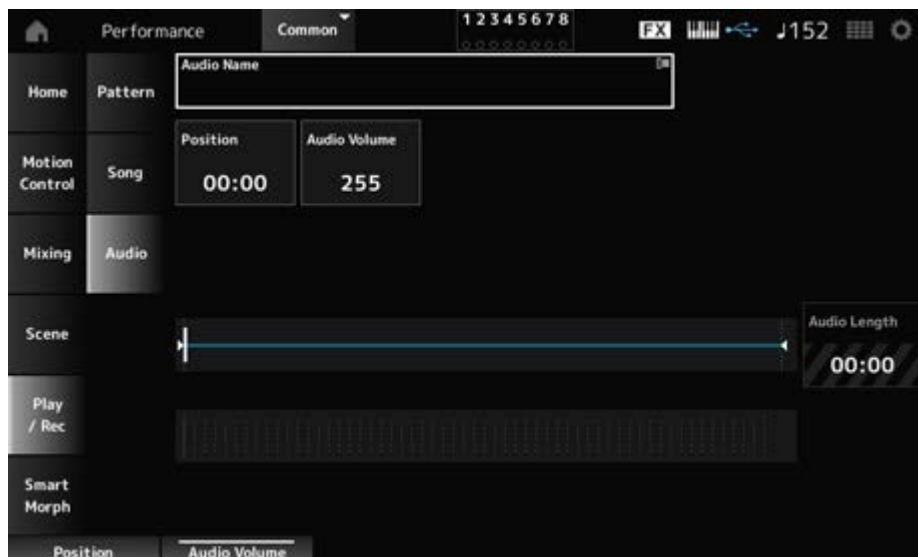


Audio画面では、本機での演奏をUSBフラッシュメモリーに、WAV形式(44.1 kHz、24 bit、ステレオ)のオーディオファイルとして録音できます。連続で最大74分、または録音先デバイスの上限の容量まで録音ができます。

### ■ 再生 再生待機状態

#### 表示方法

- [SONG/PATTERN]ボタン → Audio
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Audio
- [▶](プレイ)ボタン → Audio



### Audio Name

選択中のオーディオファイルの名前が表示されます。  
タップすると、Loadのコンテキストメニューが表示されます。

### Position

オーディオの再生開始位置を設定します。また、再生中の位置が表示されます。

### Audio Volume

オーディオ再生時の音量を設定します。録音中は無効です。  
設定値: 0~255

### Audio Length

オーディオ全体の長さです。

### レベルメーター

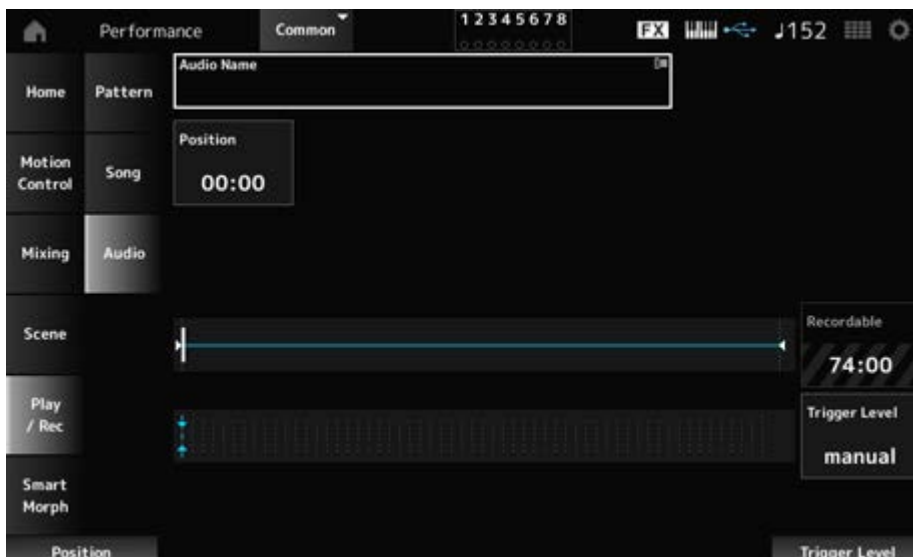
オーディオの入出力レベルが表示されます。

## ■ 録音 録音待機状態

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Play/Rec → Audio → [ ● ](レコード)ボタン

---



## Recordable (Audio Recordable Time)

オーディオの録音可能時間が表示されます。録音待機状態時だけ表示されます。

## Trigger Level

録音開始のしかたを選択します。録音待機状態時だけ表示されます。

Trigger Levelをmanualに設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すことで録音が始まります。

Trigger Levelを1～127に設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押してから、設定した値を超える信号が入力されたときに録音が始まります。設定したレベルは、レベルメーターに青い矢印で表示されます。

ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずに録音できます。

**設定値:** manual、1～127

## Smart Morph



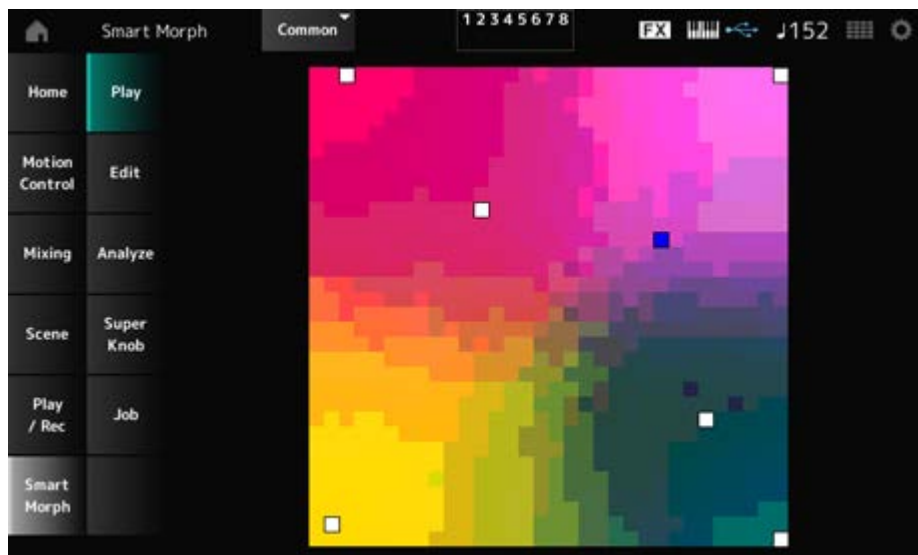
## Play



スマートモーフのマップをタップすることで、パート1のFM-X音色の変化を作ります。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Smart Morph → Play

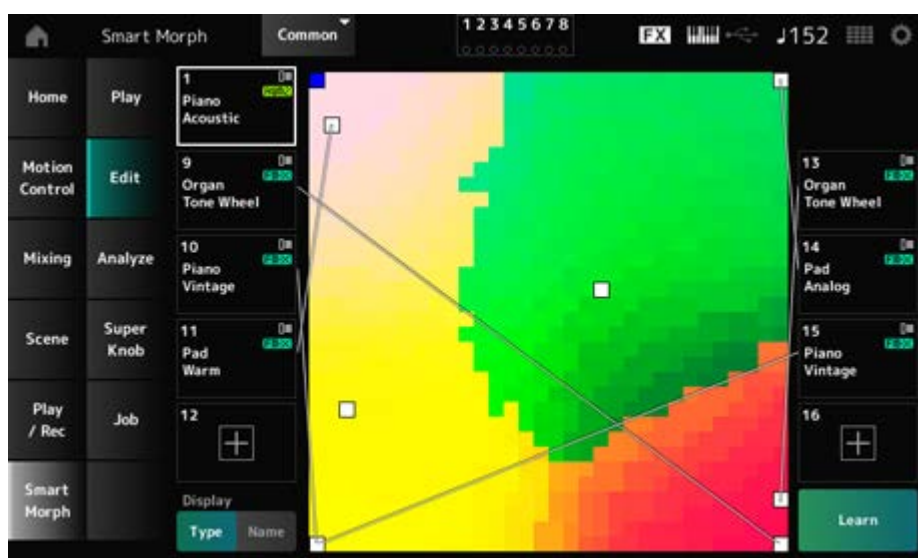


## Edit



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Smart Morph → Edit



### 未使用パート

タップすると、FM-X音色を選ぶためのPart Category Search画面が表示されます。

### 使用中パート

タップすると、Category Search、Edit、Propertyなどのコンテキストメニューが表示されます。

### Display

各パートの表示をパートメインカテゴリーにするかパートネームにするか選択します。

## Learn

タップすると学習(マップ生成)を開始します。

パート9~16にFM-X音色がないときには表示されません。



## Undo

### Redo

Learnを行うと、右上にUndoボタンが表示されます。

Undoすると、マップを学習前に戻すことができます。

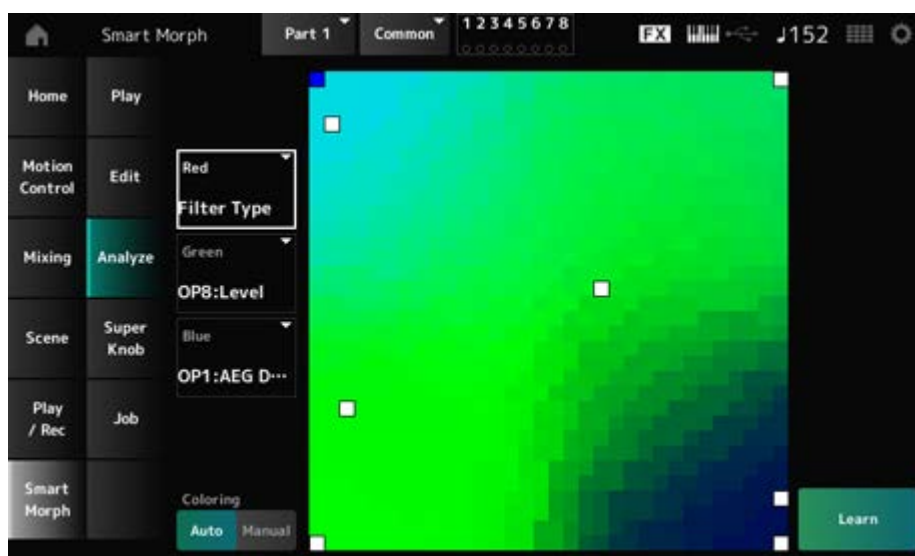
Undoの後はRedoが表示され、マップをUndo前に戻すことができます。

## Analyze



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Smart Morph → Analyze



## Red

選択したパラメーターの値の大きさを赤の濃淡でマップ上に表示します。  
設定項目は「[Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター](#)」をご覧ください。

## Green

選択したパラメーターの値の大きさを緑の濃淡でマップ上に表示します。  
設定項目は「[Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター](#)」をご覧ください。

## Blue

選択したパラメーターの値の大きさを青の濃淡でマップ上に表示します。  
設定項目は「[Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター](#)」をご覧ください。

## Coloring

Autoに設定すると、Learnを行うときにRed、Green、Blueを自動的に再設定します。  
Manualに設定すると、Learnを行うときにRed、Green、Blueは自動的に再設定されません。

**設定値:** Auto、Manual

## Learn

タップすると学習(マップ生成)を開始します。

## Undo

### Redo

Learnを行うと、右上にUndoボタンが表示されます。  
Undoすると、マップを学習前に戻すことができます。  
Undoの後はRedoが表示され、マップをUndo前に戻すことができます。

## Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター

### FM Common

Parameter Name	Display Name
Random Pan Depth	Random Pan Depth
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan Depth
Key On Delay Time Length	KeyOnDly Time
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync
Key On Delay Note Length	KeyOnDly Note
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel

<b>Parameter Name</b>	<b>Display Name</b>
<b>Random Pitch Depth</b>	Random Pitch Depth
<b>Pitch Key Follow Sensitivity</b>	Pitch/Key
<b>Pitch Key Follow Sensitivity Center Note</b>	Pitch/Key Center
<b>PEG Initial Level</b>	PEG Initial Lvl
<b>PEG Attack Level</b>	PEG Attack Lvl
<b>PEG Decay 1 Level</b>	PEG Decay 1 Lvl
<b>PEG Decay 2 Level</b>	PEG Decay 2 Lvl
<b>PEG Release Level</b>	PEG Release Lvl
<b>PEG Attack Time</b>	PEG Attack Tm
<b>PEG Decay 1 Time</b>	PEG Decay 1 Tm
<b>PEG Decay 2 Time</b>	PEG Decay 2 Tm
<b>PEG Release Time</b>	PEG Release Tm
<b>PEG Depth Vel Sensitivity</b>	PEG Depth/Vel
<b>PEG Depth</b>	PEG Depth
<b>PEG Time Key Follow</b>	PEG Time/Key
<b>2nd LFO Wave</b>	2nd LFO Wave
<b>2nd LFO Speed</b>	LFO Speed
<b>2nd LFO Phase</b>	LFO Phase
<b>2nd LFO Delay Time</b>	LFO Delay
<b>2nd LFO Key On Reset</b>	LFO Key On Reset
<b>2nd LFO Pitch Mod Depth</b>	LFO Pitch Mod
<b>2nd LFO Amp Mod Depth</b>	LFO Amp Mod
<b>2nd LFO Filter Mod Depth</b>	LFO Filter Mod
<b>Algorithm Number</b>	Algorithm Number
<b>Feedback Level</b>	Feedback Level
<b>LFO Speed Range</b>	LFO Speed Range
<b>LFO Extended Speed</b>	LFO Ex Speed
<b>Filter Type</b>	Filter Type
<b>Filter Cutoff Frequency</b>	Cutoff
<b>Filter Cutoff Vel Sensitivity</b>	Cutoff/Vel



<b>Parameter Name</b>	<b>Display Name</b>
<b>Filter Resonance/Width</b>	Resonance / Width
<b>Resonance Vel Sensitivity</b>	Res/Vel
<b>HPF Cutoff Frequency</b>	HPF Cutoff
<b>Distance</b>	Distance
<b>Filter Gain</b>	Filter Gain
<b>FEG Hold Time</b>	FEG Hold Tm
<b>FEG Attack Time</b>	FEG Attack Tm
<b>FEG Decay 1 Time</b>	FEG Decay 1 Tm
<b>FEG Decay 2 Time</b>	FEG Decay 2 Tm
<b>FEG Release Time</b>	FEG Release Tm
<b>FEG Hold Level</b>	FEG Hold Lvl
<b>FEG Attack Level</b>	FEG Attack Lvl
<b>FEG Decay 1 Level</b>	FEG Decay 1 Lvl
<b>FEG Decay 2 Level</b>	FEG Decay 2 Lvl
<b>FEG Release Level</b>	FEG Release Lvl
<b>FEG Depth</b>	FEG Depth
<b>FEG Time Velocity Sensitivity Segment</b>	FEG Segment
<b>FEG Time Vel Sensitivity</b>	FEG Time/Vel
<b>FEG Depth Vel Sensitivity</b>	FEG Depth/Vel
<b>FEG Depth / Vel Curve</b>	FEG Curve
<b>FEG Time Key Follow</b>	FEG Time/Key
<b>FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note</b>	FEG Center
<b>Filter Cutoff Key Follow</b>	Flt Cutoff/Key
<b>Filter Cutoff Scaling Break Point 1</b>	Flt Break Point 1
<b>Filter Cutoff Scaling Break Point 2</b>	Flt Break Point 2
<b>Filter Cutoff Scaling Break Point 3</b>	Flt Break Point 3
<b>Filter Cutoff Scaling Break Point 4</b>	Flt Break Point 4
<b>Cutoff Scaling Offset 1</b>	Flt Cutoff Offset 1
<b>Cutoff Scaling Offset 2</b>	Flt Cutoff Offset 2
<b>Cutoff Scaling Offset 3</b>	Flt Cutoff Offset 3

Parameter Name	Display Name
Cutoff Scaling Offset 4	Flt Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow	HPF Cutoff/Key

## Operator

Parameter Name	Display Name
Key On Reset	Key On Reset
Freq Mode	Freq Mode
Coarse	Coarse
Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch/Key	Pitch/Key
Pitch/Vel	Pitch/Vel
Spectral	Spectral
Skirt	Skirt
Resonance	Resonance
Initial	PEG Initial Lvl
Attack	PEG Attack Lvl
Attack	PEG Attack Tm
Decay	PEG Decay Tm
Attack	AEG Attack Lvl
Decay 1	AEG Decay 1 Lvl
Decay 2	AEG Decay 2 Lvl
Rel(Hold)	AEG Release Lvl
Attack	AEG Attack Tm
Decay 1	AEG Decay 1 Tm
Decay 2	AEG Decay 2 Tm
Release	AEG Release Tm
Hold	AEG Hold Tm
Time/Key	AEG Time/Key
Level	Level

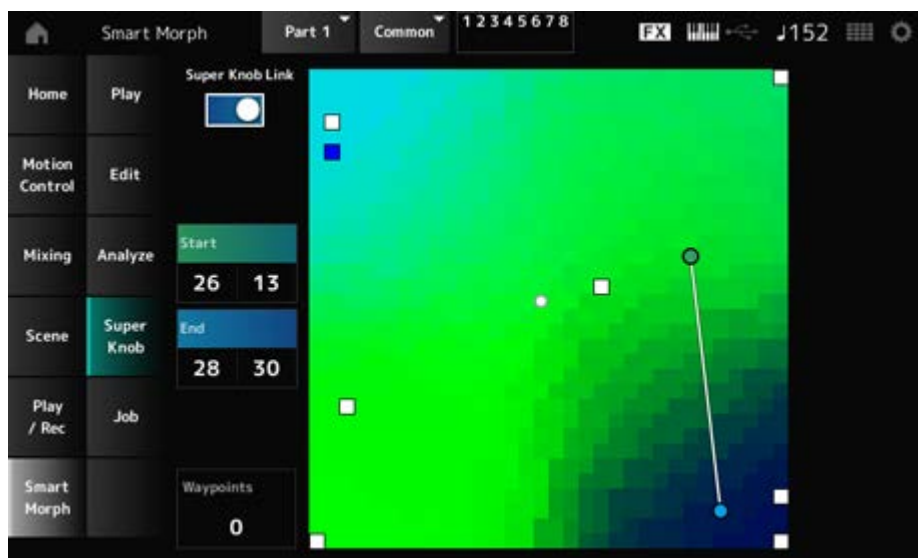
Parameter Name	Display Name
Break Point	Lvl Break Point
Lvl/Key Lo	Lvl/Key Lo
Lvl/Key Hi	Lvl/Key Hi
Curve Lo	Curve Lo
Curve Hi	Curve Hi
Level/Vel	Level/Vel
Depth Offset	LFO PM Depth
Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch/Ctrl	Pitch/Ctrl
Level/Ctrl	Level/Ctrl

## Super Knob



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Smart Morph → Super Knob



### Super Knob Link

オンにすると、スタート位置からエンド位置までをなぞる操作にスーパーノブを使えるようになります。

設定値: Off、On

### Start

スーパーノブの最小値に対応するマップ上の位置を設定します。  
Startにカーソルがある状態でマップをタップすると、スタート位置を設定できます。

## End

スーパーノブの最大値に対応するマップ上の位置を設定します。  
Endにカーソルがある状態でマップをタップすると、エンド位置を設定できます。

## Waypoints

スタート位置からエンド位置までの途中で経由する点の数を設定します。  
設定値: 0~6

## Waypoint 1~Waypoint 6

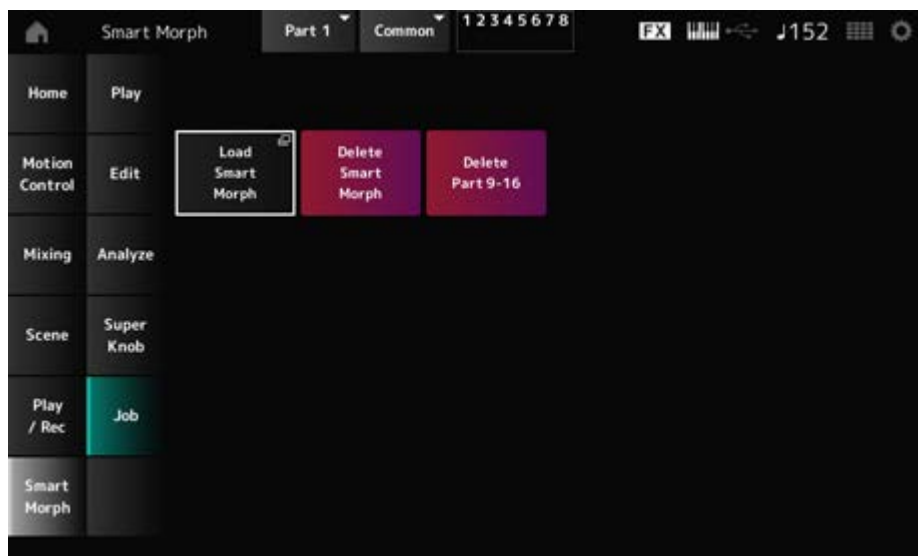
経由するマップ上の位置を設定します。

# Job



## 表示方法

[PERFORMANCE] → Smart Morph → Job



## Load Smart Morph

ロード画面が開きます。  
ロード画面で他のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスが持つスマートモーフの情報を現在のパフォーマンスに読み込むことができます。

## Delete Smart Morph

選択中のパフォーマンスが持つスマートモーフの情報を削除します。

## **Delete Part 9-16**

パート9～パート16を一括で未使用状態にします。

パート9～パート16を未使用状態にするとSSSが有効になります。

パート9～パート16はスマートモーフのマップ作成のために使用します。

マップを再度調整しない場合は、パート9～パート16を消しても問題はありません。

## Common Edit画面



Common Edit画面では、パフォーマンス全体やオーディオパートに影響するパラメーターをエディットします。

### 目次

#### General/Pitch

Perf Settings

USB Monitor

Pitch

Edit User Tuning

#### Filter/Amp

Filter EG

Amp EG

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Envelope Follower Edit

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

2-band EQ

#### Arp/MS

Arp Common

Arp Overview (Arpeggio Overview)

MS Common (Motion Sequencer Common)

MS Overview (Motion Sequencer Overview)

[Lane](#)

[Motion Sequence Edit](#)

[Control](#)

[Control Assign](#)

[After Touch](#)

[Ribbon Settings](#)

[Control Number](#)

[Control Settings](#)

## General/Pitch



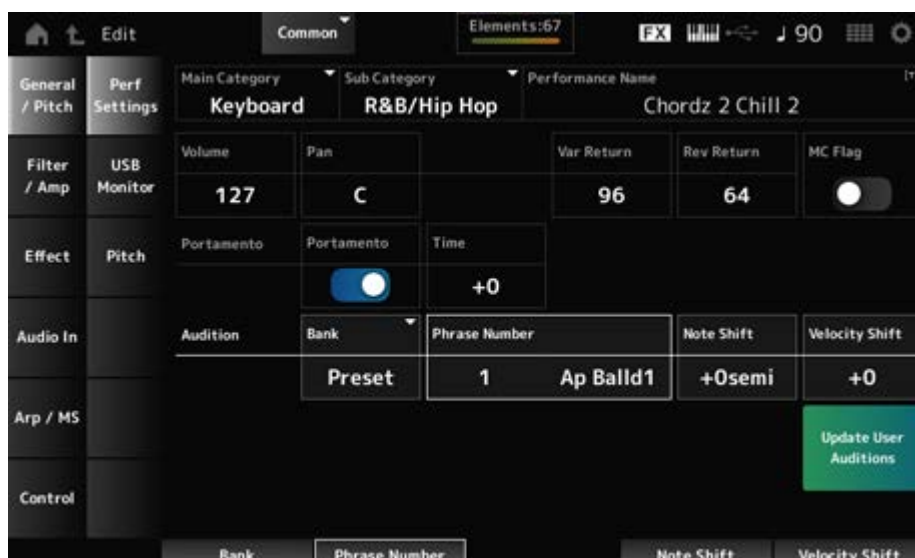
## Perf Settings



Perf Settings画面では、パフォーマンスの一般的な項目を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Perf Settings



### Main Category

### Sub Category

選択中のパフォーマンスのメインカテゴリとサブカテゴリを設定します。

設定値: データリスト参照

### Performance Name

選択中のパフォーマンスに名前を付けます。英数字を最大20文字まで設定できます。  
タップすると、入力画面で名前を付けることができます。

### **MC Flag (Motion Control Flag)**

選択中のパフォーマンスにMC(モーションコントロール)フラグを設定します。  
オンにするとパフォーマンス画面のMCフラグが表示されます。また、Performance Category Search画面で、MCアトリビュートでのフィルタリング対象となります。

**設定値:** Off、On

### **Volume (Performance Volume)**

選択中のパフォーマンスの音量を設定します。

**設定値:** 0~127

### **Pan (Performance Pan)**

選択中のパフォーマンスのパンを調節します。

**設定値:** L63~C~R63

### **Var Return (Variation Return)**

バリエーションエフェクトで処理された信号の出カレベル(リターンレベル)を設定します。

**設定値:** 0~127

### **Rev Return (Reverb Return)**

リバーブエフェクトで処理された信号の出カレベル(リターンレベル)を設定します。

**設定値:** 0~127

### **Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)**

Portamento Part Swがオンのパートにポルタメント効果をかけるか(On)、かけないか(Off)を設定します。

トップパネル上の[PORTMENTO]ボタンと連動しています。

**設定値:** Off、On

### **Portamento Time**

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。

パートのポルタメントタイムに対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

### **Update User Auditions**

本機に記録されているソングをすべてユーザーオーディションに変換します。

すでにユーザーオーディションが保存されている場合は、すべて上書きされます。



## Audition Bank

オーディションフレーズのバンクを選びます。

## Audition Phrase Number

オーディションフレーズを選びます。

プリセットのパフォーマンスには、あらかじめそのパフォーマンスに適したオーディションフレーズが割り当てられています。

オーディションフレーズを再生することで、選択中のパフォーマンスの音を簡単に確認できます。

**設定値:** データリスト参照

## Audition Phrase Name

オーディションフレーズの名前が表示されます。

## Note Shift (Audition Note Shift)

オーディションフレーズを構成するノートのピッチを半音単位で調節します。

**設定値:** -24~+24

## Velocity Shift (Audition Velocity Shift)

オーディションフレーズを構成するノートのベロシティを調節します。

**設定値:** -63~+63

## USB Monitor



USB Monitor画面では、[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオ信号の音量を調節します。

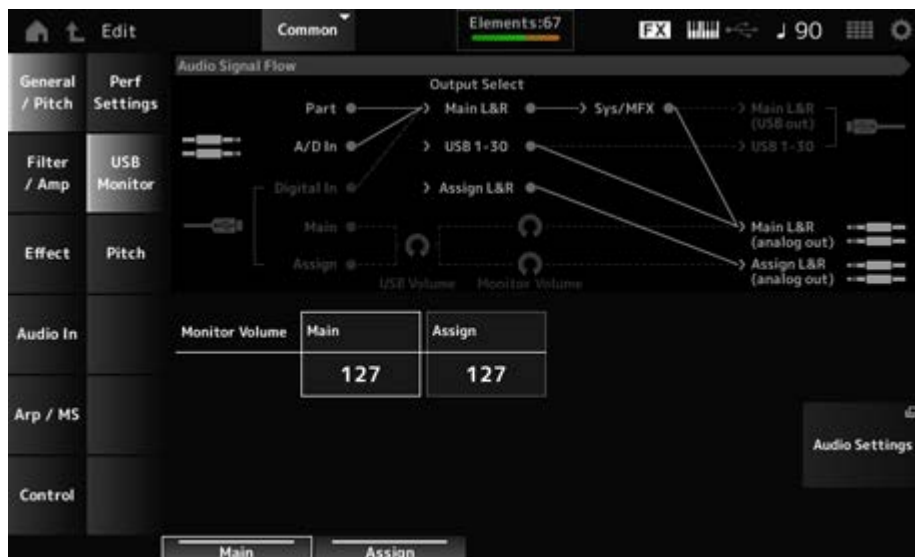
オーディオ結線図上のUSB Volume付近をタップすると、Audio I/O画面のUSB Volumeにカーソルが移動します。

### NOTE

USB Main Monitor VolumeとUSB Assign Monitor Volumeはパフォーマンスの一部として保存(ストア)されます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ 



### Monitor Volume Main

[USB TO HOST]端子から入力され、OUTPUT端子から出力されるオーディオ信号の音量を調節します。

設定値: 0~127

### Monitor Volume Assign

[USB TO HOST]端子から入力され、ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED)端子から出力されるオーディオ信号の音量を調節します。

設定値: 0~127

### Audio Settings

ユーティリティのAudio I/O画面が開きます。

[UTILITY]→Settings→Audio I/Oからも同じ画面が開けます。

## Pitch

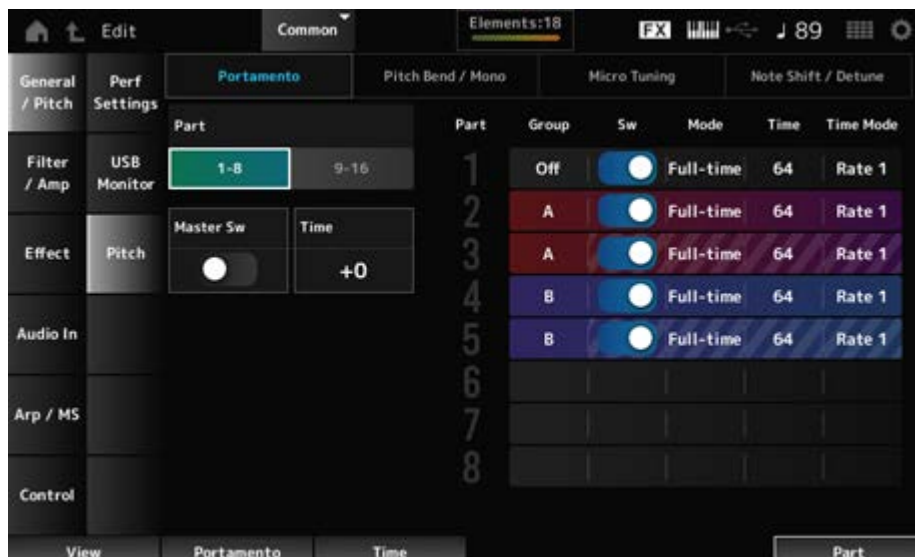


Pitch画面では、ピッチの設定をします。

### 表示方法

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → General/Pitch → Pitch
- [SHIFT] + [PORTAMENTO]

### Portamento表示



ドラムパートではSw、Mode、Time、Time Modeが表示されません。

## Part

パート1-8と9-16の表示を切り替えます。

## Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento Part Switchがオンのパートにポルタメント効果をかけるか(On)、かけないか(Off)を設定します。

トップパネル上の[PORTAMENTO]ボタンと連動しています。

**設定値:** Off、On

## Time (Portamento Time)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。パートのポルタメントタイムに対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

## Group (Pitch Control Group)

同じグループに設定されたパートは、ピッチの設定が同じになります。

レイヤー音色でポルタメントのかかりかたをそろえたいときや、マイクロチューニングをまとめて設定したいときに便利です。

## Sw (Portamento Part Switch)

選択中のパートにポルタメント効果をかけるかどうか設定します。

**設定値:** Off、On

## Portamento Mode

鍵盤の弾きかたにより、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。

**設定値:** Fingered、Full-time

**Fingered:** 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

**Full-time:** 常にポルタメントがかかる

### Time (Portamento Part Time)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。

**設定値:** 0~127

### Time Mode (Portamento Time Mode)

ピッチが変化する時間的基準を設定します。

**設定値:** Rate 1、Time 1、Rate 2、Time 2

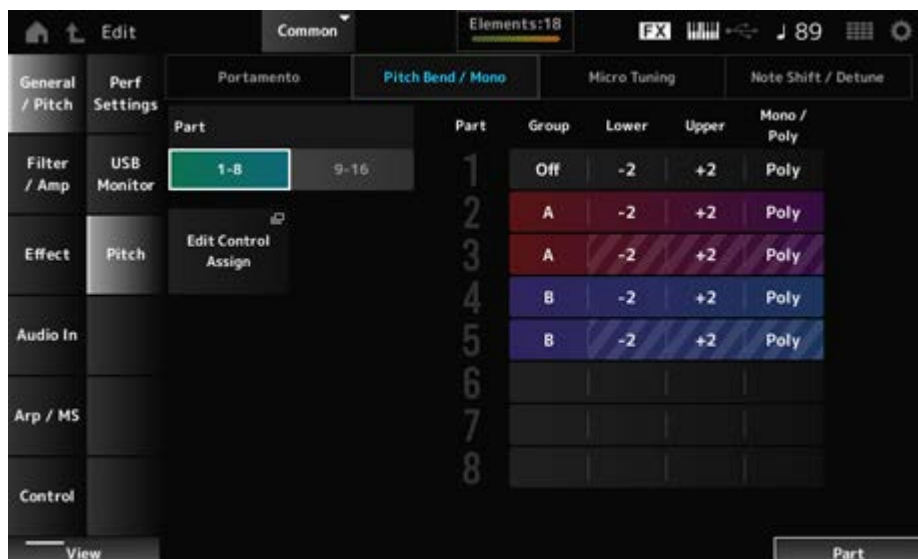
**Rate 1:** 一定の速さでピッチが変化する

**Time 1:** 一定の時間でピッチが変化する

**Rate 2:** 一定の速さでピッチが変化するが、変化の広さが1オクターブ以内に限られる

**Time 2:** 一定の時間でピッチが変化するが、変化の広さが1オクターブ以内に限られる

## ■ Pitch Bend / Mono 表示



ドラムパートではMono / Polyが表示されません。

### Lower (Pitch Bend Lower)

### Upper (Pitch Bend Upper)

ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、ピッチがどれだけ変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。

**設定値:** -48~+0~+24

## Mono / Poly

発音モードを選択します。

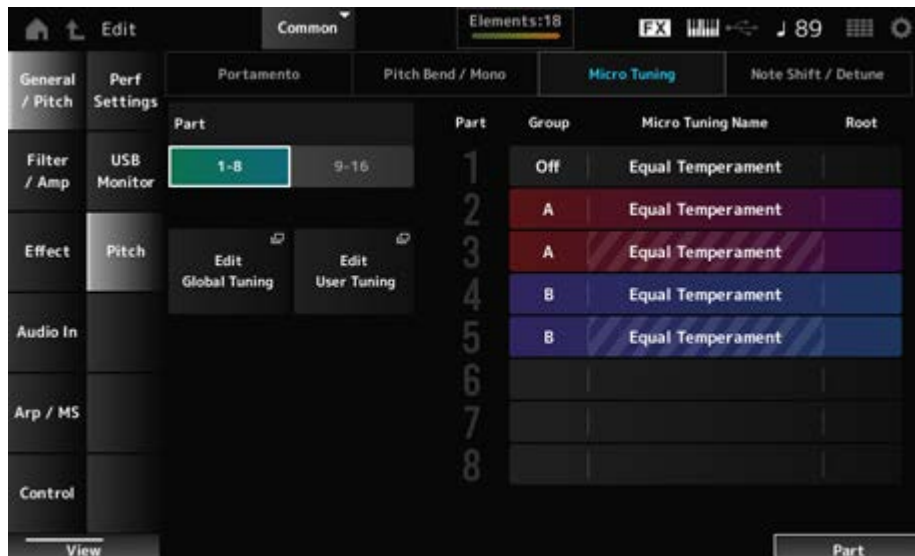
Monoは単音演奏用、Polyは和音演奏用の発音方式です。

**設定値:** Mono、Poly

## Edit Control Assign

Common EditのControl Assign画面が開きます。

## ■ Micro Tuning表示



ドラムパートではMicro Tuning NameとRootが表示されません。

## Micro Tuning Name

パートで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。

**設定値:** Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Werckmeister、Kirnberger、Vallotti & Young、1/4 shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic 1、Arabic 2、Arabic 3、User 1~8 (ユーザーバンク選択時)、Library 1-1~16-8 (ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

## Root (Micro Tuning Root)

マイクロチューニングの基準音を設定します。

基準音の設定が必要ないものでは表示されません。

**設定値:** C~B

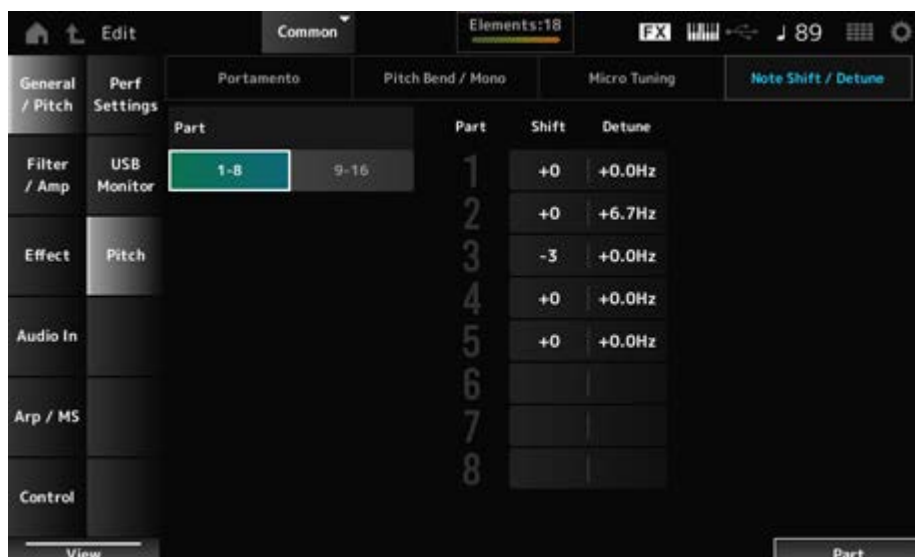
## Edit Global Tuning

グローバルチューニングの設定画面が開きます。

## Edit User Tuning

ユーザーチューニングの設定画面が開きます。

## ■ Note Shift / Detune表示



### Shift (Note Shift)

ピッチを半音単位で調整します。

設定値: -24~+0~+24

### Detune

パートのピッチを0.1ヘルツ単位で微調節します。

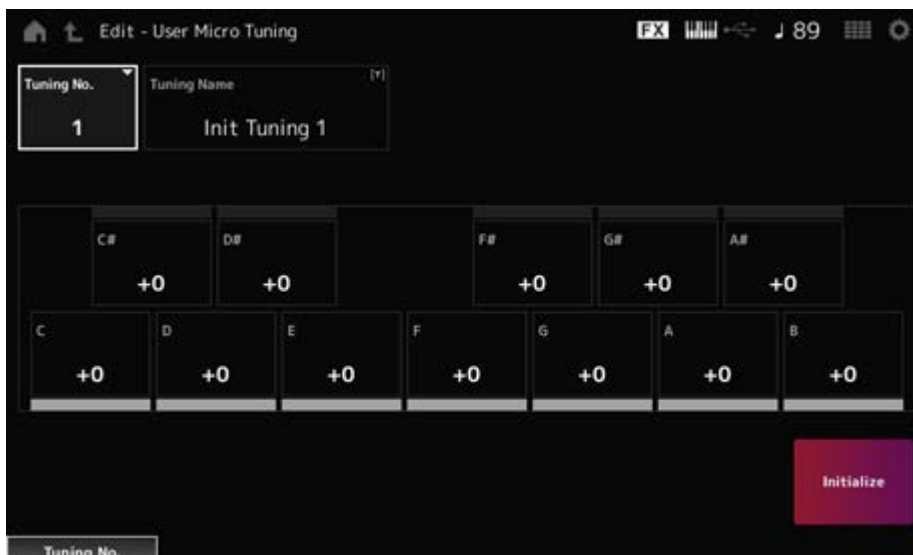
ピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

設定値: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

## Edit User Tuning



ユーザーマイクロチューニングの設定画面です。



### Tuning No. (Micro Tuning Number)

選択中のユーザーマイクロチューニングナンバーです。

**設定値:** 1～8

### Tuning Name (Micro Tuning Name)

選択中のユーザーマイクロチューニングに名前を付けます。

タップすると入力画面が表示され、名前を付けることができます。

### C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

各音のピッチをセント単位で調節してマイクロチューニングを設定します。

**設定値:** -99～+99

### Initialize

選択中のユーザーマイクロチューニングの設定を初期化します。

## Filter/Amp ☆

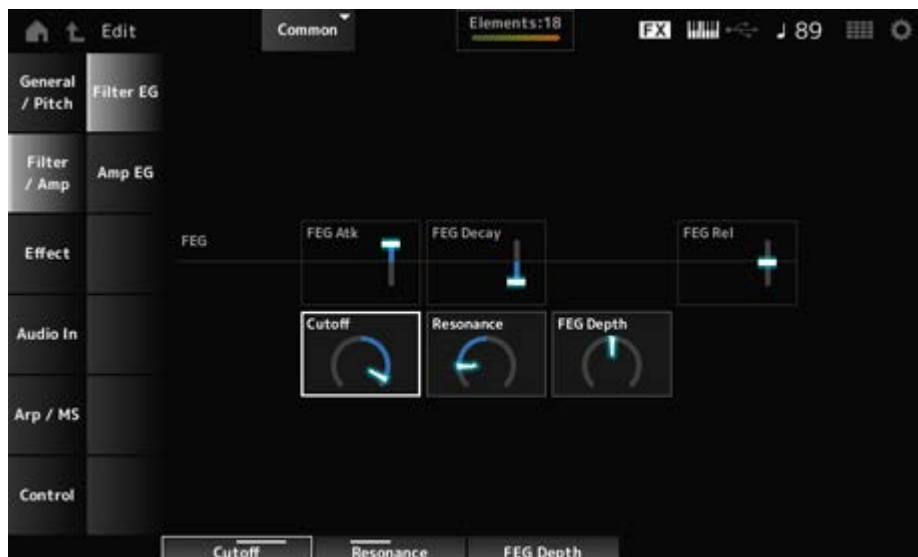
### Filter EG ☆

Filter EG画面では、フィルターエンベロープジェネレーターを設定します。

FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)を設定すると、鍵(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音の時間的な変化を作ることができます。

#### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Filter/Amp → Filter EG



### **FEG Atk (FEG Attack Time)**

鍵(キー)を弾いてからカットオフ周波数がアタックレベルで設定した値になるまでの、音の変化にかかる時間を設定します。

パートのFEGに対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

### **FEG Decay (FEG Decay Time)**

アタックレベル後のカットオフ周波数の変化の時間を設定して、音の歯切れの良さや、減衰音の減衰の速さをコントロールします。

パートのFEGに対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

### **FEG Rel (FEG Release Time)**

鍵(キー)を離してからカットオフ周波数がリリースレベルで設定した値になるまでの時間を設定して、離鍵後の音の減衰を遅くしたり速くしたりします。

パートのFEGに対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

### **Cutoff (Cutoff Frequency)**

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。

ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。

パートのフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値です。

**設定値:** -64~+63

### **Resonance**

カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。

パートのフィルターレゾナンスに対するオフセット値です。



設定値: -64~+63

## FEG Depth

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。  
パートのFEGデプスに対するオフセット値です。

設定値: -64~+63

## Amp EG



Amp EG画面では、AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター) タイムを設定します。鍵(キー)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。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Filter/Amp → Amp EG



Amp EG画面での設定は、すべてパートのAEGに対するオフセット値です。

### Attack (AEG Attack Time)

鍵(キー)を弾いてから音量が最大になるまでの時間を設定します。

設定値: -64~+63

### Decay (AEG Decay Time)

音量が最大になったあとの音量変化の時間を設定します。

設定値: -64~+63

## Sustain (AEG Sustain Level)

鍵(キー)を押している間持続し続ける音量を設定します。

設定値: -64~+63

## Release (AEG Release Time)

鍵(キー)を離してから音が消えるまでの時間を設定します。

設定値: -64~+63

## Effect



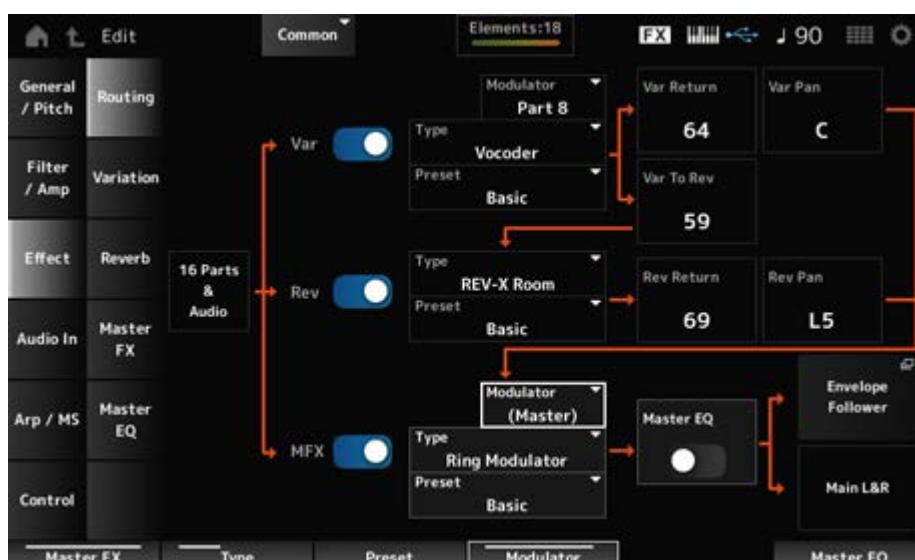
## Routing



ここでは、すべてのパート共通でかかるシステムエフェクトとマスターエフェクトの結線を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Routing



## Var (Variation Switch)

## Rev (Reverb Switch)

## MFX (Master Effect Switch)

バリエーション、リバーブ、マスターエフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

## Var Type (Variation Type)

## Rev Type (Reverb Type)

## MFX Type (Master Effect Type)

バリエーション、リバーブ、マスターエフェクトのタイプを設定します。

設定値: [エフェクトタイプ一覧参照](#)

#### **Var Preset (Variation Preset Number)**

#### **Rev Preset (Reverb Preset Number)**

#### **MFX Preset (Master Effect Preset Number)**

バリエーション、リバーブ、マスターエフェクトパラメーターのプリセットを選びます。

設定値: データリスト参照

#### **Side Chain (Variation Side Chain Part)**

#### **Side Chain (Master Effect Side Chain Part)**

#### **Modulator (Variation Modulator Part)**

#### **Modulator (Master Effect Modulator Part)**

バリエーションまたはマスターエフェクトのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートにMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」とカッコ付きで表示されます。

設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

#### **Var Return (Variation Return)**

#### **Rev Return (Reverb Return)**

バリエーションまたはリバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値: 0~127

#### **Var Pan (Variation Pan)**

#### **Rev Pan (Reverb Pan)**

バリエーションまたはリバーブエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

#### **Var to Rev (Variation To Reverb)**

バリエーションエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。

設定値: 0~127

#### **Master EQ (Master EQ Switch)**

マスターEQのオンオフを切り替えます。


設定値: Off、On

#### **Envelope Follower**

エンベロープフォロワーの設定画面が開きます。

バリエーションエフェクトの詳細を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Effect → Variation



(1) Variation Switch

### Variation Switch

バリエーションエフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Category (Variation Category)

#### Type (Variation Type)

バリエーションエフェクトのカテゴリとタイプを設定します。

設定値: [エフェクトタイプ一覧参照](#)

### Preset (Variation Preset Number)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

設定値: データリスト参照

### Side Chain (Variation Side Chain Part)

#### Modulator (Variation Modulator Part)

バリエーションエフェクトのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートにMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」とカッコ付きで表示されます。

設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

## Effect Parameter

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

設定値: [エフェクトパラメーター一覧参照](#)

## Reverb



リバーブエフェクトの詳細を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Reverb



(1) Reverb Switch

### Reverb Switch

リバーブエフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Category (Reverb Category)

#### Type (Reverb Type)

リバーブエフェクトのカテゴリとタイプを設定します。

設定値: [エフェクトタイプ一覧参照](#)

## Preset (Reverb Preset Number)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

設定値: データリスト参照

## Effect Parameter

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

設定値: [エフェクトパラメーター一覧参照](#)

## Master FX



マスターエフェクトの詳細を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Master FX



(1) Master Effect Switch

## Master Effect Switch

マスターエフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

## Category (Master Effect Category)

## Type (Master Effect Type)

マスターエフェクトのカテゴリとタイプを設定します。

設定値: [エフェクトタイプ一覧参照](#)

## Preset (Master Effect Preset Number)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

設定値: データリスト参照

## Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

### Modulator (Master Effect Modulator Part)

マスターエフェクトのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートにMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」とカッコ付きで表示されます。

設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

## Effect Parameter

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

設定値: [エフェクトパラメーター一覧参照](#)

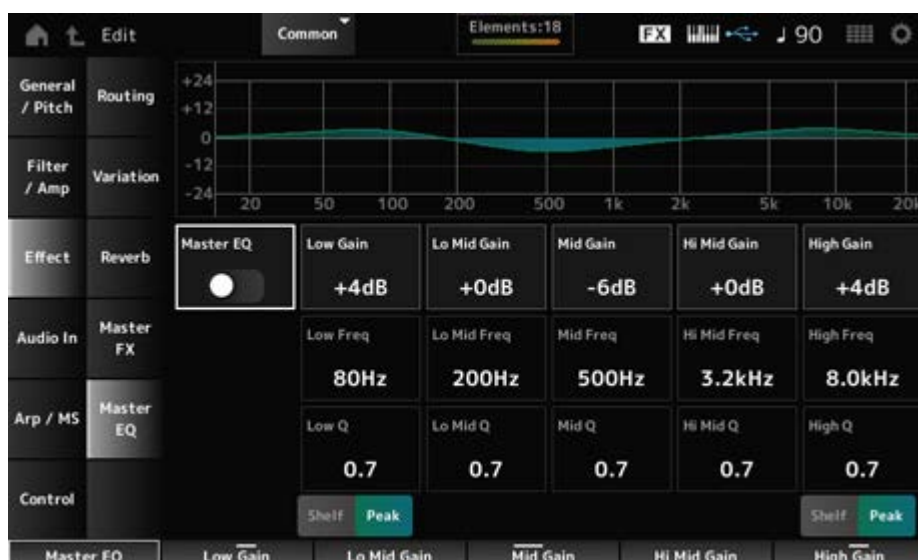
## Master EQ



ここではマスターEQを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Master EQ



## Master EQ (Master EQ Switch)

マスターEQのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### **Low Gain (Master EQ Low Gain)**

Low帯域の信号レベルを設定します。

**設定値:** -12~+12 (dB)

### **Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)**

Lo Mid帯域の信号レベルを設定します。

**設定値:** -12~+12 (dB)

### **Mid Gain (Master EQ Mid Gain)**

Mid帯域の信号レベルを設定します。

**設定値:** -12~+12 (dB)

### **Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)**

Hi Mid帯域の信号レベルを設定します。

**設定値:** -12~+12 (dB)

### **High Gain (Master EQ High Gain)**

High帯域の信号レベルを設定します。

**設定値:** -12~+12 (dB)

### **Low Freq (Master EQ Low Frequency)**

Low帯域の周波数を設定します。

**設定値:** 32 (Hz)~2.0 (kHz)

### **Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)**

Lo Mid帯域の周波数を設定します。

**設定値:** 100 (Hz)~10 (kHz)

### **Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)**

Mid帯域の周波数を設定します。

**設定値:** 100 (Hz)~10 (kHz)

### **Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)**

Hi Mid帯域の周波数を設定します。

**設定値:** 100 (Hz)~10 (kHz)

### **High Freq (Master EQ High Frequency)**

High帯域の周波数を設定します。

**設定値:** 500 (Hz)~16 (kHz)



### **Low Q (Master EQ Low Q)**

Low帯域の幅を設定します。

Low Shape (Master EQ Low Shape)にPeakを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0.1～12.0

### **Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)**

Lo Mid帯域の幅を設定します。

**設定値:** 0.1～12.0

### **Mid Q (Master EQ Mid Q)**

Mid帯域の幅を設定します。

**設定値:** 0.1～12.0

### **Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)**

Hi Mid帯域の幅を設定します。

**設定値:** 0.1～12.0

### **High Q (Master EQ High Q)**

High帯域の幅を設定します。

High Shape (Master EQ High Shape)にPeakを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0.1～12.0

### **Low Shape (Master EQ Low Shape)**

### **High Shape (Master EQ High Shape)**

LowとHighを、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、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。

**設定値:** Shelf、Peak

## **Envelope Follower Edit**



エンベロープフォロワーの設定画面です。



### Part (Input Source)

現在選択中のエンベロープフォロワーの入カソース(元)が表示されます。

**設定値:** Master、AD、Part 1~16

### Gain (Envelope Follower Gain)

Partで選択したインプットソースの入カゲインを設定します。

**設定値:** -24.0dB~0.0dB~+24.0dB

### Attack (Envelope Follower Attack)

エンベロープフォロワーのアタックタイム(立ち上がりの早さ)を設定します。

**設定値:** 1ms~40ms

### Release (Envelope Follower Release)

エンベロープフォロワーのリリースタイム(減衰の早さ)を設定します。

**設定値:** 10ms~680ms

### Input Level

Partで選択したインプットソースから入力される入力信号のレベルが表示されます。

### Envelope Follower Output

エンベロープフォロワーの出カレベルが表示されます。

### Edit


対象パートのControl Assign画面が開きます。

## Mixing

Mixing画面では、A/Dパート(A/D INPUT端子からの入力信号)とデジタルパート([USB TO HOST]端子からの入力信号\*)のミキシングをします。

\*デバイスポートのうち、Digital L/Rに設定された音声

## 表示方法

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Audio In → Mixing
- [SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



## Input Mode (A/D Part Input Mode)

## Input Mode (Digital Part Input Mode)

入力された左右2チャンネルの音声を、どのように使うかを設定します。

**設定値:** L Mono、R Mono、L+R Mono、Stereo

**L Mono:** 左チャンネルの音声だけを使う

**R Mono:** 右チャンネルの音声だけを使う

**L+R Mono:** 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音声として処理する

**Stereo:** 入力されたステレオ音声を、ステレオのまま処理する

## NOTE

[L/MONO]端子にだけ接続して入力された音声は、モノラル音声として処理します。

## Volume (A/D Part Volume)

## Volume (Digital Part Volume)

A/Dパートまたはデジタルパートの音量を設定します。

**設定値:** 0~127

### **Pan (A/D Part Pan)**

#### **Pan (Digital Part Pan)**

A/Dパートまたはデジタルパートのパン(ステレオ定位)を調節します。

**設定値:** L63~C~R63

### **Dry Level (A/D Part Dry Level)**

#### **Dry Level (Digital Part Dry Level)**

A/Dパートまたはデジタルパートのドライレベル(システムエフェクトを通らない信号のレベル)を設定します。

Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

### **Var Send (A/D Part Variation Send)**

#### **Var Send (Digital Part Variation Send)**

A/Dパートまたはデジタルパートのバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

### **Rev Send (A/D Part Reverb Send)**

#### **Rev Send (Digital Part Reverb Send)**

A/Dパートまたはデジタルパートのリバースエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)設定します。

Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

### **Output Select (A/D Part Output Select)**

#### **Output Select (Digital Part Output Select)**

A/Dパートまたはデジタルパートのオーディオ信号の出力先を設定します。

**設定値:** MainL&R、AsgnL&R、USB1&2~USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~30、Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**USB1&2~USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2~29&30チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1~30チャンネル)にモノラル出力される

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しない

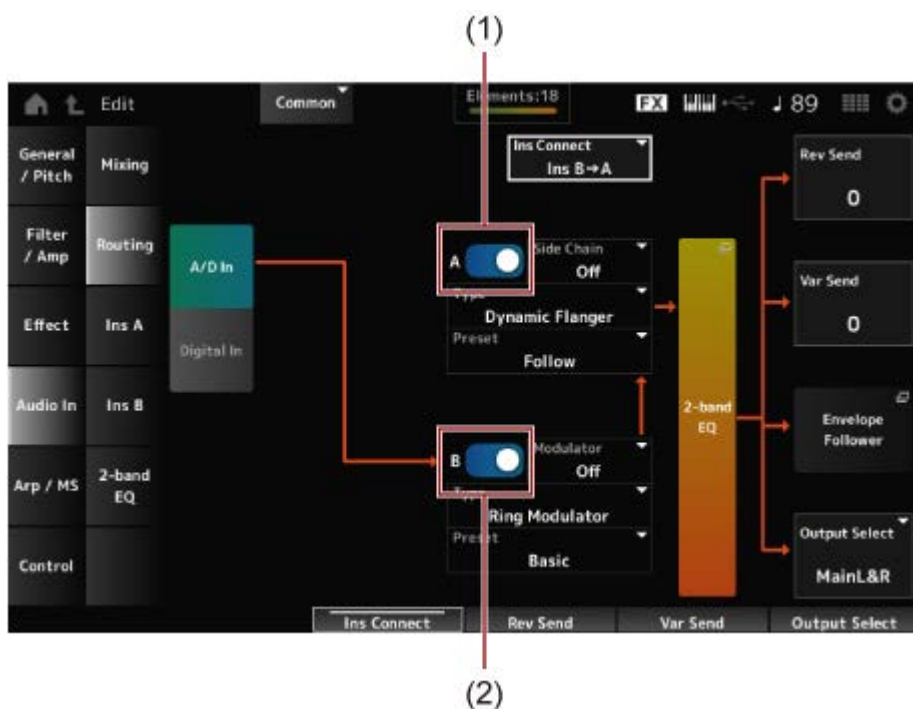
## Routing



Routing画面では、A/Dパートのエフェクト結線を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Audio In → Routing



(1) A/D Part Insertion FX A Switch

(2) A/D Part Insertion FX B Switch

### A/D In

#### Digital In

A/D InとDigital Inの表示を切り替えます。

Digital Inのときには、Digital Part Reverb Send、Digital Part Variation Send、Digital Part Output Selectだけが表示されます。

#### A/D Part Insertion FX A Switch

#### A/D Part Insertion FX B Switch

インサクションエフェクトA、Bそれぞれのオンオフを切り替えます。

**設定値:** Off、On

### **Type (A/D Part Insertion Effect A Type)**

### **Type (A/D Part Insertion Effect B Type)**

対象エフェクトタイプを設定します。

**設定値:** [エフェクトタイプ一覧参照](#)

### **Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)**

### **Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)**

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかりかたを変えることができます。

**設定値:** データリスト参照

### **Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)**

### **Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)**

### **Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)**

### **Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)**

インサクションエフェクトAまたはBのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたはMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」などとカッコ付きで表示されます。

**設定値:** Part 1~16、A/D、Master、Off

### **Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)**

インサクションエフェクトAとBの接続方法を設定します。

設定値に合わせて結線図も変化します。

**設定値:** Ins A→B、Ins B→A

### **2-band EQ**

A/Dパートの2-band EQ画面が開きます。

### **Rev Send (A/D Part Reverb Send)**

### **Rev Send (Digital Part Reverb Send)**

インサクションエフェクトAまたはB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送る信号の量(センドレベル)を設定します。

Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

### **Var Send (A/D Part Variation Send)**

### **Var Send (Digital Part Variation Send)**

インサクションエフェクトAまたはBで処理された信号(またはバイパス信号)の、バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

設定値: 0~127

## Envelope Follower

エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。

## Output Select (A/D Part Output Select)

### Output Select (Digital Part Output Select)

オーディオ信号の出力先を設定します。

設定値: MainL&R、AsgnL&R、USB1&2~USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~30、Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**USB1&2~USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2~29&30チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1~30チャンネル)にモノラル出力される

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しない

## Ins A

## Ins B



Ins A画面とIns B画面では、インサージョンエフェクトの詳細設定をします。

### 表示方法

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Audio In → Ins A
- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Audio In → Ins B



(1) Insertion FX Switch

## Insertion FX Switch

対象インサージョンエフェクトを有効にするかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

## Category (Insertion Effect A Category)

## Category (Insertion Effect B Category)

## Type (Insertion Effect A Type)

## Type (Insertion Effect B Type)

対象インサージョンエフェクトのカテゴリとタイプを設定します。

**設定値:** [エフェクトタイプ一覧参照](#)

## Preset (Insertion Effect A Preset)

## Preset (Insertion Effect B Preset)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

プリセットを変更することで、エフェクトのかかりかたを変えることができます。

**設定値:** データリスト参照

## Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)

## Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)

## Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)

## Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

インサージョンエフェクトAまたはBのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたはMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」などとカッコ付きで表示されます。



設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

## Effect Parameter

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

設定値: [エフェクトパラメーター一覧参照](#)

## 2-band EQ



2-band EQ画面では、パートEQを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Common → Audio In → 2-band EQ



**EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)**

**EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)**

使用したいイコライザーのタイプを選びます。

設定値: Thru、LPF、HPF、Low Shelf、Hi Shelf、Peak/Dip

**Thru:** イコライザーを通さず信号をそのまま通過させる

**LPF:** 設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットする

**HPF:** 設定したカットオフ周波数よりも低い周波数の音をカットする

**Low Shelf:** 特定の周波数以下の信号を盛り上げたり削ったりする

**Hi Shelf:** 特定の周波数以上の信号を盛り上げたり削ったりする

**Peak/Dip:** 特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりする

**EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)**

**EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)**

ブーストまたはカットしたい周波数を設定します。

EQ TypeがThruの場合は無効です。

**設定値:** 63.0Hz～18.0kHz

#### **EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)**

#### **EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)**

EQ1 FreqまたはEQ2 Freqで設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。

EQ TypeがThru、LPF、HPFの場合は無効です。

**設定値:** -12.0dB～+12.0dB

#### **EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)**

#### **EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)**

EQ1 FreqまたはEQ2 Freqで設定した周波数付近の音量を増減する帯域の幅を設定します。

EQ TypeがPeak/Dipの場合だけ有効です。

**設定値:** 0.1～12.0

#### **Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)**

2バンドEQの出力ゲインを設定します。

**設定値:** -12.0dB～+12.0dB

## **Arp/MS**



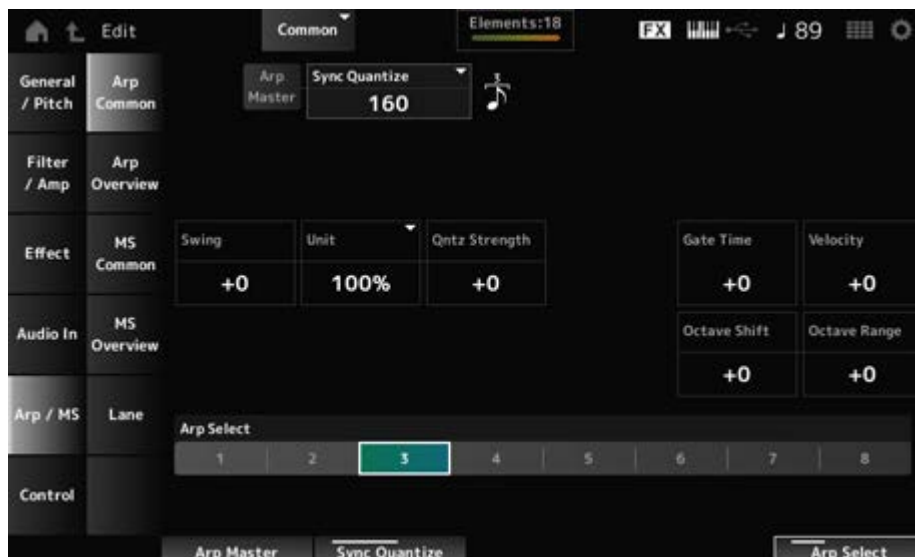
## **Arp Common**



Arp Common画面では、パフォーマンス全体で共有されるアルペジオのパラメーターを設定します。

### **表示方法**

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Arp/MS → Arp Common



### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

パフォーマンス全体のアルペジオのオンオフを切り替えます。  
 トップパネルの[ARP ON/OFF]ボタンと連動します。

**設定値:** Off、On

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

複数パートのアルペジオを再生するときに、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートするタイミングを調節します。Offに設定すると、各パートを鳴らすタイミングでアルペジオが再生されます。

**設定値:** Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符) (数値はクロック数)

### Swing (Swing Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオとモーションシーケンサーのスイングを設定します。  
 各パートのスイングのオフセット値です。

**設定値:** -120~+120

### Unit (Common Unit Multiply)

パフォーマンス全体のアルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。  
 Unit (Arpeggio Unit Multiply)がCommonに設定されているパートに効果します。  
 再生時間を伸縮することでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なったタイプのアルペジオになります。

**設定値:** 50%~400%

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間のまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

### Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)

パフォーマンス全体のクオンタイズをかける強さを設定します。  
各パートのQntz Strength(Arpeggio Quantize Strength)のオフセット値です。  
**設定値:** -100~+100

### **Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)**

パフォーマンス全体のアルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。  
各パートのOctave Shift(Arpeggio Octave Shift)のオフセット値です。  
**設定値:** -20~+20

### **Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)**

パフォーマンス全体のアルペジオ演奏の音域をオクターブ単位で変更します。  
各パートのOctave Range(Arpeggio Octave Range)のオフセット値です。  
**設定値:** -6~+6

### **Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)**

パフォーマンス全体のアルペジオゲートタイムレートを設定します。  
各パートのGate Time (Arpeggio Gate Time Rate)のオフセット値です。  
**設定値:** -100~+100

### **Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)**

パフォーマンス全体のアルペジオベロシティーレートを設定します。  
各パートのVelocity (Arpeggio Velocity Rate)のオフセット値です。  
**設定値:** -100~+100

### **Arp Select (Arpeggio Select)**


アルペジオセレクトを切り替えます。  
**設定値:** 1~8

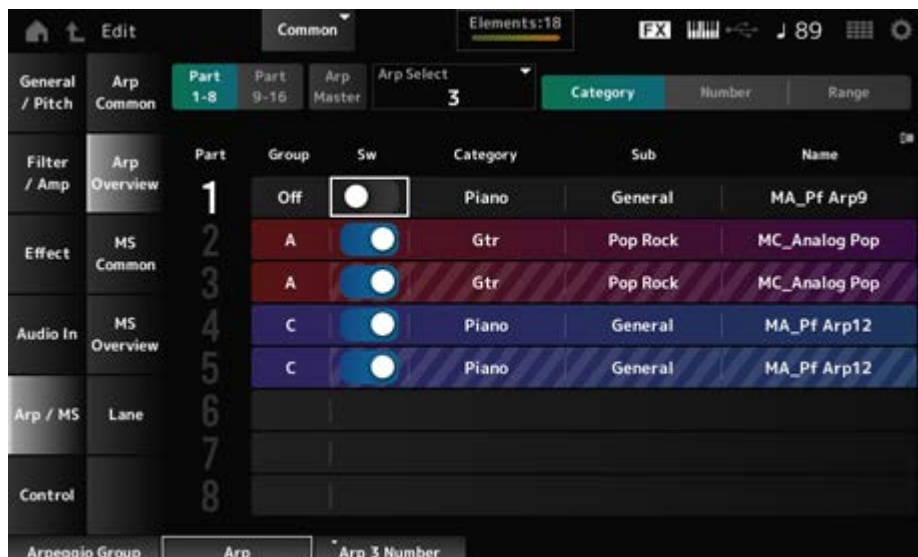
## **Arp Overview (Arpeggio Overview)**



Arp Overview画面では、複数パートが一覧表示された状態でアルペジオタイプの設定ができます。

### **表示方法**

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Arp/MS → Arp Overview
- (選択パートがCommonの場合)[SHIFT] + [ARP ON/OFF]



## Part 1-8

## Part 9-16

一覧表示するパートを切り替えます。

設定値: Part 1-8、Part 9-16

## Arp Master (Arpeggio Master Switch)

パフォーマンス全体のアルペジオのオンオフを切り替えます。

トップパネルの[ARP ON/OFF]ボタンと連動します。

設定値: Off、On

## Group (Arpeggio Group)

複数パートで同じアルペジオ設定を使用したい場合にはArpeggio Groupを設定します。

同じGroupに設定されたパートはアルペジオの設定が同じになります。

## Arp Select (Arpeggio Select)

アルペジオセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

## Sw (Part Arpeggio Switch)

各パートのアルペジオのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

## ■ View が Category の場合

### Category (Arpeggio Category)

### Sub (Arpeggio Sub Category)

### Name (Arpeggio Name)

設定値: データリスト参照

## ■ View が Number の場合

**Bank (Arpeggio Bank)**

**Number (Arpeggio Number)**

**Name (Arpeggio Name)**

設定値: データリスト参照

## ■ View が Range の場合

**Name (Arpeggio Name)**

設定値: データリスト参照

### **Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)**

アルペジオが鳴るベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

たとえば、93~34のように最低値と最高値が逆になるように設定した場合は、1~34と93~127の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: 1~127

### **Note Limit (Arpeggio Note Limit)**

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

たとえば、C5~C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C-2~C4とC5~G8の範囲でアルペジオが鳴ります。


設定値: C-2~G8

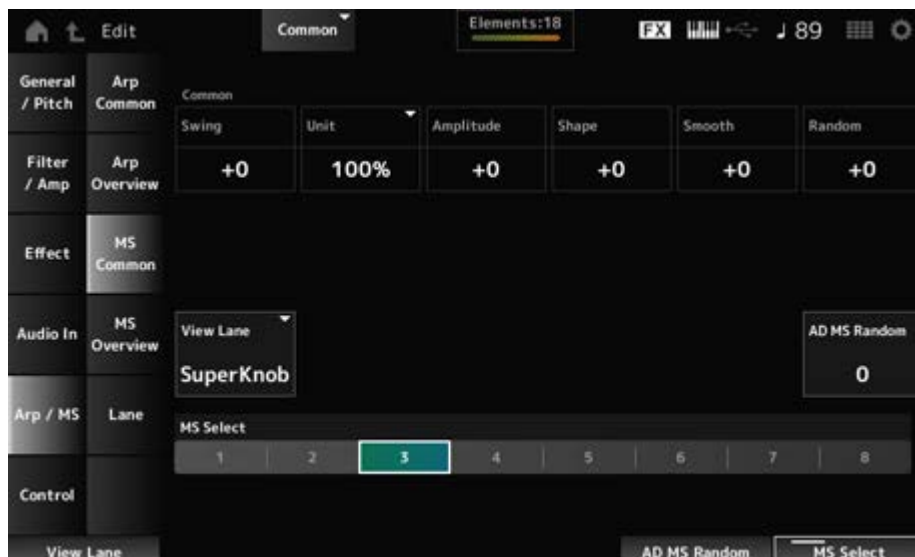
## MS Common (Motion Sequencer Common)



MS Common画面では、パフォーマンス全体で共有されるモーションシーケンサーのパラメーターを設定します。

### 表示方法

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Arp/MS → MS Common
- (選択パートがCommonの場合)[SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]



### Common Swing (Swing Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオとモーションシーケンサーのスイングを設定します。各パート設定のスイングのオフセット値です。

**設定値:** -120~+120

### Common Unit (Common Unit Multiply)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。各レーンのユニットマルチプライがCommonに設定されているレーンに効果します。再生時間を伸縮することでモーションシーケンサーの譜割やテンポが変化し、元のモーションシーケンサーとは異なったタイプのモーションシーケンサーとなります。

**設定値:** 50%~400%

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間のまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

### Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーアンプリチュード(シーケンス全体の変化の大きさ)を設定します。

各パートのPart Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)のオフセット値です。

パフォーマンス内のMS FXがオンになっているレーンのアンプリチュードが相対的に変化します。

**設定値:** -127~+127

### Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーパルスシェイプ(ステップカーブの形状)を設定します。

各パートのPart Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)のオフセット値です。

パフォーマンス内のMS FXがオンになっているレーンのうち、Controlがオンになっているパラメーターが相対的に変化します。

**設定値:** -100~+100

### **Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサースムーズネス(シーケンスの時間変化の滑らかさ)を設定します。

各パートのPart Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)のオフセット値です。

パフォーマンス内のMS FXがオンになっているレーンのスムーズネスが相対的に変化します。

**設定値:** -127~+127

### **Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーランダムネス(シーケンスのステップバリューがランダムに変化する度合い)を設定します。

各パートのPart Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)のオフセット値です。

パフォーマンス内のMS FXがオンになっているレーンのランダムネスが相対的に変化します。

**設定値:** -127~+127

### **View Lane (Motion Seq View Lane)**

Home画面のView ModeがMotion Seqのときに表示するMotion SeqのLaneを設定します。

**設定値:** Super Knob, 1~4

### **AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)**

A/Dパートのモーションシーケンサーステップバリューがランダムに変化する度合いを設定します。

**設定値:** 0~127

### **MS Select (Motion Sequence Select)**

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。

**設定値:** 1~8



## MS Overview (Motion Sequencer Overview)



MS Overview画面では、複数パートが一覧表示された状態でモーションシーケンサーの設定ができます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Arp/MS → MS Overview



### MS Master (Motion Seq Master Switch)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。  
トップパネルの[MSEQ ON/OFF]ボタンと連動します。

設定値: Off、On

### Active (Active Motion Sequencer)

レーンスイッチがオンになっている数が表示されます。

スラッシュ(/)の右側の数字は、同時にオンに設定できるレーン数の上限を表しています。

### MS Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

### PartSw (Motion Sequencer Part Switch)

各パートのモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Lane Switch

各レーンのオンオフを切り替えます。

1パートにつき最大4レーンのモーションシーケンサーが使用でき、パフォーマンス全体で同時に8レーンまで使用できます。

設定値: Off、On

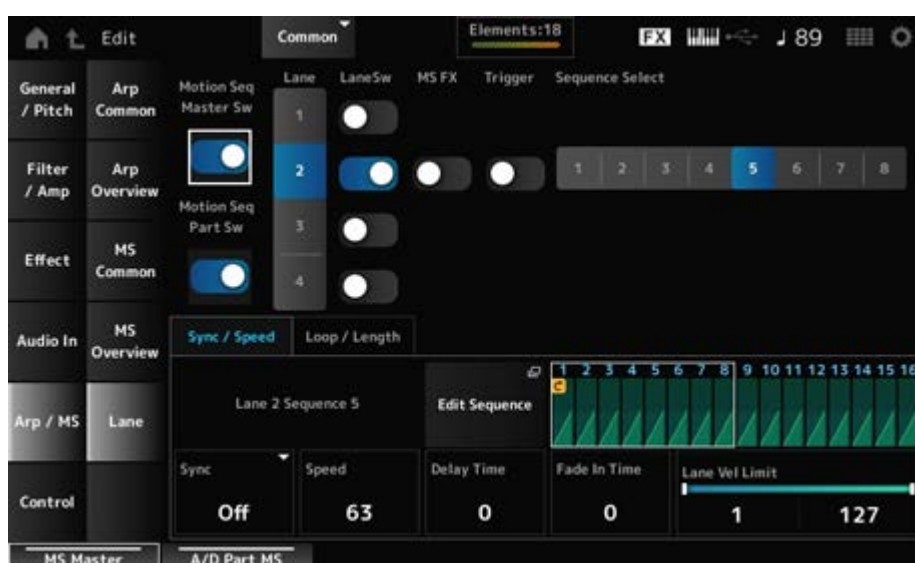
## Lane



Lane画面では、モーションシーケンサーのレーンごとのパラメーターを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Arp/MS → Lane



### Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

パートのモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Lane (Lane Select)

選択したレーンに関するパラメーターが表示されます。

設定値: 1~4

### LaneSw (Lane Switch)

各レーンのオンオフを切り替えます。

1パートにつき最大4レーンのモーションシーケンサーが使用でき、パフォーマンス全体で同時

に8レーンまで使用できます。

オフにすると、そのレーンに関するパラメーターが表示されなくなります。

**設定値:** Off、On

### **MS FX (Lane FX Receive)**

ノブ操作の効果を受けるか(On)受けないか(Off)を設定します。

**設定値:** Off、On

### **Trigger (Lane Trigger Receive)**

選択中のレーンが[MSEQ TRIGGER]ボタンの信号を受信するか(On)しないか(Off)を、設定します。

Onにすると[MSEQ TRIGGER]ボタンを押すまでモーションシーケンスが再生されなくなります。

**設定値:** Off、On

### **Sequence Select (Motion Sequence Select)**

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。

**設定値:** 1~8

### **Target Sequence**

選択されているレーンやシーケンスが表示されます。

### **Edit Sequence**

モーションシーケンスの設定画面が開きます。

最大16ステップ(段階)で、シーケンスを作成します。

### **Motion Seq Step n Value**

選択されているシーケンスの各ステップのカーブが表示されます。

## **■ Sync/Speedタブ**

### **Sync (Lane Sync)**

Control Assign画面で設定されるDestinationに適用されるモーションシーケンスの再生を、パフォーマンスのテンポ、ビートと同期させるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、Tempo、Beat、Lane1 (Lane2~4選択時)

**Off:** レーンモーションシーケンサーは単独で再生される

**Tempo:** パフォーマンスのテンポに同期してレーンモーションシーケンサーが再生される

**Beat:** 拍に同期してモーションシーケンサーが再生される

**Lane1:** レーン1と同期してレーンモーションシーケンサーが再生される

## ● SyncがOffのとき

### Speed (Lane Speed)

モーションシーケンスを再生する速さを設定します。

Sync (Lane Sync)がOffのときに有効なパラメーターです。

**設定値:** 0~127

### Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

SyncがOffのとき、モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間を設定します。

**設定値:** 0~127

### Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)

SyncがOffのとき、モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間を設定します。

**設定値:** 0~127

## ● SyncがOff以外のとき

### Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)

選択中レーンのモーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

Sync (Lane Sync)がOff、Lane1以外の人に有効なパラメーターです。

**設定値:** 50%~6400%、Common

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間のまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用される

### Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

SyncがOff、Lane1以外の人にとき、モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間をステップ単位で設定します。

**設定値:** 0~32

### Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)

SyncがOff以外のとき、モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間をステップ単位で設定します。

**設定値:** 0~32

## Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

選択中のレーンのモーションシーケンスが再生されるベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

Sync (Lane Sync)がLane1以外の人にとき有効なパラメーターです。

たとえば、最高値と最低値が逆になるように設定した場合は、モーションシーケンスが再生さ

れるベロシティの範囲を上下2つの範囲に分けて、その間の範囲ではモーションシーケンスが再生されないようにもできます。

**設定値:** 1~127

## ■ Loop/Lengthタブ

### Key On Reset (Lane Key On Reset)

鍵(キー)を押したときにモーションシーケンスの再生をリセットするかどうかを設定します。Sync (Lane Sync)がLane1以外の際に有効なパラメーターです。

また、TriggerがOnの際無効です。

**設定値:** Off、Each-On、1st-On

**Each-On:** 鍵(キー)を押すたびにシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まる

**1st-On:** 鍵(キー)を押したときに1音めは必ずシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まる。1音めをノートオフせずに2音めを押した場合は、2音めではリセットされない

### Loop (Lane Loop)

モーションシーケンスが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。

Sync (Lane Sync)がLane1以外の際に有効なパラメーターです。

**設定値:** Off、On

### Loop Start (Lane Loop Start)

モーションシーケンスをループ再生する場合に、ループの開始地点を指定します。

**設定値:** 1~16 (ただしLengthの設定値以下であること)

### Length (Motion Seq Length)

モーションシーケンスのステップ数を設定します。

**設定値:** 1~16 (ただしLoop Startの設定値以上であること)

### MS Grid (Motion Sequencer Grid)

モーションシーケンスを構成する1 Stepの長さを設定します。

**設定値:** 60、80、120、160、240、320、480

## Motion Sequence Edit



モーションシーケンスの設定画面です。

最大16ステップでシーケンスを作成します。



### Loop Start (Lane Loop Start)

モーションシーケンスをループ再生する場合に、ループの開始地点を指定します。

**設定値:** 1~16 (ただしLengthの設定値以下であること)

### Length (Motion Sequence Length)

モーションシーケンスの長さを設定します。

**設定値:** 1~16(ただしLoop Startの設定値以上であること)

### MS Grid (Motion Sequencer Grid)

モーションシーケンスを構成する1 Stepの長さを設定します。

**設定値:** 60、80、120、160、240、320、480

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスタイプを切り替えます。

**設定値:** 1~8

### Lane Select

レーンセレクトを切り替えます。

**設定値:** 1~4

### Polarity (Motion Sequence Polarity)

モーションシーケンスの極性を設定します。

**設定値:** Unipolar、Bipolar

**Unipolar:** 単極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスの範囲でだけ変化

**Bipolar:** 双極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化

### **Amplitude (Motion Sequence Amplitude)**

モーションシーケンス全体の変化の大きさを設定します。

**設定値:** 0~127

### **Smooth (Motion Sequence Smoothness)**

モーションシーケンスの時間変化の滑らかさを設定します。

**設定値:** 0~127

### **Job**

Job画面が表示されます。

### **Motion Sequence Step Value**

モーションシーケンスの各ステップの値を設定します。

カーソルの位置に応じてコントロールスライダー1~8でステップ1~8、ステップ9~16の値をそれぞれコントロールできます。

**設定値:** 0~127

### **Motion Sequence Step Type**

モーションシーケンスの各ステップのタイプとカーブの方向を設定します。

**設定値:** A、B、Reverse A、Reverse B

### **Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)**

### **Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)**

パラメーターの変化カーブをPulse A、Pulse Bでそれぞれ設定します。

ここで設定したカーブのうち、どちらを各ステップで使うかをMotion Sequence Step Typeで選択します。

横軸は時間、縦軸がステップの値を表します。

**設定値:** (プリセットバンク選択時) Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps

(ユーザーバンク選択時) User 1~32

(ライブラリーファイルを読み込んだ場合) Library 1~16内のカーブ

### **Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)**

### **Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

モーションシーケンスのステップカーブの形状を調節します。

カーブタイプによっては無効です。また、設定値の範囲はカーブタイプによって異なります。

### **Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)**

モーションシーケンスのステップカーブの形状をノブでコントロールする(On)かしない(Off)かを切り替えます。

MS FXがオンの場合だけ表示されます。カーブタイプによっては無効です。

設定値: Off、On

### Store Sequence

エディットしたモーションシーケンスを保存(ストア)します。

### Load Sequence

モーションシーケンスを読み込み(ロード)します。

### Copy Sequence

モーションシーケンスをコピーします。

## Control



### Control Assign




Control Assign画面では、パートのコントローラーを設定します。

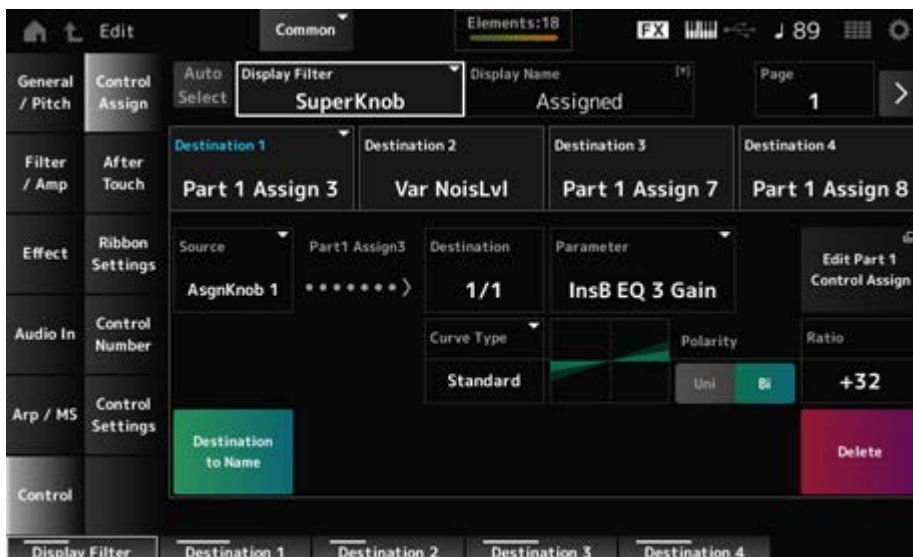
任意のコントローラー(Source)に任意のパラメーター(Destination)を割り当てることで音色の自由なコントロールを可能にします。コントローラーにはピッチバンドホイールやノブなどの物理的な操作子だけでなく、モーションシーケンサーやエンベロープフォロワーを指定することもできます。

1つのパートに対して最大32種類の異なるコントローラーセットを同時に設定できます。

#### 表示方法

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Control → Control Assign
- Super Knob画面でEdit Super Knobをタップ





## Auto Select

Display Filterのオートセレクト設定のオンオフを切り替えます。

オンにした場合は、Sourceに指定したいコントローラーを操作すると自動的にDisplay Filterに設定されます。

**設定値:** Off、On

## Display Filter

設定表示するコントローラーを指定します。

Super Knobを選択するとSuper Knob Linkがオンに設定されているノブ1～8の設定がすべて表示されます。

**設定値:** PitchBend、ModWheel、Ch. AT、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1～8、Super Knob、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1～4、EnvFollow 1～16、EnvFollowAD、EnvFollowMst、All

## Display Name (Assignable Knob Name)

サブ画面で表示するノブ1～8の名前を設定できます。

SourceがAsgnKnob 1～8以外では表示されません。

## Edit Pitch Bend

General/Pitch → Pitch画面が表示されます。

SourceがPitchBend以外では表示されません。

## Edit Motion Sequencer

モーションシーケンサーの設定画面が開きます。

SourceがMS Lane 1～4以外では表示されません。

## Edit Envelope Follower

エンベロープフォロワーの設定画面が開きます。

SourceがEnvFollow 1～16、EnvFollowAD、EnvFollowMst以外では表示されません。

## Destination

コントロールの対象となるパラメーターを設定します。[+]をタップするとDestinationを追加できます。

SourceをAsgnKnob 1～8に設定した場合は、Part1～16 Assign1～8が設定値に追加されません。その場合は、Curve TypeやCurve Ratioは設定できません。

## Source

Destinationで選択したパラメーターを操作するコントローラーを設定します。

DestinationでPart1～16 Assign1～8を選択した場合、AsgnKnob 1～8だけが設定でき、他のコントローラーは設定できなくなります。

**設定値:** PitchBend、ModWheel、AfterTouch、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1～8、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1～4、EnvFollow 1～16、EnvFollowAD、EnvFollowMst

## Destination to Name

設定されているDestinationのパラメーターがDisplay Nameにコピーされます。

SourceがAsgnKnob 1～8以外では表示されません。

## Delete

選択中のDestinationを削除します。

## Destination (Part Assignable Knob Destination)

コントロール対象としてPart1～16 Assign1～8を選択した場合に、PartのAssignに複数のDestinationが設定されていたとき、表示する設定を選択します。

## Parameter (Part Assignable Knob Parameter)

コントロールの対象となるパートのパラメーターを設定します。

**設定値:** データリスト参照

以下のパラメーターはDestination 1～32でPart1～16 Assign1～8を選択した場合にだけ表示されます。また、パートのノブ1～8にDestinationがない場合は画面ショートカットボタンだけが有効となります。

## Edit (Part) Control Assign

現在選択中のパートのControl Assign画面を開きます。

## Curve Type

Destinationで設定したパラメーターの変化カーブを設定します。

横軸はSourceで設定したコントローラーの値、縦軸が設定したパラメーターの値を表します。

**設定値:** Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps、User 1~32 (ユーザーバンク選択時)、Library 1~16 (ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

## Polarity (Curve Polarity)

Curve Typeで設定したカーブの極性を設定します。

**設定値:** Uni、Bi

**Uni:** 単極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスかマイナス、どちらか片方の範囲でだけ変化

**Bi:** 双極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化

## Ratio (Curve Ratio)

カーブによるパラメーター値の変化比を設定します。

**設定値:** -128~+127

## Param 1 (Curve Parameter 1)

### Param 2 (Curve Parameter 2)

カーブの形状を調整します。

カーブタイプによっては無効です。

## Edit User Curve

ユーザーカーブの設定画面が開きます。

8点の線形補間(Linear)か、ステップでカーブを作成します。

## After Touch



パフォーマンスをMONTAGE M8xで演奏する場合に、鍵盤から内蔵音源に送られるアフタータッチの種類を選びます。

**設定値:** 外部機器へのアフタータッチ出力は、[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → AT MIDI Outで設定します。

MONTAGE M8xにはポリフォニックアフタータッチ対応の鍵盤が搭載されています。

MONTAGE M6とMONTAGE M7の鍵盤はチャンネルアフタータッチだけの対応ですが、音源部はポリフォニックアフタータッチに対応しているため、ソングやパターンを再生した場合や、

外部からMIDIを受信した場合には、ポリフォニックアフタータッチによる音変化が得られません。

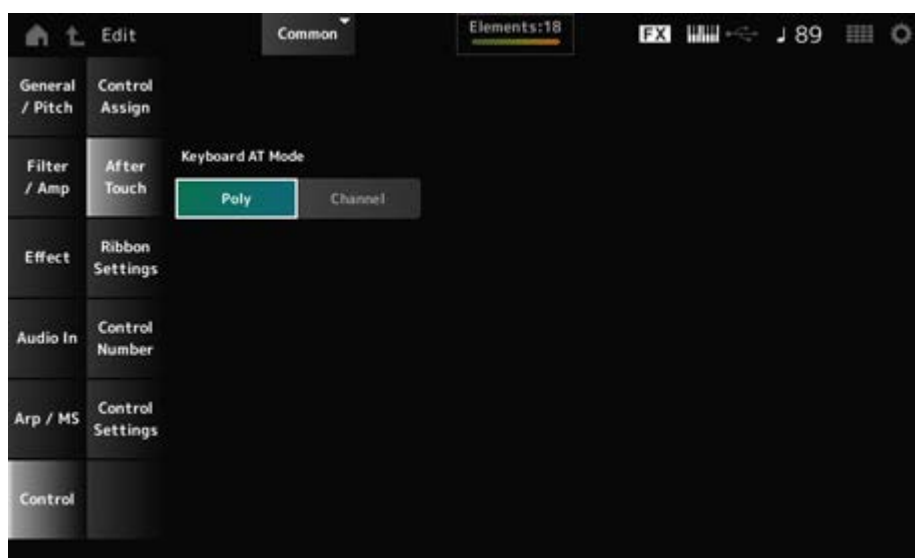
音源部で受信するアフタータッチを限定したい場合にはTx/Rx Switch画面で設定します。

### 表示方法

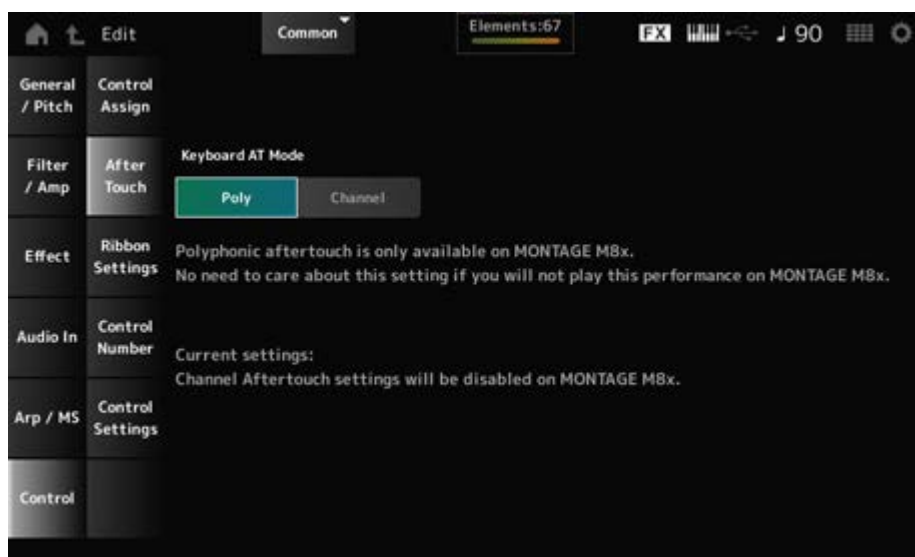
[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Control → After Touch

---

## ■ MONTAGE M8x



## ■ MONTAGE M7、MONTAGE M6



### Keyboard AT Mode (After Touch Mode)

鍵盤から音源部に送信するアフタータッチの設定を切り替えます。

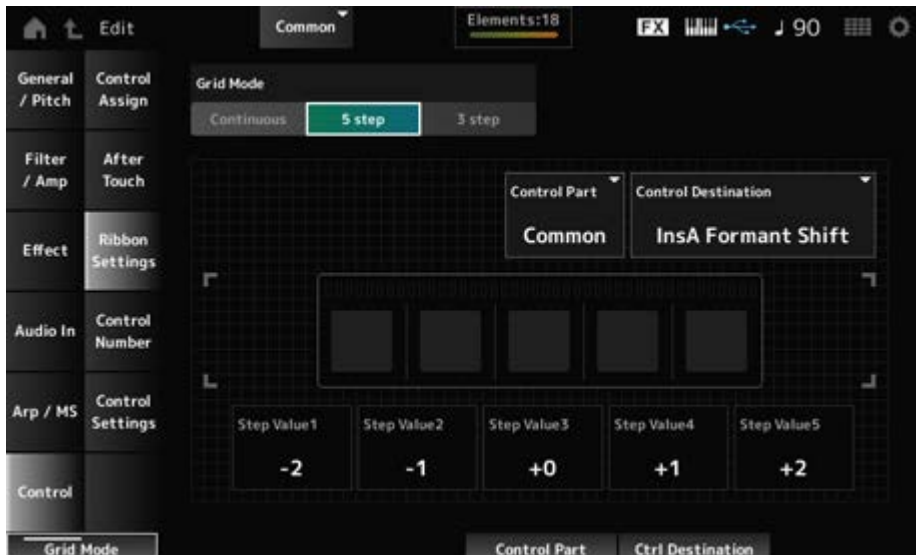
MONTAGE M6とMONTAGE M7ではこの設定に関係なく、常にChannelが有効です。

**設定値:** Poly(ポリフォニックアフタータッチ)、Channel(チャンネルアフタータッチ)

リボンコントローラーを設定します。

## 表示方法

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Control → Ribbon Settings
- [SHIFT] + [HOLD]



## Ribbon Grid Mode

リボンコントローラーのグリッドモードを切り替えます。

**設定値:** Continuous(連続)、5 step(5段階)、3 step(3段階)

## NOTE

Control Assign画面で設定したRibbon Controllerの設定を活用したい場合には、Continuousを設定します。

## ■ Continuousモード

### Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

リボンコントローラーの機能のしかたを設定します。

**設定値:** Hold、Reset

**Hold:** リボンコントローラーから指を離れた位置の状態が維持される

**Reset:** リボンコントローラーから指を離れたときに、値がリボンの中央位置に自動的に戻される

## ■ 5 stepモード

## ■ 3 stepモード

## Control Part

リボンコントローラーで操作する対象パートを選択します。

設定値: 1~16、Common

## Control Destination

設定値: Data ListのControl Box Destinationを参照

## Step Value 1~5

設定値: Destinationによる

## Control Number



パフォーマンス全体のコントロールチェンジナンバーの設定をします。

トップパネル上のノブや外部コントローラーなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てて使用できます。

### NOTE

本機に搭載されていないコントローラーについては、外部シーケンサーや外部MIDIコントローラーなどによりコントロールできます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Control → Control Number



## Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

リボンコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。

ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はリボンコントローラーが操作されたものとみなします。

**設定値:** Off、1～95

### **Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)**

ブレスコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はブレスコントローラーが操作されたものとみなします。

**設定値:** Off、1～95

### **Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)**

### **Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)**

FOOT CONTROLLER端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。

ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はフットコントローラーが操作されたものとみなします。

**設定値:** Off、1～95、Super Knob

### **Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)**

### **Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)**

[ASSIGN 1]ボタンまたは[ASSIGN 2]ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。

ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機は[ASSIGN 1]ボタンまたは[ASSIGN 2]ボタンが操作されたものとみなします。

**設定値:** Off、1～95

### **MS Triger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)**

[MSEQ TRIGGER]ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。

ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機は[MSEQ TRIGGER]ボタンが操作されたものとみなします。

**設定値:** Off、1～95

### **Assign Knob (Assignable Knob Control Number)**

ノブ1～8を操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。

ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はノブ1～8が操作されたものとみなします。

**設定値:** Off、1～95

## **MIDI Settings**

MIDI設定の画面が表示されます。

[UTILITY] → Settings → MIDI I/Oでも同じ画面が表示されます。

### FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生するコントロールチェンジナンバーが表示されます。このコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合も、本機はフットスイッチが操作されたものとみなします。

### Scene CC (Scene Control Change Number)

[SCENE]ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーが表示されます。このコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合も本機は[SCENE]ボタンが操作されたものとみなします。

### Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

スーパークnobを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーが表示されます。このコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はスーパークnobが操作されたものとみなします。

#### NOTE


- Scene CC、Super Knob CCをオフに設定した場合は、システムエクスクルーシブ(SysEx)でMIDI情報を送受信します。
- FS Assign、Scene CC、Super Knob CCは楽器全体で一個の設定です。変更したい場合はUtilityのMIDI Settings画面で設定してください。

## Control Settings

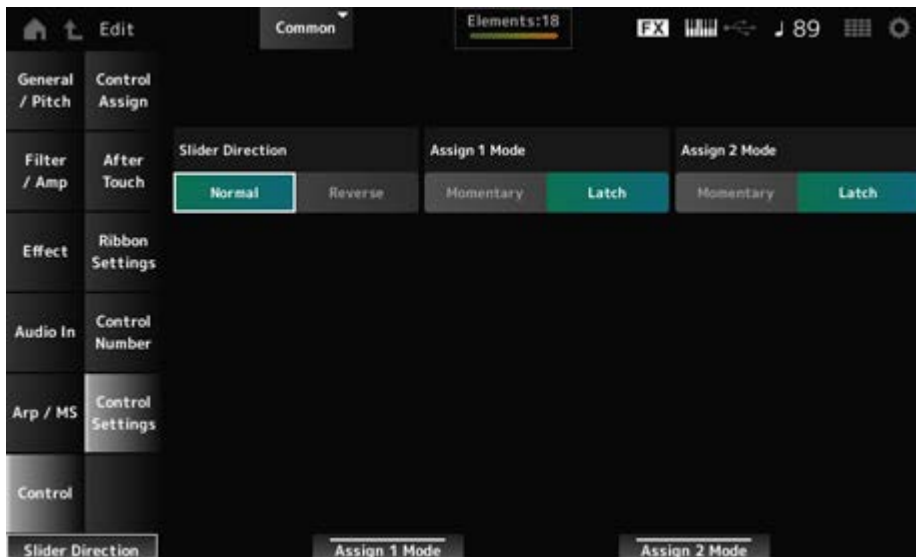


コントローラーのモードを設定します。

### 表示方法

- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Control → Control Settings
- [SHIFT] + [ASSIGN 1]
- [SHIFT] + [ASSIGN 2]





### Slider Direction Part 1-8

スライダーのModeがPARTになっている場合のコントロールスライダー1~8の向きを設定します。

**設定値:** Normal(下から上)、Reverse(上から下)

### Assignable Switch 1 Mode

### Assignable Switch 2 Mode

[ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンを**Latch**と**Momentary**のどちらで使うかを設定します。

**設定値:** Latch、Momentary

**Latch:** ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになる

**Momentary:** ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになる

## Part Edit (AWM2) 画面

---



ノーマルパート(AWM2)は最大128個のエレメントで構成されています。  
Part Edit (AWM2)には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、エレメントごとのパラメーターを設定するElement Editの2種類があります。

## Part Common Edit



### 目次

#### General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

Element Settings

Pitch

#### Filter/Amp

Filter EG

Amp EG

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings

Part LFO


User LFO Edit

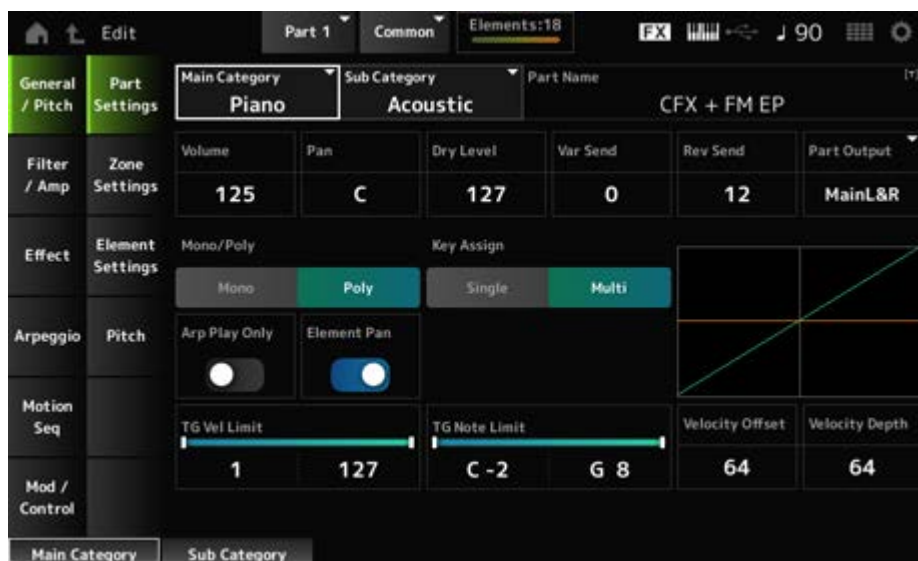
## Part Settings



Part Settings画面では、パートの名前や発音条件など、一般的な項目を設定します。

## 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings

**Main Category (Part Main Category)****Sub Category (Part Sub Category)**

選択中のパートが属するメインカテゴリとそれに付属するサブカテゴリを設定します。

**設定値:** データリスト参照

**Part Name**

選択中のパートに名前を付けます。英数字を最大20文字まで設定できます。

タップすると入力画面が表示され、名前を付けることができます。

**Volume**

選択中のパートのボリュームを設定します。

**設定値:** 0~127

**Pan**

選択中のパートのパンを調節します。

**設定値:** L63~C (Center)~R63

## Dry Level

選択中のパートのドライレベルを設定します。

Part OutputにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

## Var Send (Variation Send)

選択中のパートのバリエーションセンドを設定します。

Part OutputにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

## Rev Send (Reverb Send)

選択中のパートのリバースセンドを設定します。

Part OutputにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

## Part Output (Part Output Select)

選択中のパートのオーディオ信号の出力先を設定します。

**設定値:** MainL&R、AsgnL&R、USB1&2~USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~30、Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**USB1&2~USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2~29&30チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1~30チャンネル)にモノラル出力される

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しない

## Mono/Poly

選択中のパートの発音モードを選択します。Monoは単音演奏用、Polyは和音演奏用です。

レガート演奏をするときにMonoにすると、なめらかな演奏を再現できます。

**設定値:** Mono、Poly

## Key Assign (Key Assign Mode)

発音中の音に対して、同じノートオン情報を続けて受信したときの発音方法を設定します。

通常はMultiで問題ありません。ただし、Multiにすると同時発音数を多く消費するため、他のパートが音切れを起こすような場合にはSingleに設定します。

**設定値:** Single、Multi

**Single:** 先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らす。発音中の音に対して、同じ発音チャンネルで同じノートオン情報を続けて受信する場合に便利。


**Multi:** 発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音する。クラッシュシンバルなど減衰の長い音を連打するような場合には、Multiに設定すると自然な発音になる。

### Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

アルペジエーターでだけ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。オンに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでだけ鳴ります。

**設定値:** Off、On

### Element Pan (Element Pan Switch)

Element Edit ([EDIT/ ])→Part選択→Element選択→Amplitude→Level/Pan→Pan)で設定したパンを有効にする(On)かしないか(Off)を設定します。

Offに設定すると、Element Editでのパン設定をC(中央)とみなします。

**設定値:** Off、On

### TG Note Limit (Note Limit)

パートが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

たとえば、C5~C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C-2~C4とC5~G8の範囲で鳴ります。

**設定値:** C-2~G8

### TG Vel Limit (Velocity Limit)

パートのベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。

たとえば、93~34のように最低値と最高値が逆になるように設定した場合は、1~34と93~127の範囲で鳴ります。

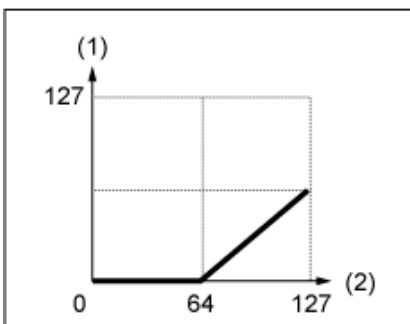
**設定値:** 1~127

### Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

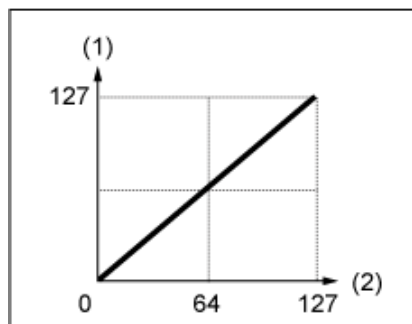
実際に音源に送るベロシティー値を一律に増減します。

**設定値:** 0~127

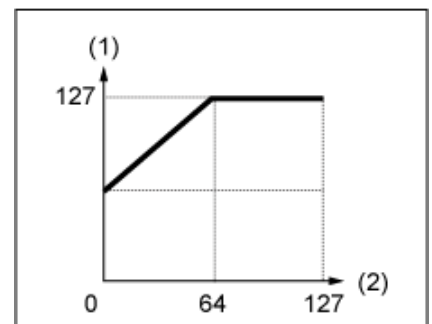
Velocity Depth = 64、  
Velocity Offset = 32のとき



Velocity Depth = 64、  
Velocity Offset = 64のとき



Velocity Depth = 64、  
Velocity Offset = 96のとき



(1) 実際に音源に送るベロシティー

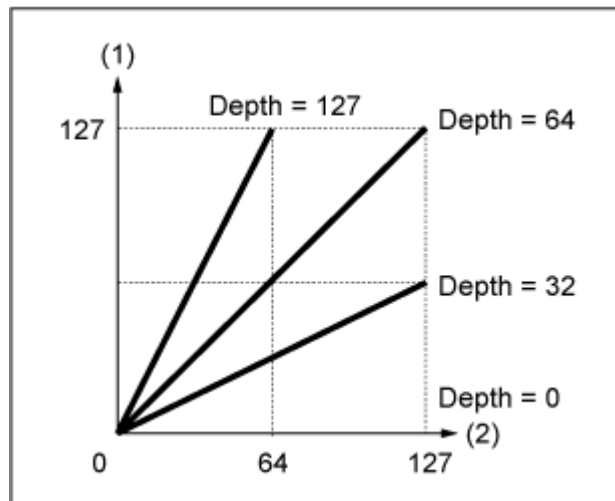
## (2) 鍵盤を弾いたときのベロシティー

### Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

鍵(キー)を弾いたときのベロシティーに対する、実際に音源部に送るベロシティーの変化の割合を設定します。

設定値: 0~127

#### Velocity Offset = 64の場合



- (1) 実際に音源に送るベロシティー
- (2) 鍵盤を弾いたときのベロシティー


## Zone Settings



Zone Settings画面ではゾーン機能を設定します。

本機では、鍵盤を最大8つの領域(ゾーン)に分け、それぞれの領域(ゾーン)に異なるMIDIチャンネルを割り当てたりすることができます。これにより、1台の鍵盤でマルチ音源の複数パートを同時に鳴らしたり、内部音源と外部音源の鳴らし分けができたりするなど、キーボードが複数あるかのように使用できます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Zone Settings



## Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

キーボードコントロールでは、同時に演奏するパートを設定します。

Commonまたはキーボードコントロールがオンになっているパートを選んだ状態で鍵盤を弾いたとき、キーボードコントロールがオンになっているパートが同時に鳴ります。

キーボードコントロールがオフになっているパートは、そのパートを選んだときだけ、鍵盤を弾いたときに音が鳴ります。

**設定値:** Off、On

## Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

ゾーンのベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

たとえば、93~34のように最低値と最高値が逆になるように設定した場合は、1~34と93~127の範囲で鳴ります。

**設定値:** 1~127

## Zone Note Limit

ゾーンのノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

たとえば、C5~C4のように最低音が最高音よりピッチが高くなるように設定した場合は、C-2~C4とC5~G8の範囲で鳴ります。

**設定値:** C-2~G8

## Octave Shift

ゾーンの音高をオクターブ単位でシフトします。

**設定値:** -3~+0 (標準)~+3 (オクターブ)

## Transpose

ゾーンの音高を半音単位でシフトします。

**設定値:** -11~+0 (標準)~+11



## Part Mode

パートモードを切り替えます。

**設定値:** Internal、External

**Internal:** 本体に内蔵された音源を使用するモード

**External:** 外部の音源を鳴らすためにゾーンを使用するモード。Externalに設定されたパートは外部からのMIDIメッセージを受信しない。

## Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Part ModeがInternalの場合に、ゾーンでMIDIメッセージを送受信するときのチャンネルを設定します。

**設定値:** Ch1~Ch16、Off

## Transmit Ch

Part ModeがExternalの場合に、ゾーンでMIDIメッセージを送信するときのチャンネルを設定します。

**設定値:** Ch1~Ch16

## MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)

Commonと、Keyboard SwがONのパートを操作するためのチャンネルが表示されます。

本機全体で一個の設定で、設定はUtility MIDI Settings画面で変更します。

Tx/Rx ChやTransmit Chを使う場合は、MIDI I/O Chと重複しないように設定します。重複した場合はMIDI I/O Chが優先されます。

**設定値:** Ch1~Ch16

## MIDI Settings

Utility → Settings → MIDI I/O画面が開きます。

## MIDI Send

この値がONのときはトランスミットスイッチの設定に従ってMIDI Bank、MIDI Pgm Number、MIDI Volume、MIDI Panを変更すると外部へMIDI出力されます。

4つのトランスミットスイッチがすべてオフの場合は無効です。

Part ModeがExternalのときだけ有効です。

**設定値:** Off、On

## Bank Select (Transmit Bank Select)

MIDI Bank MSBやMIDI Bank LSBを外部に送るかどうかを設定するトランスミットスイッチです。

Part ModeがExternalのときだけ有効です。

**設定値:** Off、On

## **MIDI Bank MSB**

### **MIDI Bank LSB**

パフォーマンス選択時に外部機器へ送信するバンクを選択します。MSBとLSBがあります。トランスミットバンクセレクトがオフの場合は無効です。

Part ModeがExternalのときだけ有効です。

**設定値:** MSB、LSBそれぞれに000～127

## **Pgm Change (Transmit Program Change)**

プログラムチェンジを外部に送るかどうかを設定するトランスミットスイッチです。

Part ModeがExternalのときだけ有効です。

**設定値:** Off、On

## **MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)**

パフォーマンス選択時に外部機器へ送信するプログラムチェンジナンバーを選択します。トランスミットプログラムチェンジがオフの場合は無効です。

Part ModeがExternalのときだけ有効です。

**設定値:** 001～128

## **Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)**

ボリューム設定を外部へMIDI出力するかどうかを設定するトランスミットスイッチです。

Part ModeがExternalのときだけ有効です。

**設定値:** Off、On

## **MIDI Volume**

パフォーマンス選択時に外部機器へ送信するボリュームを設定します。

Part ModeがExternalのときだけ有効です。

**設定値:** 0～127

## **Pan (Transmit Pan)**

パン設定を外部へMIDI出力するかどうかを設定するトランスミットスイッチです。

Part ModeがExternalのときだけ有効です。

**設定値:** Off、On

## **MIDI Pan**

パフォーマンス選択時に外部機器へ送信するパンを設定します。

トランスミットパンがオフの場合は無効です。

**設定値:** L64～C～R63

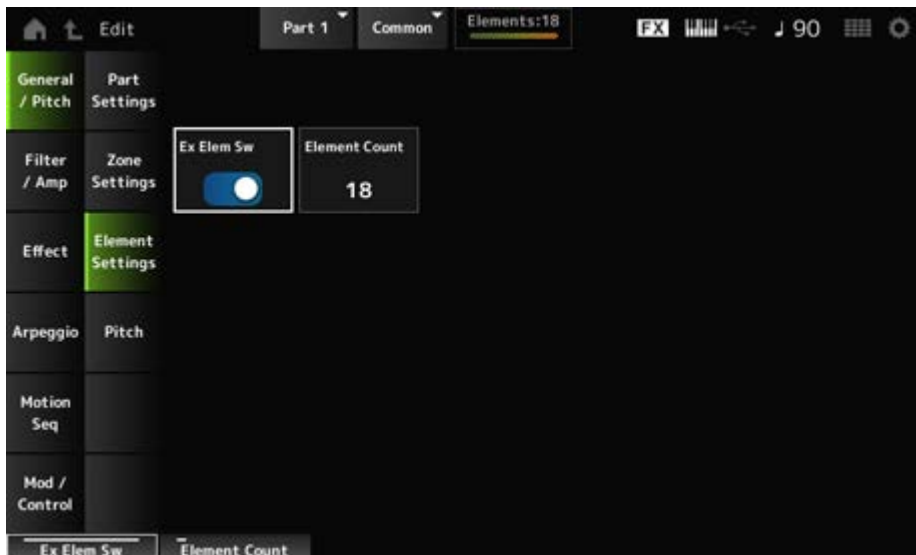
## **Edit Tx/Rx Switch**

Tx/Rx Switch画面が表示されます。

使用するElementの最大数を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → General/Pitch → Element Settings



### Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

エレメントの拡張を有効にします。

オフの場合には使用できるエレメントの最大数が8個となります。

設定値: Off、On

### Element Count

使用するエレメントの最大数を設定します。

設定値: 8~128

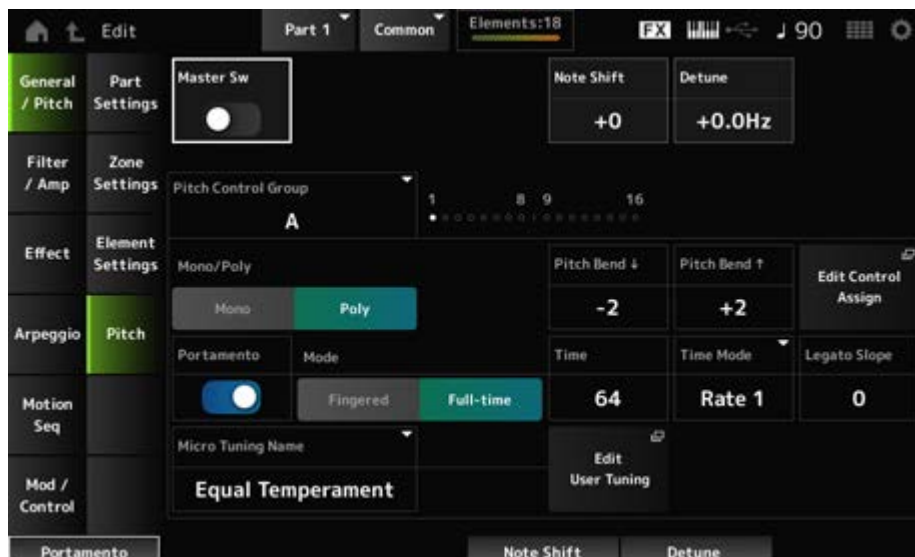
### NOTE

Element Swがオフになっていても、Element Countで指定した数のエレメント情報が保存されます。

Pitch画面ではパートのピッチを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → General/Pitch → Pitch



## Master Sw (Portamento Master Switch)

ポルタメントとは、最初に弾いた鍵(キー)から次に弾いた鍵(キー)までを連続的に変化させる機能です。

Portamento Part Switchがオンのパートにポルタメント効果をかけるか(On)、かけないか(Off)を設定します。

トップパネル上の[PORTAMENTO]ボタンと連動しています。

**設定値:** Off、On

## Note Shift

ピッチを半音単位で調節します。

**設定値:** -24~+0~+24

## Detune

選択中のパートのピッチを0.1ヘルツ単位で調節します。

ピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果が得られます。

**設定値:** -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

## Pitch Control Group

同じグループに設定されたパートは、ピッチの設定が同じになります。

## Mono/Poly

選択中のパートの発音モードを選択します。Monoは単音演奏用、Polyは和音演奏用です。レガート演奏をするときにMonoにすると、なめらかな演奏を再現できます。

**設定値:** Mono、Poly

## Pitch Bend ↓ (Pitch Bend Range Lower)

## Pitch Bend ↑ (Pitch Bend Range Upper)

ピッチバンドホイールを上下方向に回したときに、ピッチがどれだけ変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。

**設定値:** -48~+0~+24

### **Edit Control Assign**

DisplayFilterにPitchBendが選択された状態のControl Assign画面が表示されます。

### **Portamento (Portamento Part Switch)**

選択中のパートにポルタメント効果を加えるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

### **Mode (Portamento Mode)**

鍵(キー)の弾きかたにより、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。

**設定値:** Fingered、Full-time

**Fingered:** 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

**Full-time:** 常にポルタメントがかかる

### **Time (Portamento Time)**

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。

**設定値:** 0~127

### **Time Mode (Portamento Time Mode)**

ピッチが変化する時間的基準を設定します。

**設定値:** Rate 1、Time 1、Rate 2、Time 2

**Rate 1:** 一定の速さでピッチが変化する

**Time 1:** 一定の時間でピッチが変化する

**Rate 2:** 一定の速さでピッチが変化するが、変化の広さが1オクターブ以内に限られる

**Time 2:** 一定の時間でピッチが変化するが、変化の広さが1オクターブ以内に限られる

### **Legato Slope (Portamento Legato Slope)**

Mono/PolyをMonoに設定してレガート演奏するときの、音の立ち上がりを調整します。

Monoに設定してレガートで演奏すると、選んでいるパートに割り当てられているウェーブフォームのアタックの速さによっては、音の立ち上がりが不自然になる場合があります。

そのような場合に、このパラメーターで音の立ち上がりを調整します。

通常は、アタックの短いウェーブフォームではこの値を小さく、長い場合は大きく設定します。

**設定値:** 0~7

## Micro Tuning Name

現在選択されているパートで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。

**設定値:** Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Werckmeister、Kirnberger、Vallotti & Young、1/4 shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic 1、Arabic 2、Arabic 3、User 1~8 (ユーザーバンク選択時)、Library 1-1~16-8 (ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

Equal Temperament	1オクターブを12の間隔で等分した音律です。 現在最もポピュラーな音律です。
Pure Major Pure Minor	自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特徴です。 現在でも合唱のハーモニーなどで使われます。
Werckmeister Kirnberger Vallotti & Young	中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、それぞれその組み合わせかたが異なります。 転調により曲想が変化するのが特徴です。 バッハやベートーベンの時代に使用され、現在でもその時代の曲をハーブシコード(チェンバロ)などで演奏するときしばしば用いられます。
1/4 shift	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。
1/4 tone	鍵盤上の半音が1/2半音となる音律です。 鍵盤上の鍵(キー)24個で1オクターブになります。
1/8 tone	鍵盤上の半音が1/4半音となる音律です。 鍵盤上の鍵(キー)48個で1オクターブになります。
Indian	インド音楽で使用される音律です。 白鍵C~Bだけを使用します。
Arabic	アラビア音楽で使用される音律です。

## Root (Micro Tuning Root)

マイクロチューニングの基準音を設定します。

基準音の設定が必要なマイクロチューニングネームを選んだときだけ表示されます。

**設定値:** C~B


## Edit User Tuning

ユーザーマイクロチューニングの設定画面が開きます。

## Filter EG

Filter EG画面では、パートのフィルターエンベロープジェネレーターを設定します。FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)を設定し、鍵(キー)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。

## 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Filter/Amp → Filter EG

**FEG Atk (FEG Attack Time)**

鍵(キー)を弾いてからカットオフ周波数がアタックレベルで設定した値になるまでの、音の変化にかかる時間を設定します。

ここではエレメントのFEGに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

**FEG Decay (FEG Decay Time)**

アタックレベル後のカットオフ周波数の変化の時間を設定して、音の歯切れの良さや、減衰音の減衰の速さをコントロールします。

ここではエレメントのFEGに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

**FEG Sus (FEG Sustain Level)**

ディケイタイム経過後のカットオフ周波数の値を設定します。

ここではエレメントのFEGに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **FEG Rel (FEG Release Time)**

鍵(キー)を離してからカットオフ周波数がリリースレベルで設定した値になるまでの時間を設定して、離鍵後の音の減衰を遅くしたり速くしたりします。

ここではエレメントのFEGに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。

ここではエレメントのフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **Resonance (Filter Resonance)**

カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。

ここではエレメントのフィルターレゾナンスまたはフィルターワイズに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **FEG Depth**

エレメントで設定されたフィルターEGによるカットオフ周波数の変化幅を調整します。

0の場合は、エレメントの設定による変化がそのまま反映されます。


**設定値:** -64~+63

## **Amp EG**



Amp EG画面では、パートのAEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)のタイムを設定します。鍵(キー)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。

### **表示方法**

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Filter/Amp → Amp EG





### AEG Attack (AEG Attack Time)

鍵(キー)を弾いてから音量が最大になるまでの時間を設定します。  
ここでは、エレメントのAEGに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### AEG Decay (AEG Decay Time)

音量が最大になったあとの音量変化の時間を設定します。  
ここでは、エレメントのAEGに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### AEG Sustain (AEG Sustain Level)

ディケイタイム経過後の音量を調節します。

**設定値:** -64~+63

### AEG Release (AEG Release Time)

鍵(キー)を離してから音が消えるまでの時間を設定します。  
ここでは、エレメントのAEGに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

## Effect



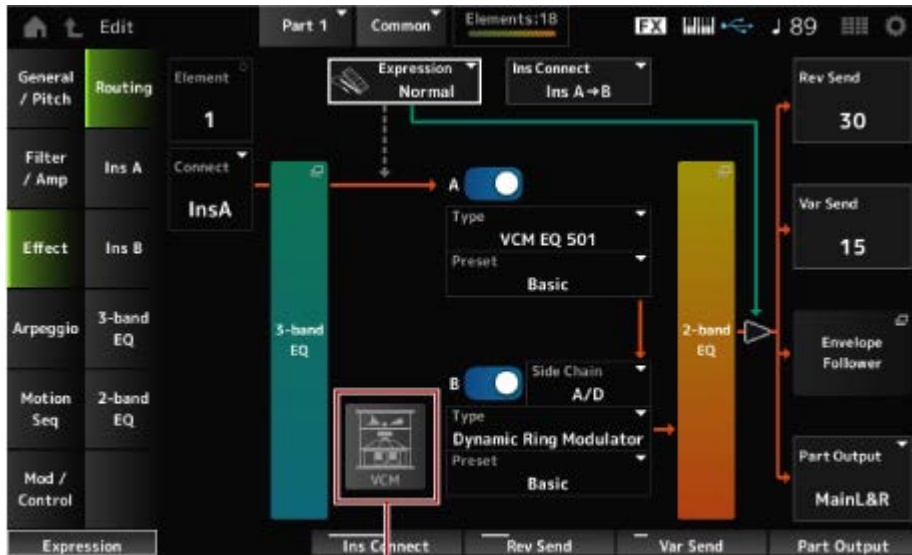
## Routing



Routing画面では、パートのエフェクト結線を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → Routing



(1)

(1) VCM Rotary Speaker Switch

### Element (Element Select)

選択中のエレメントが表示されます。

Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings)がオフになっているなど、エレメントが8個以下の場合、1～8が表示されます。

**設定値:** 1～128(ただしElement Count以下)

### Connect (Element Connection Switch)

各エレメントの出力先を、インサーションエフェクトAとBのどちらにするかを設定します。インサーションエフェクトを通さない設定(Thru)にもできます。

**設定値:** Thru、InsA、InsB

### 3-band EQ

3-band EQ設定画面が開きます。

### 2-band EQ

2-band EQ設定画面が開きます。

### Expression (Expression Type)

Expressionペダルの効果位置を設定します。

**設定値:** Normal、Pre FX

**Normal:** 2-band EQの後ろ

**Pre FX:** インサーションの前。Distortionのような非線形エフェクトと組み合わせて使用すると効果的。

### Exp. Curve (Expression Curve)

Expression TypeがPre FXの場合は、エクスプレッションの効果のしかたをExp. Curveで設定できます。

**設定値: Normal:** 一般的な特性のボリュームカーブ

**Organ:** ビンテージオルガンの特性を模したボリュームカーブ

### VCM Rotary Speaker Switch

VCM技術でロータリースピーカーの特性をシミュレートした、VCM Rotary Speakerエフェクトを使います。

VCM Rotary Speaker SwitchはPart 1だけ有効です。

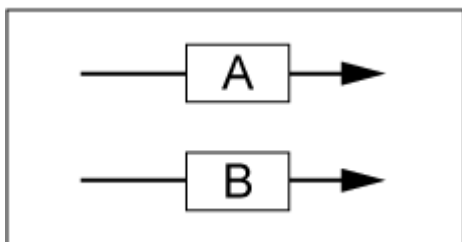
**設定値:** Off、On

### Ins Connect (Insertion Connection Type)

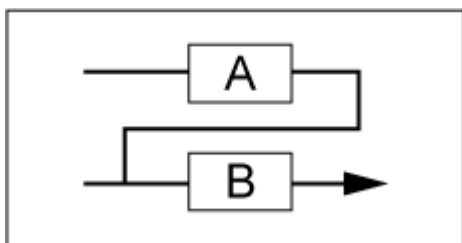
インサクションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定値を変更すると、画面上の信号経路をイメージした結線図も変化します。

**設定値:** Parallel、Ins A→B、Ins B→A

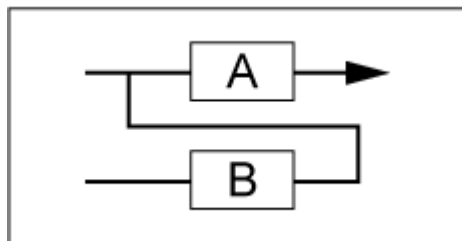
**Parallel:** (ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合): インサクションエフェクトAとBの出力が個別にマスターエフェクト、マスターEQ、リバーブ、バリエーション、エンベロープフォロワーに送られる



**Ins A→B:** インサクションエフェクトAの出力がインサクションエフェクトBに送られ、インサクションエフェクトBの出力がマスターエフェクト、マスターEQ、リバーブ、バリエーション、エンベロープフォロワーに送られる



**Ins B→A:** インサクションエフェクトBの出力がインサクションエフェクトAに送られ、インサクションエフェクトAの出力がマスターエフェクト、マスターEQ、リバーブ、バリエーション、エンベロープフォロワーに送られる



### **A (Insertion Effect A Switch)**

### **B (Insertion Effect B Switch)**

インサクションエフェクトA、Bそれぞれのオンオフを切り替えます。

**設定値:** Off、On

### **Type (Insertion Effect Type)**

対象エフェクトタイプを設定します。

**設定値:** [エフェクトタイプ一覧参照](#)

### **Preset (Insertion Effect Preset)**

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかりかたを変えることができます。

**設定値:** データリスト参照

### **Side Chain (Insertion Side Chain Part)**

#### **Modulator (Insertion Modulator Part)**

インサクションエフェクトAまたはBのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたはMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」などとカッコ付きで表示されます。

**設定値:** Part 1~16、A/D、Master、Off

### **Rev Send (Reverb Send)**

インサクションエフェクトAまたはB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送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプットにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

### **Var Send (Variation Send)**

インサクションエフェクトAまたはBで処理された信号(またはバイパス信号)の、バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプットにMainL&Rを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

## Part Output (Part Output Select)

オーディオ信号の出力先を設定します。

**設定値:** MainL&R、AsgnL&R、USB1&2～USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1～30、Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**USB1&2～USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2～29&30チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**USB1～30:** [USB TO HOST]端子(1～30チャンネル)にモノラル出力される

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しません。

## Envelope Follower

エンベロープフォロワーの設定画面が開きます。



### Ins A

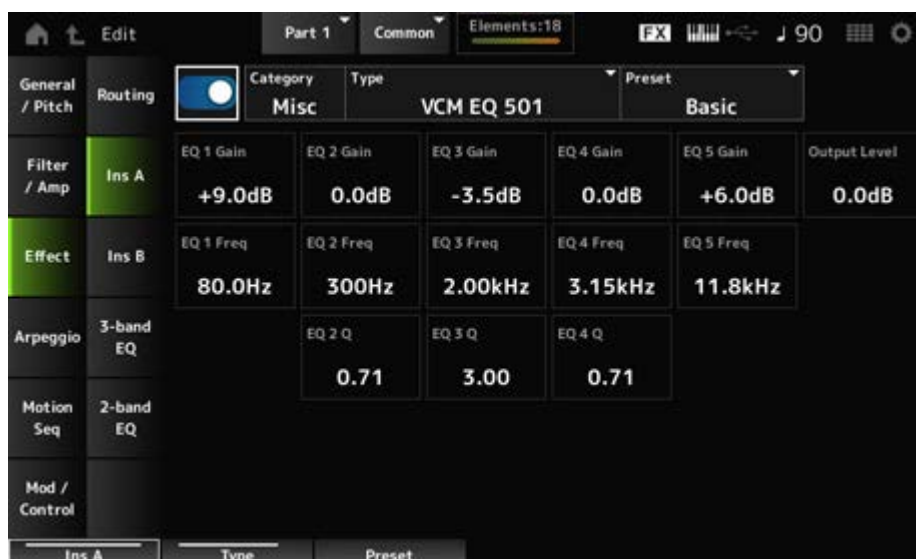
### Ins B



Ins A画面とIns B画面では、インサージョンエフェクトの詳細について設定します。

#### 表示方法

- [PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Effect → Ins A
- [PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Effect → Ins B

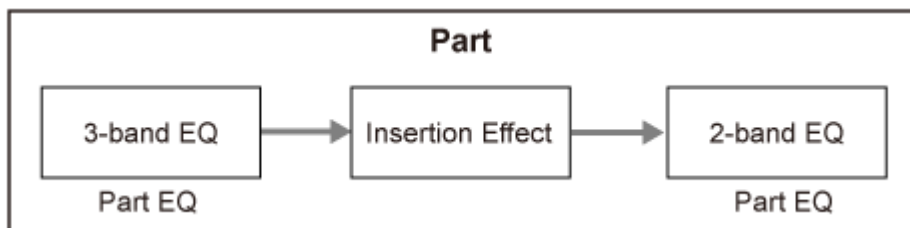


Common EditのAudio In → Ins AまたはIns Bと同じです。

## 3-band EQ



3-band EQ画面ではパートEQを設定します。インサージョンエフェクトの前にEQが設定できます。



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → 3-band EQ

3バンドEQ設定の画面表示です。



### EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Low帯域の周波数を設定します。

**設定値:** 50.1Hz～2.00kHz

### EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Low帯域の信号レベルを設定します。

**設定値:** -12.00dB～+12.00dB

### EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Mid帯域の周波数を設定します。

**設定値:** 139.7Hz～10.1kHz

### EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Mid帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12.00dB~+12.00dB

### EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Mid帯域の幅を設定します。

設定値: 0.7~10.3

### EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

High帯域の周波数を設定します。

設定値: 503.8Hz~14.0kHz

### EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

High帯域の信号レベルを設定します。

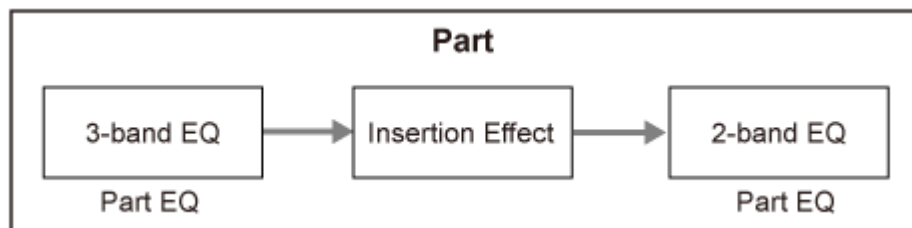
設定値: -12.00dB~+12.00dB

## 2-band EQ



2-band EQ画面ではパートEQを設定します。

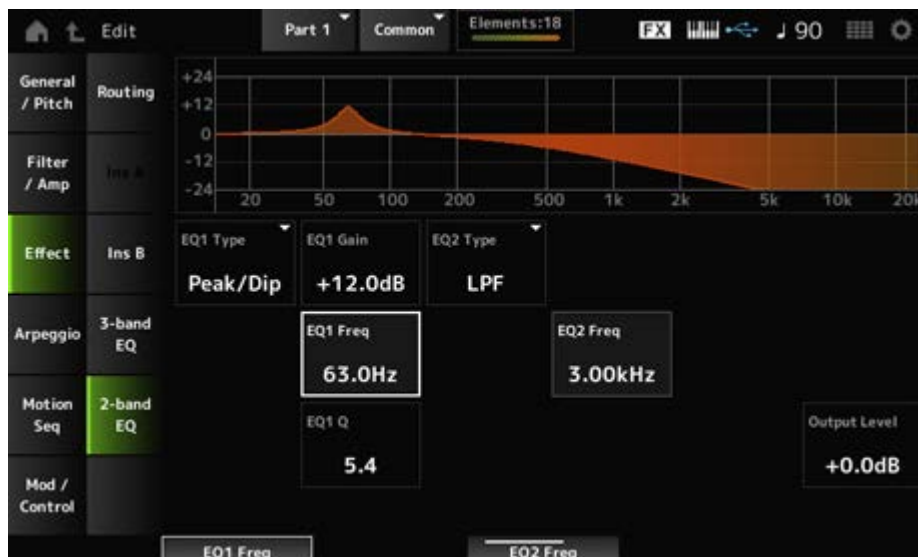
インサクションエフェクトの後にEQが設定できます。



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Effect → 2-band EQ

2バンドEQ設定の画面表示です。



### EQ1 Type (2band EQ 1 Type)

### EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

使用したいイコライザーのタイプを選びます。

**設定値:** Thru、LPF、HPF、Low Shelf、Hi Shelf、Peak/Dip

**Thru:** イコライザーを通さず信号をそのまま通過させる

**LPF:** 設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットする

**HPF:** 設定したカットオフ周波数よりも低い周波数の音をカットする

**Low Shelf:** 特定の周波数以下の信号を盛り上げたり削ったりする

**Hi Shelf:** 特定の周波数以上の信号を盛り上げたり削ったりする

**Peak/Dip:** 特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりする

### EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)

### EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

ブーストまたはカットしたい周波数を設定します。

EQ TypeがThruの場合は無効です。

**設定値:** 63.0Hz~18.0Hz

### EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)

### EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

EQ1 FreqまたはEQ2 Freqで設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。

EQ TypeがThru、LPF、HPFの場合は無効です。

**設定値:** -12.0dB~+12.0dB

### EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)

### EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

EQ1 FreqまたはEQ2 Freqで設定した周波数付近の音量を増減する帯域の幅を設定します。

EQ TypeがPeak/Dipの場合だけ有効です。

**設定値:** 0.1~12.0



## Output Level (2band EQ Output Level)

2バンドEQの出力ゲインを設定します。

設定値: -12.0dB~+12.0dB

## Arpeggio



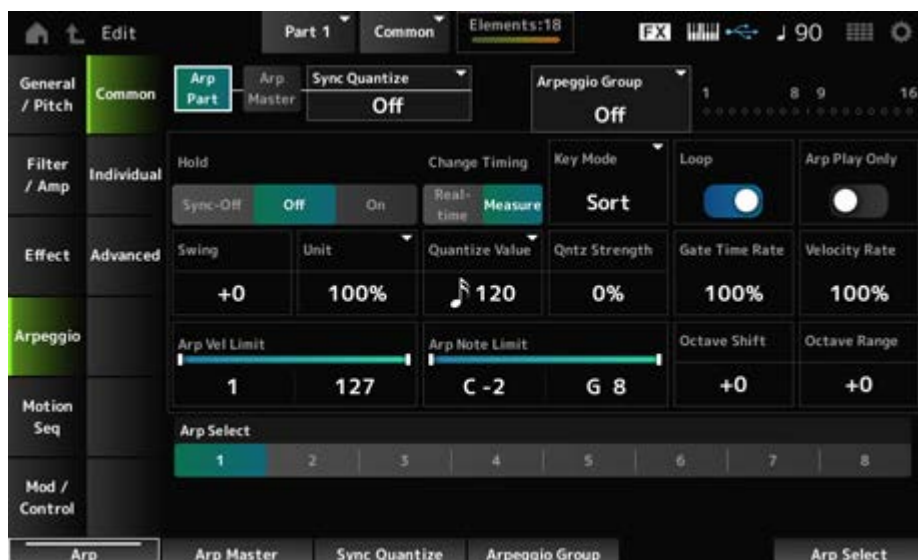
### Common



Common画面では、パート内で共有されるアルペジオを設定します。

#### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Arpeggio → Common



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

パートのアルペジオのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

パフォーマンス全体のアルペジオのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

複数パートのアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートするタイミングを調整します。

Offに設定すると、パートを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。

表示される数値はクロックを表しています。

**設定値:** Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

## Arpeggio Group

複数パートで同じアルペジオ設定を使用したい場合にはArpeggio Groupを設定します。同じGroupに設定されたパートはアルペジオの設定が同じになります。

## Indicator

現在表示しているパートと同じGroupに設定されているパートのインジケーターが点灯します。

## Hold (Arpeggio Hold)

一度鍵(キー)を押すと、鍵(キー)から指を離してもアルペジオが繰り返し鳴る機能をオンオフします。

**設定値:** Sync-Off、Off、On

**Sync-Off:** 鍵(キー)から指を離している間も内部的にはアルペジオ再生が続き、次に鍵(キー)を弾くと音が再開する

**Off:** 鍵(キー)を押している間だけアルペジオを再生する

**On:** 一度鍵(キー)を押すと、鍵(キー)から指を離してもアルペジオが繰り返し鳴る

## Change Timing (Arpeggio Change Timing)

アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更したとき、すぐに切り替わるのか(Real-time)、次の小節の頭で切り替わるのか(Measure)を設定します。

**設定値:** Real-time、Measure

## Key Mode (Arpeggio Key Mode)

鍵(キー)を弾いたときのアルペジオ再生のしかたを設定します。

**設定値:** Sort、Thru、Direct、Sort+Drct、Thru+Drct

**Sort:** 複数の鍵(キー)を弾いたとき、鍵(キー)を弾いた順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴る

**Thru:** 複数の鍵(キー)を弾いたとき、鍵(キー)を弾いた順番によってアルペジオの再生のしかたが変わる

**Direct:** アルペジオによる演奏は再生されず、鍵(キー)を弾いた音そのまま鳴る。ただし、アルペジオによっては、パンやブライツネスなどのコントロールチェンジデータによる音色変化の効果が得られる。したがって、アルペジオデータ内にコントロールチェンジデータが入っているアルペジオタイプや、アルペジオカテゴリーControlに含まれるアルペジオタイプを選択している場合に有効な設定

**Sort+Drct:** ソートの設定でアルペジオが鳴り、同時に鍵(キー)を弾いた音も鳴る

**Thru+Drct:** スルーの設定でアルペジオが鳴り、同時に鍵(キー)を弾いた音も鳴る

## Loop (Arpeggio Loop)

鍵(キー)を押し続けるとアルペジオが繰り返し演奏される状態(On)と、鍵(キー)を押すたびに1回だけ演奏される状態(Off)とを切り替えます。

**設定値:** Off、On

## Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

アルペジエーターでだけ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。オンに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでだけ発音します。

**設定値:** Off、On

## Swing

Quantize Valueで指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。

- +1以上: ジャストのタイミングより後ろに移動します。
- -1以下: ジャストのタイミングより前に移動します。
- 0: アルペジオで設定した音符の発音タイミングを移動せず、スイング感を出しません。スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合に便利です。

**設定値:** -120~+120

## Unit (Arpeggio Unit Multiply)

アルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

再生時間を伸縮することでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なったタイプのアルペジオになります。

**設定値:** 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%、266%、300%、400%、Common

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間のまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用される

## Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)

クオンタイズやスイングをかける際の、基準の音符を設定します。

表示される数値はクロックを表しています。

**設定値:** Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

## Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)

クオンタイズをかける強さ(Quantize Valueで設定した基準の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でQuantize Valueで設定したジャストなタイミングにデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。

**設定値:** 0%~100%

### **Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)**

アルペジオ再生のゲートタイム(音符の発音時間)を増減する割合を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

**設定値:** 0%~200%

### **Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)**

アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

**設定値:** 0%~200%

### **Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)**

アルペジオが鳴るベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。

たとえば、93~34のように最低値と最高値が逆になるように設定した場合は、1~34と93~127の範囲でアルペジオが鳴ります。

**設定値:** 1~127

### **Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)**

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

たとえば、C5~C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C-2~C4とC5~G8の範囲でアルペジオが鳴ります。

**設定値:** C-2~G8

### **Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)**

アルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。

**設定値:** -10~+0~+10

### **Octave Range (Arpeggio Octave Range)**

アルペジオ演奏の音域を1オクターブ単位で変更します。

**設定値:** -3~+0~+3

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

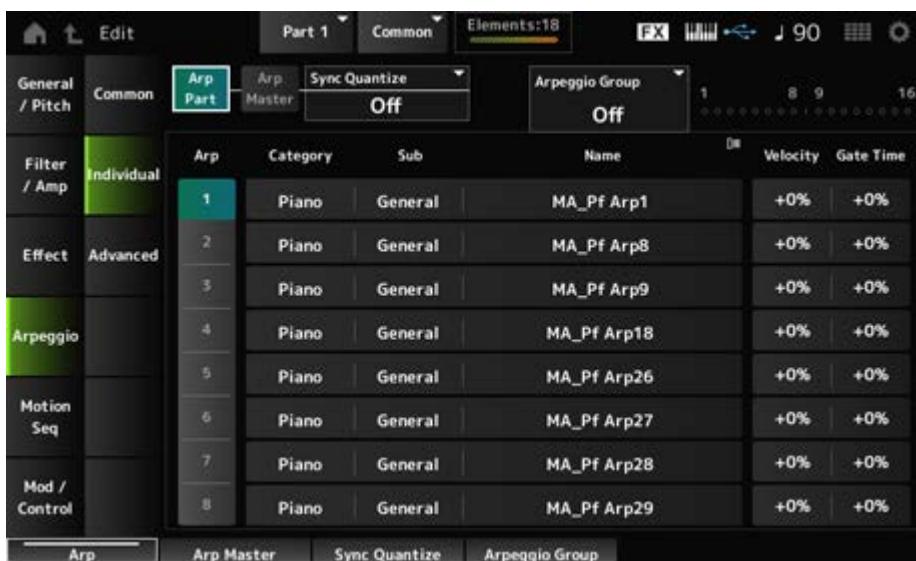
演奏するアルペジオを切り替えます。

**設定値:** 1~8

Individual画面では、アルペジオセレクト1~8に対応するアルペジオタイプのパラメーターを設定します。各アルペジオタイプの設定にタッチするとメニューが表示されます。Searchを選択するとArpeggio Category Search画面が開きます。Numberを選択するとアルペジオナンバーでアルペジオタイプを選択できるようになります。

## 表示方法

- [PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Arpeggio → Individual
- (選択パートが Common 以外の場合) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]



## Arp Part (Part Arpeggio Switch)

## Arp Master (Arpeggio Master Switch)

## Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

## Arp Group

## Indicator

Common画面と同じです。

## Arp (Arpeggio Select)

アルペジオセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

## Category (Arpeggio Category)

現在設定されているアルペジオのカテゴリーが表示されます。

設定値: データリスト参照

## Sub (Arpeggio Sub Category)

現在設定されているアルペジオのサブカテゴリが表示されます。

**設定値:** データリスト参照

### Name (Arpeggio Name)

現在設定されているアルペジオの名前が表示されます。

**設定値:** データリスト参照

### Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

アルペジオ再生のベロシティを増減する割合を設定します。

この設定によってベロシティが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

**設定値:** -100%~+100%

### Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

アルペジオ再生のゲートタイム(音符の発音時間)を増減する割合を設定します。

この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。


**設定値:** -100%~+100%

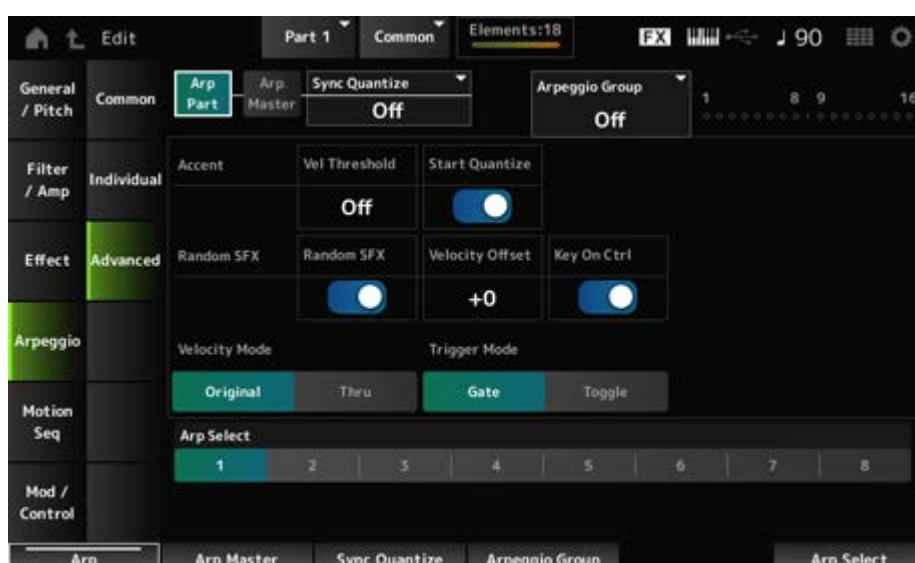
## Advanced



Advanced画面では、アルペジオパラメーターの詳細設定をします。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Arpeggio → Advanced



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

## Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

### Arp Group

#### Indicator

Common画面と同じです。

## Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

アクセントフレーズの再生を開始するベロシティの強さを設定します。

アクセントフレーズとは、一部のプリセットのアルペジオパターンにあらかじめ設定されている、強いベロシティで鍵(キー)が演奏されたときにだけ再生されるシーケンスフレーズのことです。アクセントフレーズは、アクセントベロシティスレッシュホールドより大きなベロシティで鍵(キー)を弾くことで再生できます。

アクセントフレーズが再生されない場合は、アクセントベロシティスレッシュホールドを少し低めの値に設定して鍵(キー)を弾いてみてください。

#### NOTE

この機能が有効になるアルペジオタイプについては、データリストをご参照ください。

**設定値:** Off、1~127

## Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)

アクセントフレーズをアクセントベロシティスレッシュホールドよりも強いベロシティで鍵(キー)が押されたと同時に再生する(Off)か、アルペジオタイプごとに設定されている音符のタイミングに合わせて再生する(On)かを設定します。

**設定値:** Off、On

## Random SFX (Arpeggio Random SFX)

ランダムSFX機能を有効にするかどうかを設定します。

ランダムSFX機能とは、一部のアルペジオタイプに準備されている効果音を再生する機能のことで、たとえば鍵(キー)を離れたときにギターフレットのノイズを再生するなど、さまざまなタイプがあります。

**設定値:** Off、On

#### NOTE

この機能が有効になるアルペジオタイプについては、データリストをご参照ください。

## Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベロシティを増減する値を設定します。

**設定値:** -64~+0~+63

## Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、鍵(キー)を押したときのベロシティで再生する(On)か、自動的に決められるベロシティで再生するか(Off)を設定します。

**設定値:** Off、On

## Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

鍵(キー)を弾いたときのアルペジオ再生のベロシティーについて設定します。

設定値: Original、Thru

**Original:** アルペジオタイプに設定されているベロシティーで再生される

**Thru:** 実際に鍵(キー)を弾いたときのベロシティーで再生される

## Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

鍵(キー)を押すとアルペジオの再生がスタートし、離すとストップする状態(Gate)と、鍵(キー)を押すたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わる状態(Toggle)を切り替えます。

設定値: Gate、Toggle

## Arp Select (Arpeggio Select)

アルペジオセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

## Motion Seq



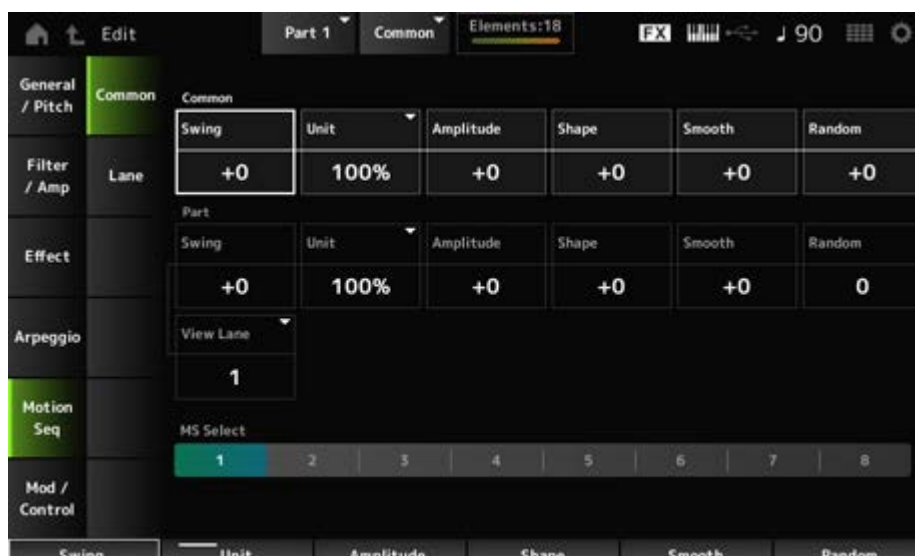
## Common



Common画面では、パート内で共有されるモーションシーケンサーのパラメーターを設定します。

### 表示方法

- [PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Motion Seq → Common
- (選択パートがCommon以外するとき) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]





### **Common Swing (Common Swing Offset)**

パフォーマンス全体のアルペジオとモーションシーケンサーのスイングを設定します。  
パート設定のスイングのオフセット値です。

**設定値:** -120~+120

### **Common Unit (Common Unit Multiply)**

パフォーマンス全体のアルペジオとモーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

レーンのユニットマルチプライがCommonに設定されているレーンに効果します。

再生時間を伸縮することでモーションシーケンサーの譜割やテンポが変化し、元のモーションシーケンサーとは異なったタイプのモーションシーケンサーになります。

**設定値:** 50%~400%

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間のまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

### **Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー アンプリチュードを設定します。

パートのモーションシーケンサー アンプリチュードのオフセット値です。

アンプリチュードはシーケンス全体の変化の大きさです。

パフォーマンス内のMS FXがオンになっているレーンのアンプリチュードが相対的に変化します。

**設定値:** -127~+127

### **Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー パルスシェイプを設定します。

パートのモーションシーケンサー パルスシェイプのオフセット値です。

シーケンスを構成しているステップカーブの形状が変化します。

パフォーマンス内のMS FXがオンになっているレーンのうち、Controlがオンになっているパラメーターが相対的に変化します。

**設定値:** -100~+100

### **Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー スムースネスを設定します。

パートのモーションシーケンサー スムースネス のオフセット値です。

スムースネスとは、シーケンスの時間変化の滑らかさです。

パフォーマンス内のMS FXがオンになっているレーンのスムースネスが相対的に変化します。

**設定値:** -127~+127

## Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー ランダムネスを設定します。  
パート設定のモーションシーケンサー ランダムネスのオフセット値です。  
ランダムネスはシーケンスのステップバリューがランダムに変化する度合いです。  
パフォーマンス内のMS FXがオンになっているレーンのランダムが相対的に変化します。  
**設定値:** -127~+127

## Part Swing (Part Swing)

MS Gridで指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるステップの再生タイミングを前後に移動して、モーションシーケンサー再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。

- +1以上: ジャストのタイミングより後ろに移動します。
- -1以下: ジャストのタイミングより前に移動します。
- 0: モーションシーケンスの各ステップの再生タイミングを移動せず、スイング感を出しません。

スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合に便利です。

**設定値:** -120~+120

## Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)

パートのアルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。  
各レーンのユニットマルチプライの設定がArpのとき、この値が適用されます。

**設定値:** 50%~400%、Common

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間のまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用される

## Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

パートのモーションシーケンサー アンプリチュードを設定します。  
各レーンのモーションシーケンサー アンプリチュードのオフセット値です。  
パート内のMS FXがオンになっているレーンのアンプリチュードが相対的に変化します。  
**設定値:** -127~+127

## Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

パートのモーションシーケンサー パルスシェイプを設定します。  
各レーンのモーションシーケンサー ステップカーブパラメーターのオフセット値です。  
パート内のMS FXがオンになっているレーンのうち、Controlがオンになっているパラメーターが相対的に変化します。

**設定値:** -100~+100

## Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

パートのモーションシーケンサー スムースネスを設定します。

各レーンのモーションシーケンサー スムースネスのオフセット値です。

パート内のMS FXがオンになっているレーンのスムースネスが相対的に変化します。

設定値: -127~+127

## Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)

パートのモーションシーケンサー ランダムネスを設定します。

シーケンスのステップバリューがランダムに変化する度合いを設定します。

設定値: 0~127

## Motion Seq View Lane

Home画面のMotion Seq Viewで表示するLaneを選択します。

## MS Select (Motion Sequence Select)

再生するモーションシーケンスを選びます。


設定値: 1~8

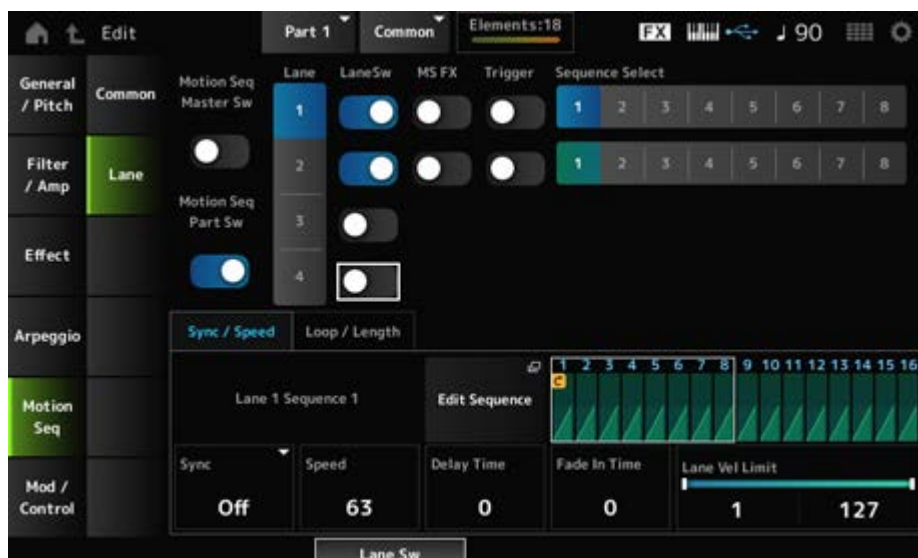
## Lane



Lane画面では、モーションシーケンサーのレーンごとのパラメーターを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Motion Seq → Lane



## Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

**設定値:** Off、On

### **Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)**

パートのモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

**設定値:** Off、On

### **Lane Select**

レーンを選びます。

**設定値:** 1～4

### **Target Sequence**

表示中のレーンとシーケンスです。

### **Edit Sequence**

モーションシーケンスの設定画面が開きます。

最大16ステップ(段階)で、シーケンスを作成します。

### **Motion Seq Step Value**

モーションシーケンスの各ステップの値を設定します。

カーソルの位置に応じてコントロールスライダー1～8でステップ1～8、ステップ9～16の値をそれぞれコントロールできます。

**設定値:** 0～127

### **LaneSw (Lane Switch)**

各レーンのオンオフを切り替えます。

1パートにつき最大4レーンのモーションシーケンサーが使用でき、パフォーマンス全体で同時に8レーンまで使用できます。オフにすると、そのレーンに関するパラメーターが表示されなくなります。

**設定値:** Off、On

### **MS FX (Lane FX Receive)**

選択中のレーンがSwingやSmoothなどのモーションシーケンサーに対するノブ操作の効果を受けるか(On)受けないか(Off)を、設定します。

**設定値:** Off、On

### **Trigger (Lane Trigger Receive)**

選択中のレーンが[MSEQ TRIGGER]ボタンの信号を受信するか(On)しないか(Off)を、設定します。

Onにすると[MSEQ TRIGGER]ボタンを押すまでモーションシーケンスが再生されなくなります。

設定値: Off、On

## Sequence Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

## ■ Sync/Speedタブ

### Sync (Lane Sync)

Control Assign画面で設定されるDestinationに適用されるモーションシーケンスの再生を、パフォーマンスのテンポ、ビート、アルペジオと同期させるかどうかを設定します。

設定値: Off、Tempo、Beat、Arp、Lane1 (Lane2~4選択時)

**Off:** レーンモーションシーケンサーは単独で再生される

**Tempo:** パフォーマンスのテンポに同期してレーンモーションシーケンサーが再生される

**Beat:** 拍に同期してモーションシーケンサーが再生される

**Arp:** 再生中のアルペジオの小節先頭と同期してレーンモーションシーケンサーが再生される

**Lane1:** レーン1と同期してレーンモーションシーケンサーが再生される

## ● SyncがOffのとき

### Speed (Lane Speed)

モーションシーケンスを再生する速さを設定します。

レーンモーションシーケンサーシンクがOffのときに有効なパラメーターです。

設定値: 0~127

### Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)

SyncがOffのとき、モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間を設定します。

設定値: 0~127

### Fade In Time (Lane Fade In Time Length)

SyncがOffのとき、モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

## ● SyncがOff以外のとき

### Unit Multiply (Lane Unit Multiply)

選択中レーンのモーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

レーンモーションシーケンサーシンクがOff、Lane1以外のときに有効なパラメーターです。

**設定値:** 50%~6400%、Common、Arp

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする

**100%:** 元の再生時間のまま変更しない

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用される

**Arp:** パートのアルペジオのユニットマルチプライで設定した値が適用される

### Lane Key On Delay (Lane Key On Delay Time Length)

SyncがOff、Lane1以外のとき、モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間をステップ単位で設定します。

**設定値:** 0~32

### Lane Fade In (Lane Fade In Time Length)

SyncがOff以外のとき、モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間をステップ単位で設定します。

**設定値:** 0~32

### Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

選択中のレーンのモーションシーケンスが再生されるベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

レーンモーションシーケンサーシンクがLane1以外のときに有効なパラメーターです。

たとえば、最高値と最低値が逆になるように設定した場合は、モーションシーケンスが再生されるベロシティの範囲を上下2つの範囲に分けて、その間の範囲ではモーションシーケンスが再生されないようにもできます。

**設定値:** 1~127

## ■ Loop/Lengthタブ

### Key On Reset (Lane Key On Reset)

鍵(キー)を押したときにモーションシーケンスの再生をリセットするかどうかを設定します。

レーンモーションシーケンサーシンクがArp、Lane1以外のときに有効なパラメーターです。

また、TriggerがOnのとき無効です。

**設定値:** Off、Each-On、1st-On

**Each-On:** 鍵(キー)を弾くたびにシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まる

**1st-On:** 鍵(キー)を弾いたときに1音めは必ずシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まる。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合は、2音めがリセットされない。

### Loop (Lane Loop)

モーションシーケンスが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。  
レーンモーションシーケンサーシンクがLane1以外のときに有効なパラメーターです。

**設定値:** Off、On

### Loop Start

モーションシーケンスが繰り返し再生される時、2回目以降の開始ステップを設定します。

**設定値:** 1~Length (Loop Length)

### Length (Motion Sequence Length)

モーションシーケンスのステップ数を設定します。

**設定値:** Loop Start (Lane Loop Start)~16

### MS Grid (Motion Sequencer Grid)

モーションシーケンスを構成する1 Stepの長さを設定します。

**設定値:** 60、80、120、160、240、320、480

## Mod/Control



### Control Assign




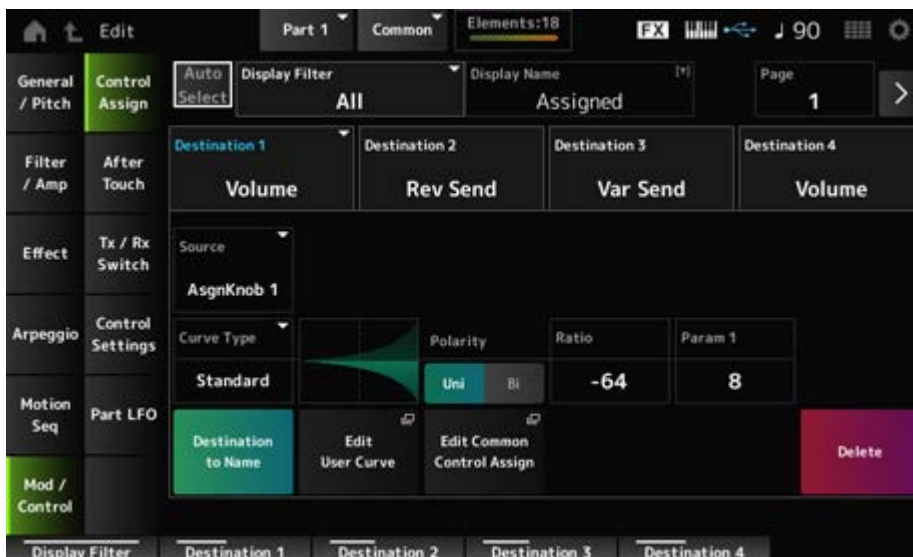
Control Assign画面では、パートのコントローラーを設定します。

任意のコントローラー(Source)に任意のパラメーター(Destination)を割り当てることで音色の自由なコントロールを可能にします。コントローラーにはピッチバンドホイールやノブなどの物理的な操作子だけでなく、モーションシーケンサーやエンベロープフォロワーを指定することもできます。

1つのパートに対して最大32種類の異なるコントローラーセットを同時に設定できます。

#### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Mod/Control → Control Assign



Display Filterにスーパーノブが設定されている場合に、[+]をタップすると、画面上部にメッセージが表示され、自動的にCommon EditのControl Assign設定が追加されます。

## NOTE

未使用のアサインブルノブがないときには[+]は表示されません。

## Auto Select

Display Filterのオートセレクト設定のオンオフを切り替えます。

オンにした場合は、設定を表示したいSourceのコントローラーを操作すると自動的にDisplay Filterに設定されます。

**設定値:** Off、On

## Display Filter

設定表示するコントローラーを指定します。

Super Knobを選択すると、Super Knob Linkがオンになっている割り当て可能な設定がすべて表示されます。

**設定値:** PitchBend、ModWheel、AfterTouch、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1~8、Super Knob、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1~4、EnvFollow 1~16、EnvFollowAD、EnvFollowMst、All

## NOTE

Display Filterで指定されたコントローラーの設定が他のパートにも存在する場合は、そのパートと対応するPARTボタンが点滅します。

## Edit Pitch Bend

ピッチの設定画面が表示されます。

[EDIT/ ] → General/Pitch → Pitchと同じ画面が表示されます。

SourceがPitchBend以外では表示されません。



## Display Name (Assignable Knob Name)

サブ画面で表示するノブ1～8の名前を設定できます。  
SourceがAsgnKnob 1～8以外では表示されません。

## Edit Motion Sequencer

モーションシーケンスの設定画面が開きます。  
最大16ステップ(段階)で、シーケンスを作成します。  
SourceがMS Lane 1～4以外では表示されません。

## Edit Envelope Follower

エンベロープフォロワーの設定画面が開きます。  
SourceがEnvFollow 1～16、EnvFollowAD、EnvFollowMst以外では表示されません。

## Page

表示するDestinationを4個区切りで切り替えます。Destinationが4個以下のときは変更できません。

**設定値:** 1～8

## Destination

コントロールの対象となるパラメーターを設定します。[+]をタップするとDestinationを追加できます。

## Source

Destinationで選択したパラメーターを操作するコントローラーを設定します。

**設定値:** PitchBend、ModWheel、Ch. AT、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1～8、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1～4、EnvFollow 1～16、EnvFollowAD、EnvFollowMst

## Element Sw (Element Switch) 1～128

各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。

Destinationのパラメーターがエレメントに関する場合だけ表示されます。

General/Pitch - ElementSettings画面のExElemSwがONのときだけ、Display Elementを操作することで表示するスイッチの番号を変更できます。

表示できるスイッチの番号はGeneral/Pitch - ElementSettings画面のElementCountで設定した値までです。

**設定値:** Off、On

## Display Element

General/Pitch - ElementSettings画面のExElemSwがONのときだけ表示されます。

ElementSwの対応するエレメント番号を8個区切りで変更できます。

選択できるグループはGeneral/Pitch - ElementSettings画面のElementCountで設定した値が含まれるグループまでです。

例: ElementCountが30に設定されていた場合は、選択できるグループは25-32まで。

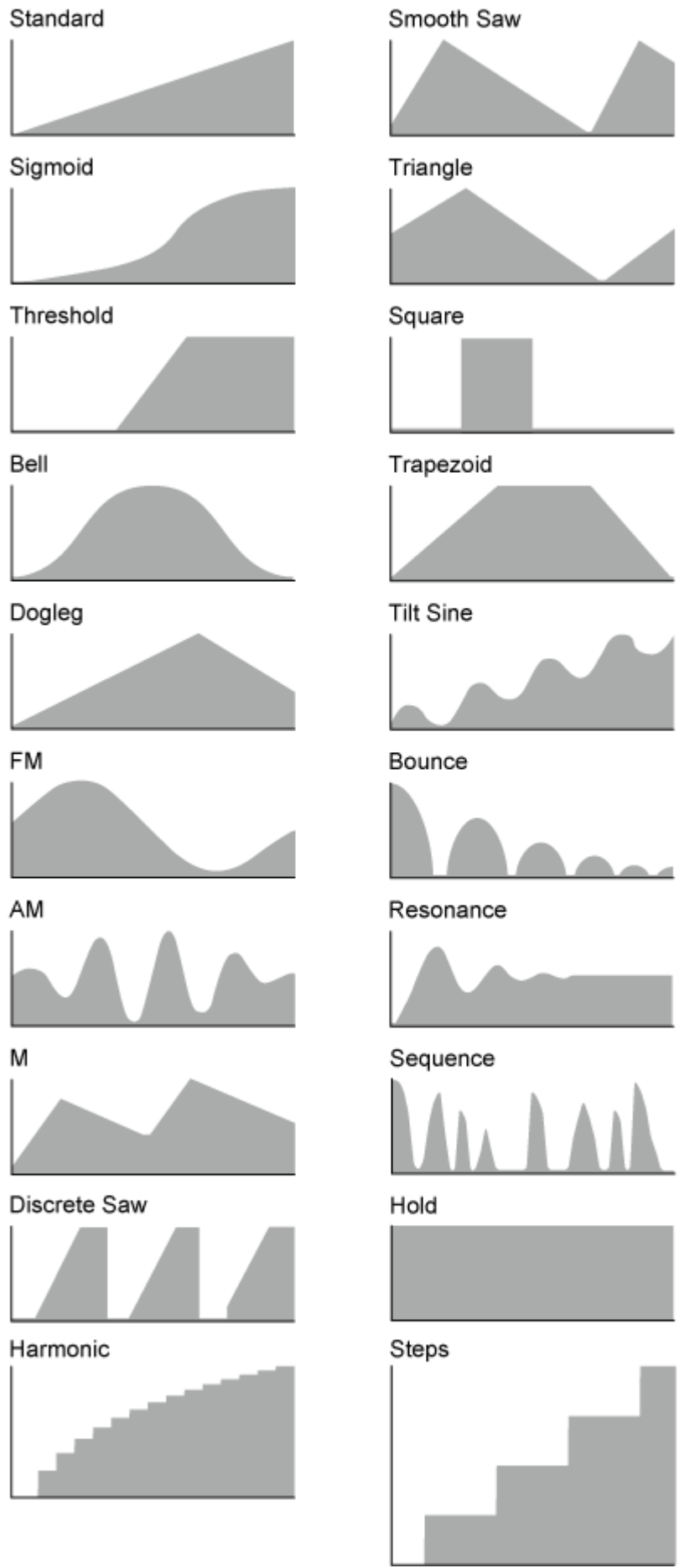
**設定値:** 1-8、9-16、...、121-128

## Curve Type

Destinationで設定したパラメーターの変化カーブを設定します。

横軸はSourceで設定したコントローラーの値、縦軸がDestinationで設定したパラメーターの値を表します。

**設定値:** Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps、User 1~32 (ユーザーバンク選択時)、Library 1~16 (ライブラリーファイルを読み込んだ場合)



**Param 1 (Curve Parameter 1)**  
**Param 2 (Curve Parameter 2)**

カーブの形状を調整します。  
カーブタイプによっては無効です。

## Destination to Name

設定されているDestinationのパラメーターがDisplay Nameにコピーされます。  
SourceがAsgnKnob 1~8以外では表示されません。

## Edit User Curve

ユーザーカーブの設定画面が開きます。  
8点の線形補間(Linear)か、ステップでカーブを作成します。

## Edit Common Control Assign

Common EditのControl Assign画面を開きます。

## Delete

選択中のDestinationを削除します。

## After Touch



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Mod/Control → After Touch



## Keyboard AT Mode (After Touch Mode)

鍵盤から音源部に送信するアフタータッチの設定を切り替えます。

MONTAGE M6とMONTAGE M7ではこの設定に関係なく、常にChannelが有効です。

**設定値:** Poly(ポリフォニックアフタータッチ)、Channel(チャンネルアフタータッチ)

## Destination

コントロールの対象となるパラメーターを設定します。[+]をタップするとDestinationを追加できます。

## Source

この画面では選択できません。

Poly AT固定です。

## Element Sw (Element Switch) 1~128

各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。

Destinationのパラメーターがエレメントに関する場合だけ表示されます。

General/Pitch - ElementSettings画面のExElemSwがONのときだけ、Display Elementを操作することで表示するスイッチの番号を変更できます。

表示できるスイッチの番号はGeneral/Pitch - ElementSettings画面のElementCountで設定した値までです。

**設定値:** Off、On

## Display Element

General/Pitch - ElementSettings画面のExElemSwがONのときだけ表示されます。

ElementSwの対応するエレメント番号を8個区切りで変更できます。

選択できるグループはGeneral/Pitch - ElementSettings画面のElementCountで設定した値が含まれるグループまでです。

例: ElementCountが30に設定されていた場合、選択できるグループは25-32まで。

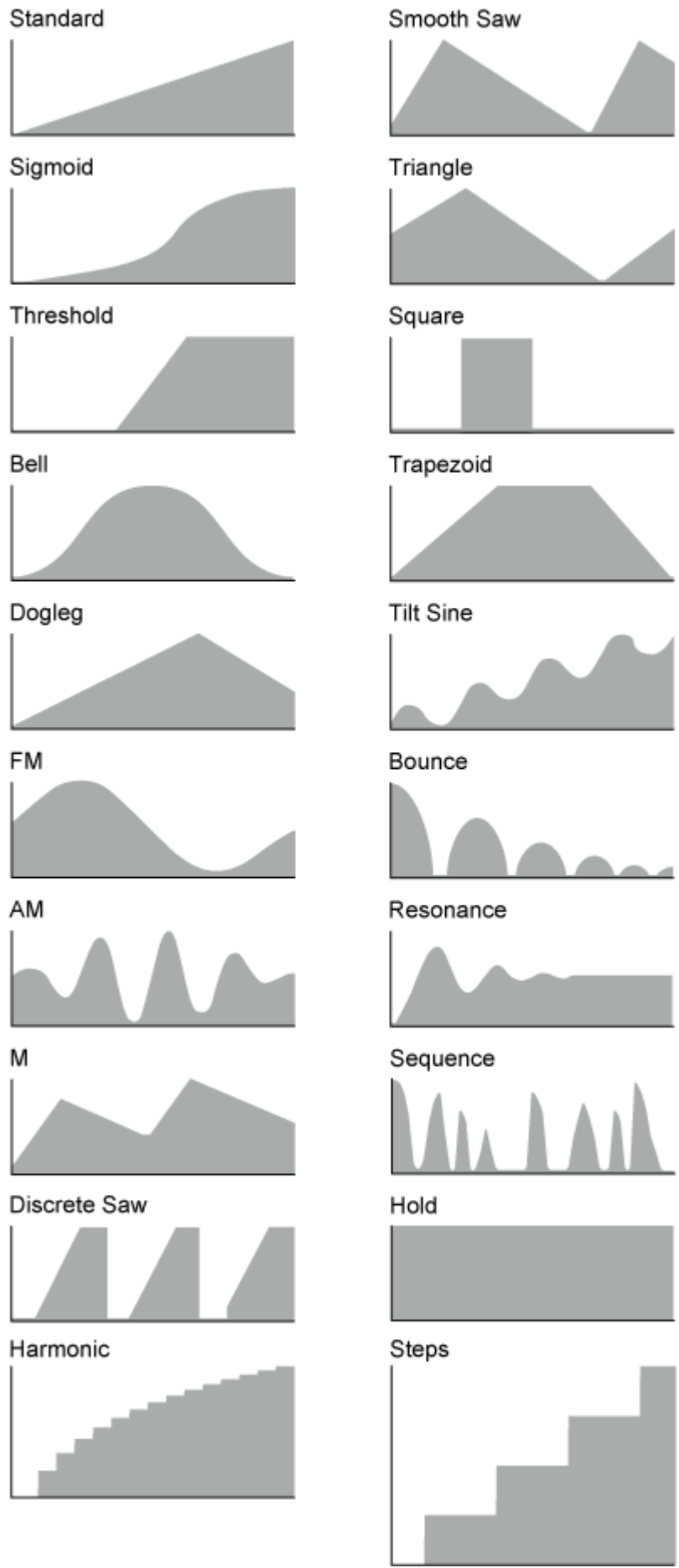
**設定値:** 1-8、9-16、...、121-128

## Curve Type

Destinationで設定したパラメーターの変化カーブを設定します。

横軸はSourceで設定したコントローラーの値、縦軸がDestinationで設定したパラメーターの値を表します。

**設定値:** Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps、User 1~32 (ユーザーバンク選択時)、Library 1~8 (ライブラリーファイルを読み込んだ場合)



**Polarity (Curve Polarity)**

Curve Typeで設定したカーブの極性を設定します。

**設定値:** Uni、Bi

**Uni:** 単極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスかマイナス、どちらか片方の範囲でだけ変化

**Bi:** 双極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化

### Ratio (Curve Ratio)

カーブによるパラメーター値の変化比を設定します。

**設定値:** -64~+63

### Edit User Curve

ユーザーカーブの設定画面が開きます。

8点の線形補間(Linear)か、ステップでカーブを作成します。

### Delete

選択中のDestinationを削除します。

## Tx/Rx Switch



Tx/Rx Switch画面では、コントロールチェンジなどのMIDIメッセージ送受信のオンオフを設定します。

### NOTE

CC (Control Change)がオフのときは、コントロールチェンジに関するパラメーターが設定できません。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



### Transmit Sw (Transmit Switch)

送信スイッチが表示されます。

Part ModeがExternalまたはKeyboard Swをオフにしたときだけ表示されます。

### Receive Sw (Receive Switch)

Part ModeがInternalのときだけ表示されます。

### Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

キーボードコントロールでは、同時に演奏するパートを設定します。

Commonまたはキーボードコントロールがオンになっているパートを選んだ状態で鍵盤を弾いたとき、キーボードコントロールがオンになっているパートが同時に鳴ります。

キーボードコントロールがオフになっているパートは、そのパートを選んだときだけ、鍵盤を弾いたときに音が鳴ります。

**設定値:** Off、On

### Tx/Rx Channel (Transmit/Receive Channel)

Part ModeがInternalのときに、MIDIの送受信に使うチャンネルを設定します。

**設定値:** Ch1~Ch16、Off

### MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

MIDIの送受信に使うチャンネルが表示されます。


### Transmit Ch.

Part ModeがExternalのときに、MIDIの送信に使うチャンネルを設定します。

### Zone Settings



ゾーン設定の画面が表示されます。

[EDIT/  ] → General/Pitch → Zone Settingsの画面と同じです。

### **PC (Program Change)**

プログラムチェンジの送信または受信をオンオフします。

**設定値:** Off、On

### **BankSelect (Bank Select)**

バンクセレクトMSB/LSBの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **Pitch Bend**

ピッチバンドホイール操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

**設定値:** Off、On

### **CAT (Channel After Touch)**

チャンネルアフタータッチの送信または受信をオンオフします。

**設定値:** Off、On

### **PAT (Polyphonic After Touch)**

ポリフォニックアフタータッチの送信または受信をオンオフします。

**設定値:** Off、On

### **CC (Control Change)**

コントロールチェンジメッセージの送信または受信をオンオフします。

**設定値:** Off、On

### **Vol/Exp (Volume/Expression)**

ボリューム設定の送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **Pan**

パン設定の送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **MW (Modulation Wheel)**

モジュレーションホイール操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **Sustain**

サスティン、ソステヌートのMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **FC1 (Foot Controller 1)**

#### **FC2 (Foot Controller 2)**

別売のフットコントローラーを取り付け、操作したときに発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **FS (Foot Switch)**

別売のフットスイッチを取り付け、操作したときに発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)**

#### **A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)**

[ASSIGN 1]ボタンまたは[ASSIGN 2]ボタンを押して発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)**

[MSEQ TRIGGER]ボタンを押して発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

### **RB (Ribbon Controller)**

リボンコントローラー操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

**設定値:** Off、On

## BC (Breath Controller)

ブレスコントローラーに対応するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。  
CC (Control Change)がオフのときは無効です。

設定値: Off、On

## Porta Sw (Portamento Switch)

[PORTAMENTO]ボタンを押して発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

設定値: Off、On

## Porta Time (Portamento Time)

PORTAMENTO [TIME]ノブ操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。

CC (Control Change)がオフのときは無効です。

設定値: Off、On

## A. Knob 1~8 (Assignable Knob)

ノブ1~8操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。


CC (Control Change)がオフのときは無効です。

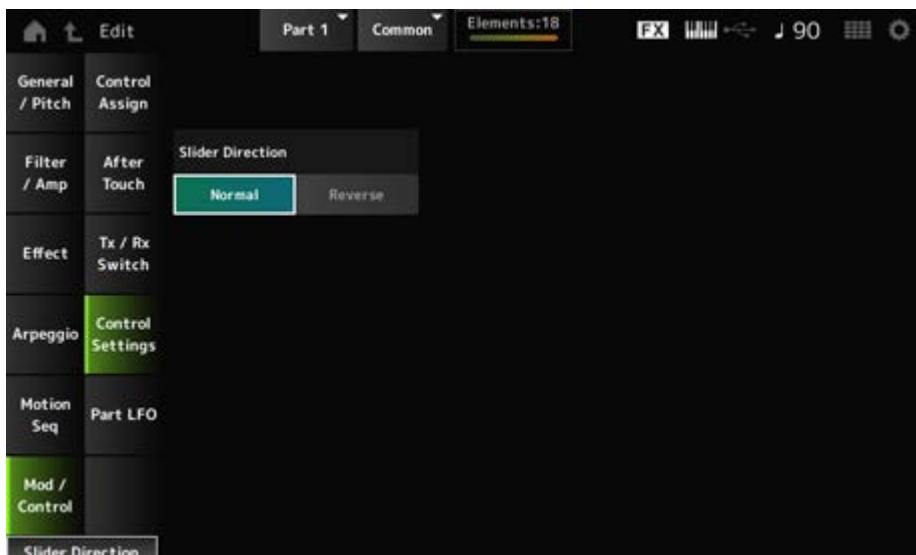
設定値: Off、On

## Control Settings



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Mod/Control → Control Settings



## Slider Direction

スライダーのModeがELEM/OP/OSCになっている場合に、このパートが選択されているときのコントロールスライダー1~8の向きを設定します。

**設定値:** Normal(下から上)、Reverse(上から下)

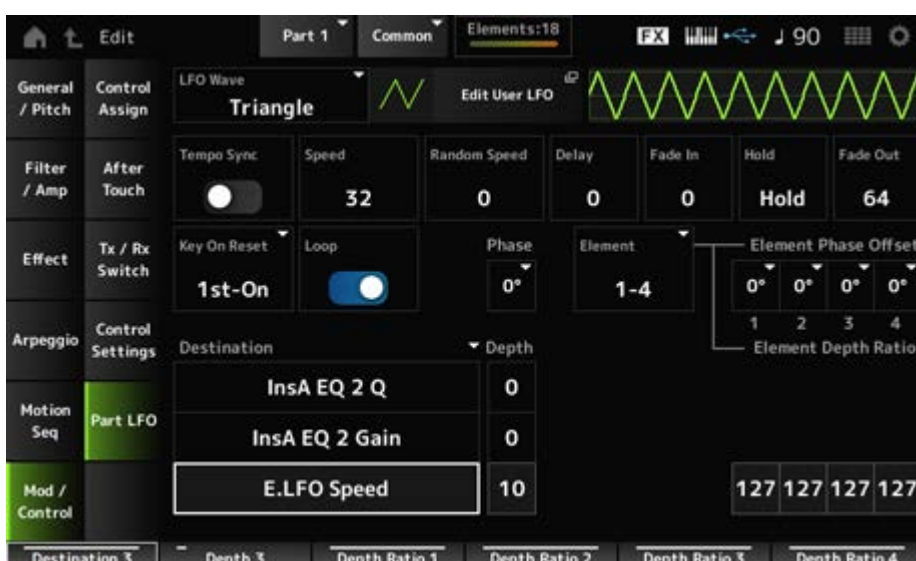
## Part LFO



Part LFO画面では、パートのLFOを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ↺ ] → Mod/Control → Part LFO



## LFO Wave

LFOのウェーブを選択して、LFOの揺らしかた(周期的な変化のしかた)を設定します。

**設定値:** Triangle、Triangle+、Saw Up、Saw Down、Squ1/4、Squ1/3、Square、Squ2/3、Squ3/4、Trapezoid、S/H1、S/H2、User

## Edit User LFO

ユーザーLFOの設定画面が開きます。

最大16ステップ(段階)でLFO波形を作成します。

## Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

LFO Waveの変化の速さを、アルペジオやソングの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。

**設定値:** Off (同期なし)、On (同期あり)

### ■ Tempo Syncがオフの場合

#### Speed (LFO Speed)

LFO Waveの変化の速さを設定します。

Tempo Syncがオンのときは無効です。

**設定値:** 0~63

#### Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

LFO Speedをランダムに変化させます。

Tempo Syncがオンのときは無効です。

**設定値:** 0~127

### ■ Tempo Syncがオンの場合

#### Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Tempo Syncがオンのときに有効なパラメーターで、LFO Waveの変化の速さを音符で設定します。

**設定値:** 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 × 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 × 5 (4分音符5拍)、1/4 × 6 (4分音符6拍)、1/4 × 7 (4分音符7拍)、1/4 × 8 (4分音符8拍)、1/4 × 16 (4分音符16拍)、1/4 × 32 (4分音符32拍)、1/4 × 64 (4分音符64拍)

#### Delay (LFO Delay Time)

鍵(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

値が大きいくほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

**設定値:** 0~127

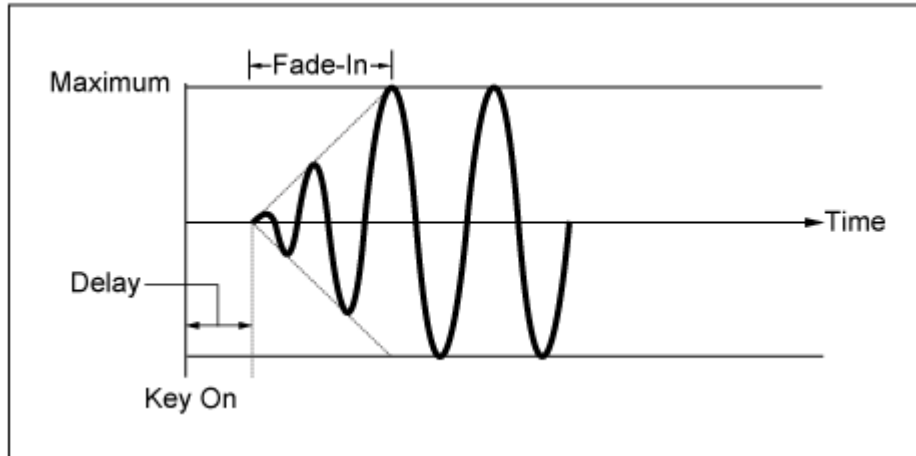
## Fade In (LFO Fade In Time)

鍵(キー)を弾いてDelay(LFO Delay Time)で設定され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(徐々に深くかかってくる)時間を設定します。

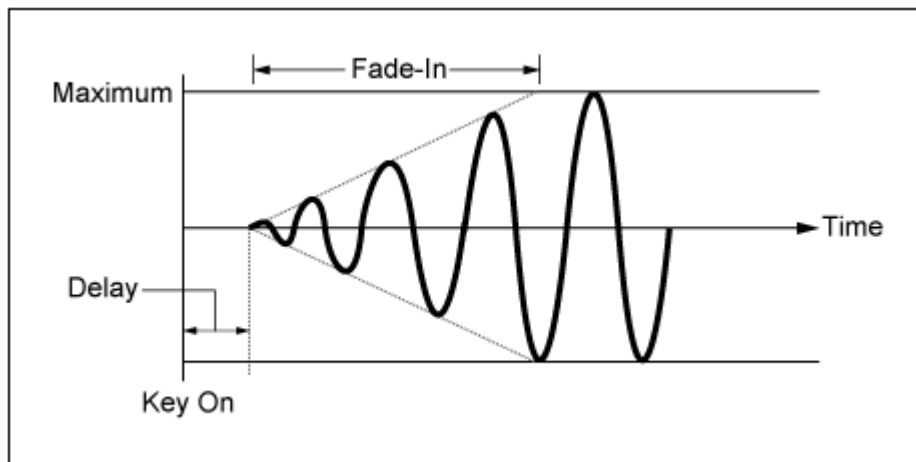
**設定値:** 0~127

値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていく

**0:** LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる



小さい値: 速いフェードイン



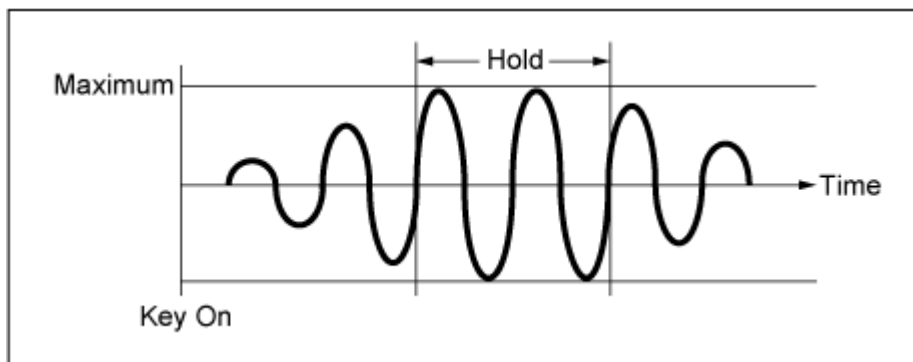
大きい値: 遅いフェードイン

## Hold (LFO Hold Time)

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します。

**設定値:** 0~126、Hold

**Hold:** フェードアウトに移行しない

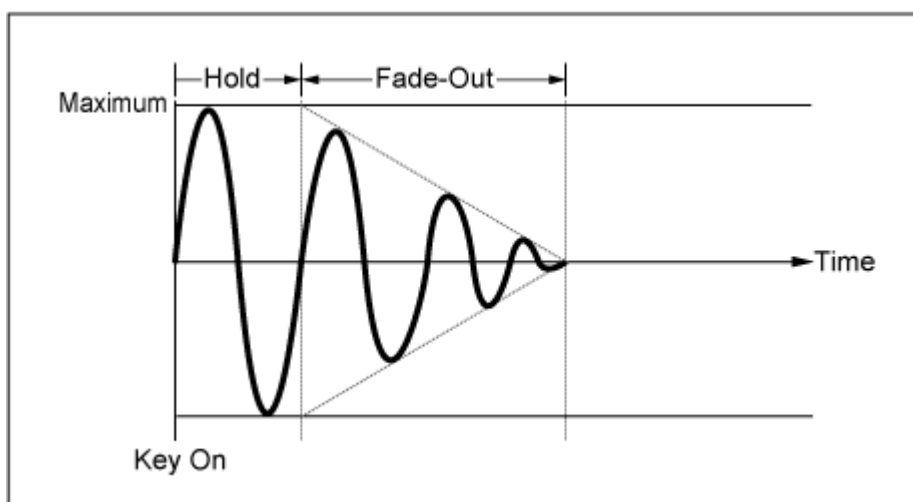


### Fade Out (LFO Fade Out time)

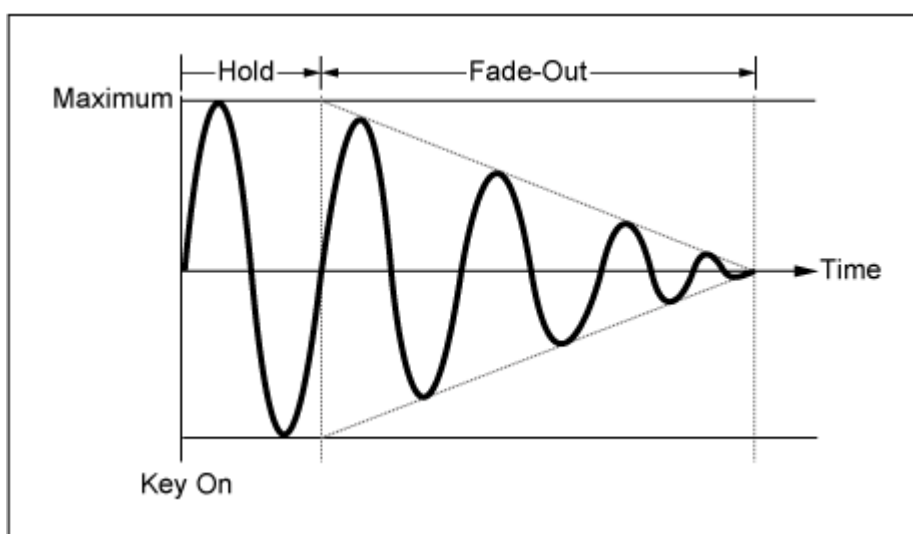
鍵(キー)を弾いてHold (LFO Hold Time)で設定された持続時間を経過したあと、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。

値が大きいほどLFOの効果が減衰していく時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。

**設定値:** 0~127



小さい値: 速いフェードアウト



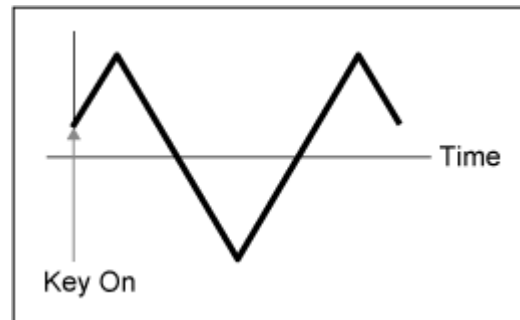
大きい値: 遅いフェードアウト

## Key On Reset (LFO Key On Reset)

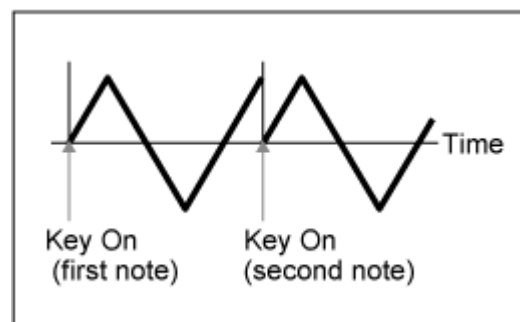
鍵(キー)を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、Each-on、1st-on

**Off** LFOの発振はリセットされず、鍵(キー)を弾き直すたびに、毎回鍵(キー)を弾いたときの位相から信号波形が始まる

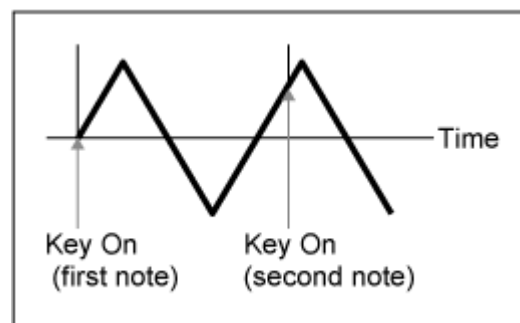


**Each-on** 鍵(キー)を弾くたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まる



**1st-on** 鍵(キー)を弾いたときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まる

1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合は、2音めではリセットされない



## Loop (LFO Loop Switch)

LFO Waveが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。

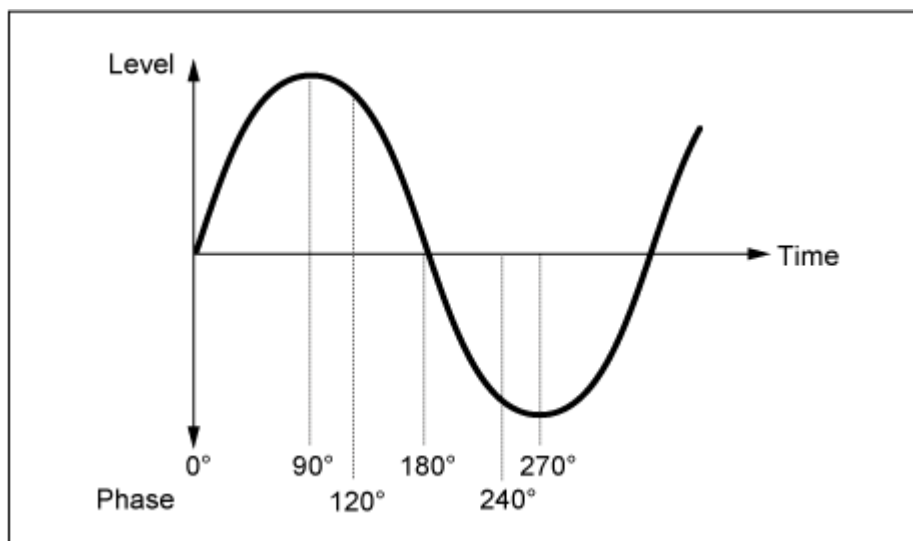
**設定値:** Off、On

## Phase (LFO Phase)

LFO Waveがリセットされたときの初期位相を設定します。

**設定値:** 0°、90°、120°、180°、240°、270°





### Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Phaseで設定された値からのオフセット値をエレメントごとに設定します。

**設定値:** 0°、90°、120°、180°、240°、270°

### Display Element

General/Pitch - ElementSettings画面のExElemSwがONのときだけ表示されます。

ElementPhaseOffset、ElementDepthRatioの対応するエレメント番号を4個区切りで変更できます。

選択できるグループはGeneral/Pitch - ElementSettings画面のElementCountで設定した値が含まれるグループまでです。

例: ElementCountが30に設定されていた場合、選択できるグループは29-32まで。

**設定値:** 1-4、5-8、...、125-128

### Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Phase(LFO Phase)で設定された値からのオフセット値をエレメント別に設定します。

LFO Waveがリセットされたときの初期位相をエレメントごとに設定します。

General/Pitch - ElementSettings画面のExElemSwがONのときだけ、Display Elementを操作することで設定するオフセットのエレメント番号を変更できます。

表示されるElement Phase Offsetの番号はGeneral/Pitch - ElementSettings画面のElementCountで設定した値までです。

### Destination (LFO Destination)

LFO Waveでコントロールする機能を選択します。

**設定値:** Insertion Effect A Parameter 1~24、Insertion Effect B Parameter 1~24、Level、Pitch、Cutoff、Resonance、Pan、E.LFO Speed

### Depth (LFO Depth)

DestinationごとのLFO Waveによるコントロールの深さを設定します。

**設定値:** 0~127

### Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Depthをエレメントごとに調節します。

LFOの効果を切るにはOffに設定します。

Destinationがエレメントに関する場合だけ表示されます。

General/Pitch - ElementSettings画面のExElemSwがONのときだけ、Display Elementを操作することで調節するDepthのエレメント番号を変更できます。

表示されるDepthの番号はGeneral/Pitch - ElementSettings画面のElementCountで設定した値までです。

**設定値:** Off、0~127

## User LFO Edit



ユーザーLFOの設定画面です。

最大16ステップ(段階)で、LFO波形を作成します。



### Cycle

LFOのステップ数を設定します。

**設定値:** 2 steps、3 steps、4 steps、6 steps、8 steps、12 steps、16 steps

### Slope

現在表示されている波形グラフの傾斜を変更設定します。

**設定値:** Off (傾斜なし)、Up (上昇の傾斜)、Down (下降の傾斜)、Up&Down (上昇して下降する傾斜)

### User LFO Step Value

各ステップの値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **Template**

LFO波形のテンプレートを選択します。

## Element Edit



### 目次

#### Osc/Tune

##### Waveform Edit

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level/Pan

##### Amp EG

##### Scale


#### Element EQ

#### Element LFO

## Osc/Tune (Oscillator/Tune)

Osc/Tune画面では、エレメントのオシレーターを設定します。  
サウンドの元になるウェーブフォームを選んだり、発音する音域やベロシティの範囲などを設定したりします。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ 



## Element Switch

現在選ばれているエレメントを使用するかどうかの設定をします。

**設定値:** Off、On

## Waveform Select

**Bank (Waveform Bank)**

**Number (Waveform Number)**

**Category (Waveform Category)**

**Sub Category (Waveform Sub Category)**

**Name (Waveform Name)**

現在選ばれているエレメントのウェーブフォームです。

Bankでは、プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォーム、ライブラリーウェーブフォームのどれがエレメントに割り当てられているかが表示されます。

**設定値:** データリスト参照

## XA Control

XA(Expanded Articulation)は、生楽器に近い自然な音を出したり、シンセ系の音色での新たな演奏表現を作り出したりするために搭載された機能です。

XA Controlでエレメントの鳴らしかたを指定することで実現できます。

## XA Controlの設定例

- 自然なレガートを再現する  
XA ControlをNormalに設定したエレメントとXA ControlをLegatoに設定したエレメントを自動的に切り替わる設定にする
- 鍵盤を離れたときに発音する音を再現する  
XA ControlをKey Offに設定したエレメントを作る

- 同じ音を演奏しても発音が異なるといったばらつきを表現する  
XA ControlをCycleに設定したエレメントとXA ControlをRandomに設定したエレメントを設定する
- 生楽器特有の奏法を再現する  
生楽器特有の奏法とは、たとえば、ギターのハーモニクスやミュート、フルートのフラッタータンギング、サックスのグロートーンなど  
XA ControlをA.Sw1 On、A.Sw2 On、A.Sw Offのいずれかに設定したエレメントを作り、トップパネルの[ASSIGN 1]ボタンや[ASSIGN 2]ボタン使って操作する

## NOTE

[ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンは、コモン/オーディオエディット画面でControl → Control Numberで設定されているコントロールチェンジナンバーを外部から送信することでもオンオフできます。

- 設定値:** Normal、Legato、Key Off、Cycle、Random、A.Sw1 On、A.Sw2 On、A.Sw Off
- Normal:** 通常のエレメントとして鳴る
- Legato:** Mono/PolyがMonoに設定されている場合に、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)をすると、Normalに設定されているエレメントの代わりに鳴る
- Key Off:** 鍵(キー)から指を離れたときに鳴る
- Cycle:** Cycleに設定されているエレメントが複数ある場合に、それらのエレメントがエレメント番号順に鳴る
- Random:** Randomに設定されているエレメントが複数ある場合に、それらのエレメントがランダムに鳴る
- A.Sw Off:** [ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンがともにオフになっている場合に鳴る
- A.Sw1 On:** [ASSIGN 1]ボタンがオンになっているときに鳴る
- A.Sw2 On:** [ASSIGN 2]ボタンがオンになっているときに鳴る

## Elem Group (Element Group Number)

XA機能を使うときに、同じタイプのXA Controlに設定されたエレメントをグループ分けするための設定です。

XA ControlがすべてNormalに設定されている場合には、この設定による影響はありません。

**設定値:** 1~8

## Elem Connect (Element Connection Switch)

エレメントの出力先を、インサーションエフェクトA、Bのどちらにするかを設定します。また、インサーションエフェクトを通さないThruにも設定できます。

**設定値:** Thru、InsA、InsB

## New Waveform

USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオデータをウェーブフォームとしてロードします。

ウェーブフォームをロードすると、Edit Waveformが表示されます。

### **Edit Waveform**

ウェーブフォームエディット画面が開きます。

### **Coarse (Course Tune)**

エレメントのピッチを半音単位でシフトします。

**設定値:** -48~+48

### **Fine (Fine Tune)**

エレメントのピッチを微調節します。

**設定値:** -64~63

### **Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)**

鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)で、ピッチが変化する度合いを設定します。

**設定値:** -64~63

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾くほど音が高くなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を強く弾くほど音が低くなる

**0:** 元のピッチのまま変化しない

### **Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)**

ファインチューニングによるピッチの変化を、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。

**設定値:** -64~63

**プラスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときはピッチが下がり、高音部の鍵(キー)を弾いたときはピッチが上がる

**マイナスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときはピッチが上がり、高音部の鍵(キー)を弾いたときはピッチが下がる

### **Random (Random Pitch Depth)**

鍵(キー)を弾くたびにエレメントのピッチをランダムに変化させます。

値を大きくするほどピッチ変化が大きくなります。0に設定すると元のピッチのまま変化しません。

**設定値:** 0~127

### **Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)**

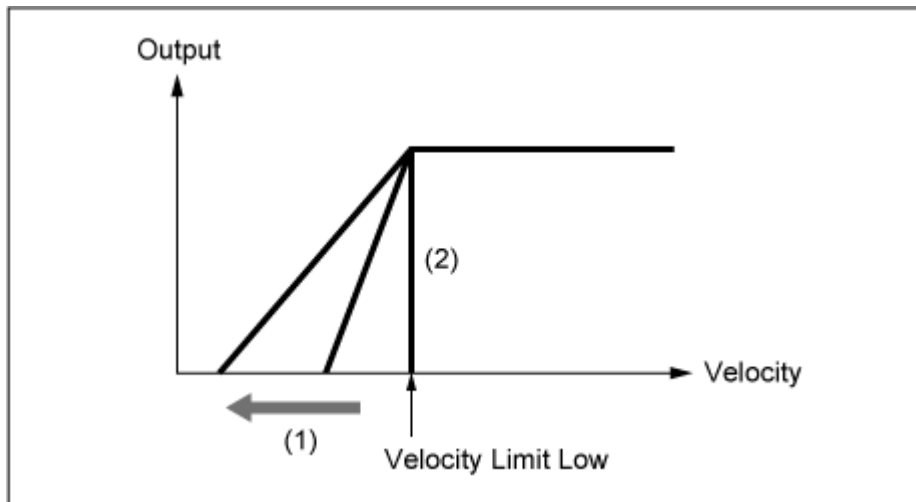
ベロシティーリミットの範囲外のベロシティーで鍵(キー)を弾いたときに、ベロシティーリミットから離れるにつれてオシレーターの出カレベルが徐々に下がっていくような状態にする設

定です。

0に設定するとベロシティーリミットの範囲外のベロシティーでは音が鳴りません。設定値が大きいほどオシレーターの出カレベルの下がりかたがゆるやかになります。

**設定値:** 0~127

**(Level/Vel = +0の場合)**



- (1) 設定値が大きいほどオシレーターの出カレベルの下がりかたがゆるやかになる
- (2) Vel Cross Fade = 0に設定するとベロシティーリミットの範囲外のベロシティーでは音が鳴らない

**Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)**

鍵(キー)を押したあと、実際に音が出るまでの遅れであるキーオンディレイのタイミングを、テンポと同期させるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

**Length (Key On Delay Time Length)**

鍵(キー)を押したあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。

Tempo Syncがオンの場合は無効です。

**設定値:** 0~127

**Length (Key On Delay Note Length)**

Tempo Syncがオンの場合に有効なパラメーターで、Key On Delayのタイミングを音符で設定します。

**設定値:** 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 × 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、



1/4 × 5 (4分音符5拍)、1/4 × 6 (4分音符6拍)、1/4 × 7 (4分音符7拍)、1/4 × 8 (4分音符8拍)

### Velocity Limit

エレメントのウェーブを鳴らすベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

93~34のように最低値と最高値が逆になるように設定した場合は、1~34と93~127の範囲で発音します。

**設定値:** 1~127

### Note Limit

エレメントを鳴らすノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

C5~C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C-2~C4とC5~G8の範囲で発音します。

**設定値:** C-2~G8

### Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)の基準ノートを設定します。

ここで設定したノートナンバーの鍵(キー)では、Pitch/Keyの設定に関係なく、通常の音が鳴ります。

**設定値:** C-2~G8

### Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

となりの鍵(キー)とのピッチ差を設定します。基準はCenter Keyで指定された鍵(キー)です。このパラメーターは、音階演奏を必要としない効果音や、ノーマルパートとして打楽器を使う場合など、となりの鍵(キー)とのピッチ差が必ずしも半音である必要がない場合などで有効です。

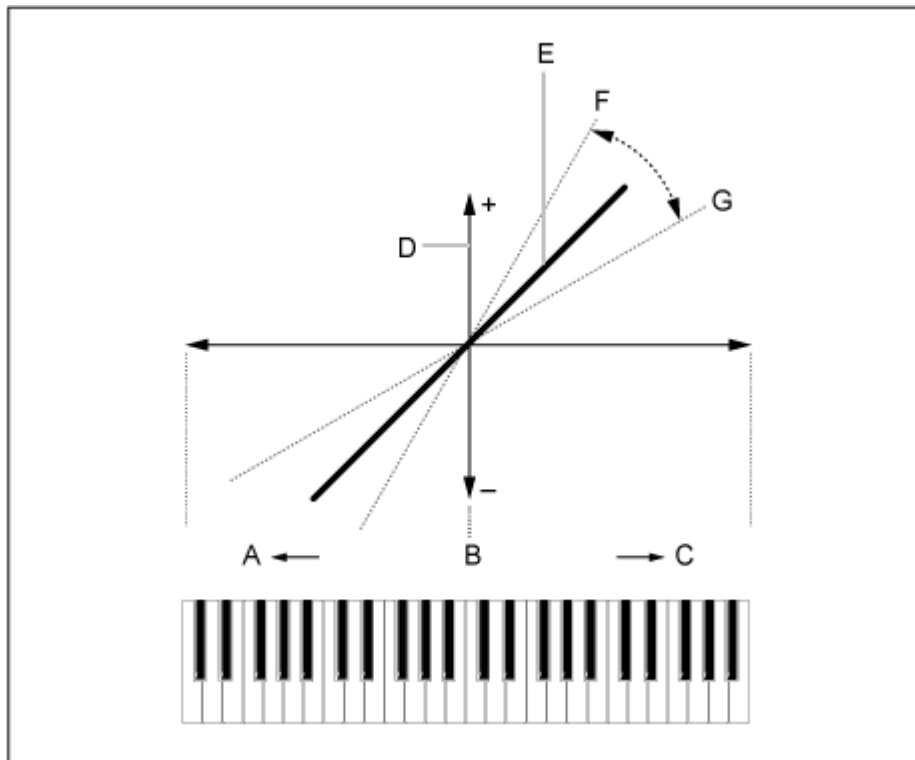
**設定値:** -200%~+0%~+200%

**+100% (通常の設定):** となりの鍵(キー)とのピッチ差が半音になる

**0%:** となりの鍵(キー)とのピッチ差がなくなり、すべての鍵(キー)がCenter Keyのピッチで鳴る

**マイナスの値:** ノートの高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わる

### Pitch/KeyとCenter Keyの関係



- A: 低音側
- B: Center Key
- C: 高音側
- D: ピッチ変化の量
- E: Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)が+100%の場合
- F: 大きい
- G: 小さい

## Waveform Edit



ウェーブフォームのエディット画面です。  
ここでは、ウェーブフォームを構成するキーバンクを設定します。

### ● キーバンクについて

キーバンクとは、ボーカルの音声やオーディオ信号をデジタルデータとして本機内に取り込んだものです。

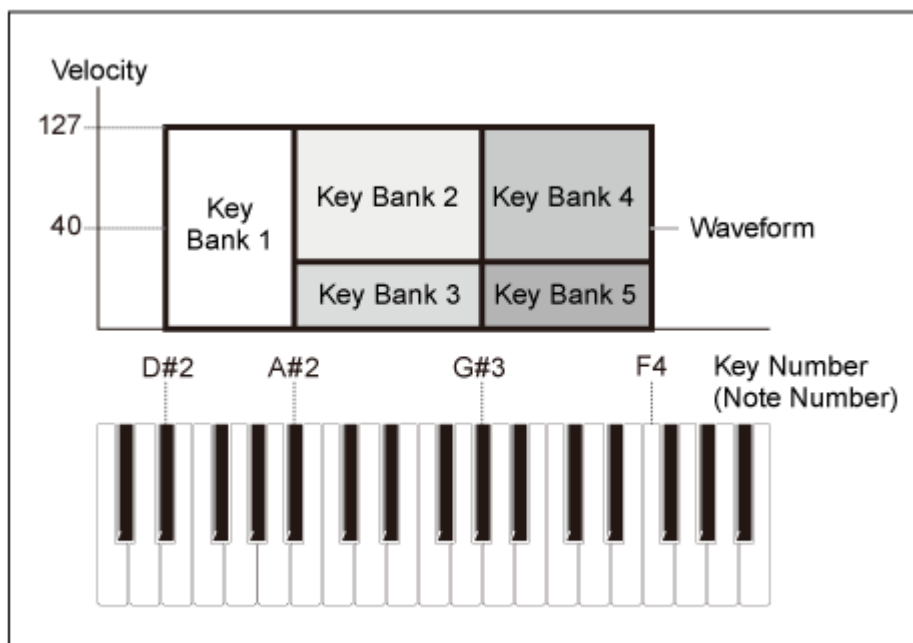
一般的にウェーブと呼ばれるデータとまったく同じものですが、後ほど説明するウェーブフォームと紛らわしいために本機ではキーバンクと呼んでいます。

### ● キーバンクとウェーブフォーム

本機内では、キーバンクは必ずいずれかのウェーブフォームに保存されています。ウェーブフォームには、複数のキーバンクを保存することが可能です。たとえば、1つのウェーブフォームに数十個のキーバンクを保存することもできます。こうして、1つのウェーブフォームに多くのキーバンクを保存した場合は、1つの鍵盤を演奏してすべてのサンプル

が発音するようでは收拾がつかないため、キーバンクごとに発音する鍵盤の範囲(Note Limit)や、ベロシティの範囲(Velocity Limit)を設定できるしくみになっています。そうすることで、演奏する鍵盤の位置や鍵盤を弾く強さによって違うキーバンクが発音し、バリエーション豊かな音になります。

### キーバンクとウェーブフォームの設定例



### • パートとウェーブフォーム

ウェーブフォームは、パートに組み込んで初めて鍵盤で演奏することが可能になります。パートには、Part Edit (AWM2)のElement EditとDrum Part Edit (AWM2)のKey Editで、1エレメントについて1つずつウェーブフォームを割り当てることができるしくみになっています。



### Waveform

現在選択中のウェーブフォームが表示されます。

## **Category (Waveform Category)**

### **Sub Category (Waveform Sub Category)**

ウェーブフォームが属するメインカテゴリとそれに付属するサブカテゴリを設定します。

**設定値:** データリスト参照

## **Name (Waveform Name)**

ウェーブフォームに名前を付けます。英数字を最大20文字まで設定できます。

タップすると入力画面が表示され、名前を付けることができます。

## **Total**

ウェーブフォームが持つキーバンクの数と全データ容量が表示されます。

## **Keybank (Keybank Number)**

キーバンクが表示されます。

## **Size (Keybank Size)**

キーバンクのデータ容量が表示されます。

## **Channel (Keybank Channel)**

キーバンクが、ステレオかモノラルかが表示されます。

## **Velocity Limit**

キーバンクが鳴るベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

**設定値:** 1~127

## **Note Limit**

キーバンクが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

**設定値:** 1~127

## **Center Note**

元の波形データと同じ高さで再生されるキーを設定します。

**設定値:** C-2~G8

## **Volume**

キーバンクのボリュームを設定します。

**設定値:** 0~255

## **Pan**

キーバンクの定位を調節します。

設定値: L63(左端)~C(中央)~R63(右端)

### Tune Coarse (Coarse Tune)

キーバンクのピッチを半音単位でシフトします。

設定値: -64~+63

### Tune Fine (Fine Tune)

キーバンクのピッチを微調節します。

設定値: -64~+63

### Delete Keybank

キーバンクを削除します。

### Add Keybank

ウェーブフォームにキーバンクを追加します。

## Pitch EG



Pitch EG画面では、オシレーターのピッチエンベロープジェネレーターを設定します。PEGのタイムとレベル(ピッチ変化の量)を設定し、鍵(キー)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ります。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Element選択 → Pitch EG



### Hold Time (PEG Hold Time)

鍵(キー)を弾いてからホールドレベルで設定したピッチを持続する時間を設定します。

**設定値:** 0～127

### **Attack Time (PEG Attack Time)**

ホールドタイムが終わり、ピッチ変化がスタートしてから、アタックレベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～127

### **Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)**

アタックレベルで設定したピッチに達してから、ディケイ1レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～127

### **Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)**

ディケイ1レベルで設定したピッチに達してから、ディケイ2レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～127

### **Release Time (PEG Release Time)**

鍵(キー)を離してからリリースレベルに至るまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～127

### **Hold Level (PEG Hold Level)**

鍵(キー)を弾いた瞬間のピッチを設定します。

**設定値:** -128～+127

### **Attack Level (PEG Attack Level)**

鍵(キー)を弾き、ホールドレベルから最初に変化したときに到達するピッチです。

**設定値:** -128～+127

### **Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)**

アタックレベルに達してから、次の変化の目標となるピッチです。

**設定値:** -128～+127

### **Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)**

ディケイ1レベルに達してから、次の変化の目標となるピッチです。

**設定値:** -128～+127

### **Release Level (PEG Release Level)**

鍵(キー)を離してから、最終的に到達するピッチです。

設定値: -128~+127

### Center Note (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Note)

Time/Keyの基準ノート(鍵(キー))を設定します。

ここで設定したキー(ノート)では、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま再現されます。

設定値: C-2~G8

### Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

PEGのピッチ変化の速さを、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。

Center Keyに指定された鍵(キー)によって作られる、PEGの変化の速さが基準です。

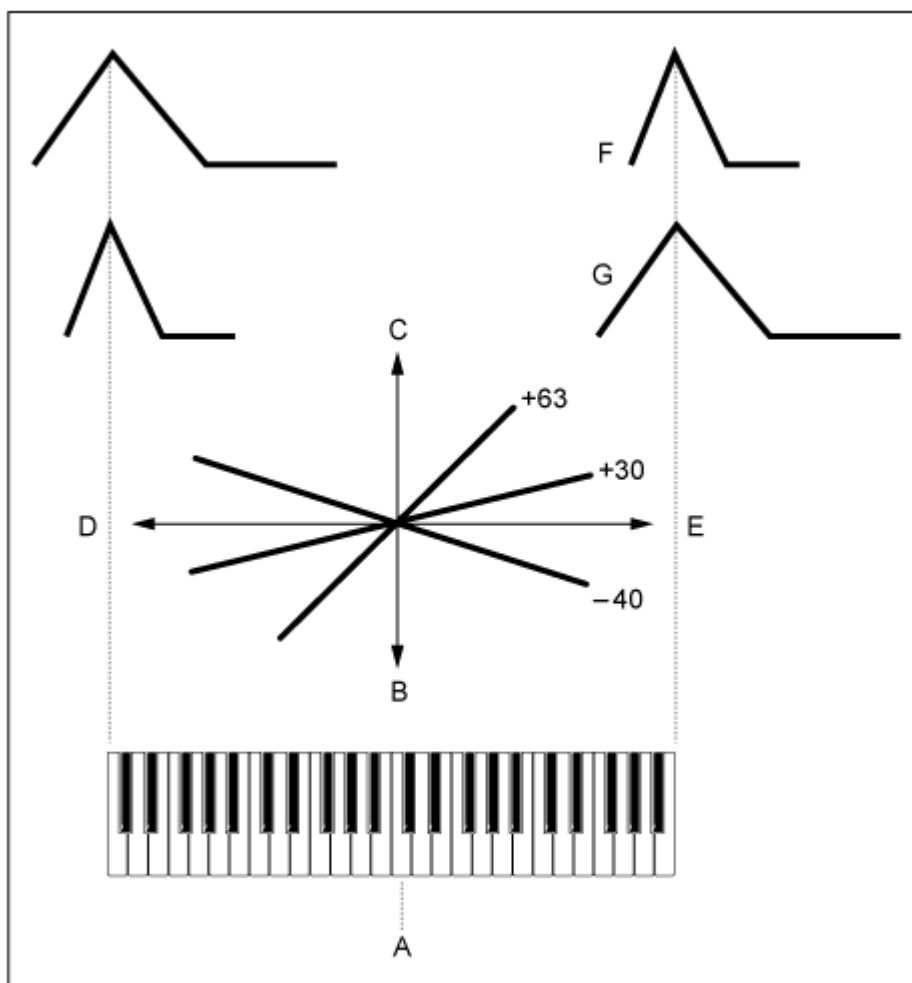
設定値: -64~+63

**プラスの値:** PEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる

**マイナスの値:** PEGの変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなる

**0:** 鍵(キー)の高低によるPEGの変化はなくなる

### Time/KeyとCenter Note



A: Center Note

B: 遅い

C: 速い

- D: 低音
- E: 高音
- F: プラスの値
- G: マイナスの値

## Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

### Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

PEGによるピッチ変化の時間を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

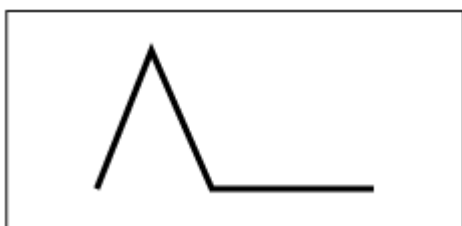
まずSegment (時間区分)を選び、次にTime/Velの値(ベロシティーの感度)を設定します。

**設定値:** Time/Vel: -64~+63

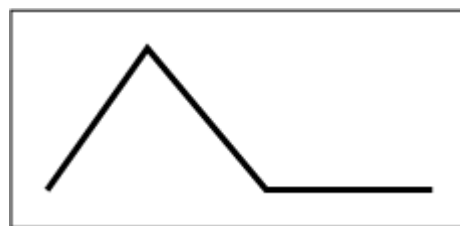
**プラスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる

**マイナスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

**0:** ベロシティーによるPEGの変化はなくなる



強いベロシティー(ピッチ変化が速い)



弱いベロシティー(ピッチ変化が遅い)

**設定値:** Segment: Attack、Atk+Dcy、Decay、Atk+Rls、All

**Attack:** アタックタイムに対してTime/Velの値が影響する

**Atk+Dcy:** アタックタイムとディケイ1タイムに対してTime/Velの値が影響する

**Decay:** ディケイタイムに対してTime/Velの値が影響する

**Atk+Rls:** アタックタイムとリリースタイムに対してTime/Velの値が影響する

**All:** PEGのすべてのタイム設定に対してTime/Velの値が影響する

## PEG Depth

PEGによるピッチの変化幅を設定します。

**設定値:** -64~+63

**0:** 元のピッチのまま変化しない

値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなる

**マイナスの値:** ピッチ変化の高低が逆になる

## Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

### Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)



PEGによるピッチの変化幅を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

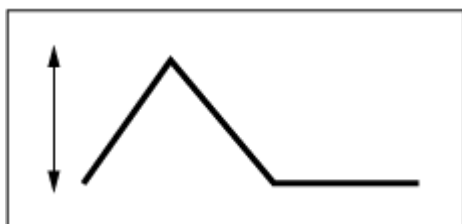
また、Curveはベロシティーに応じたPEG Depthの変化のしかたを設定します。横軸はベロシティー、縦軸がピッチ変化幅を表します。

**設定値:** Depth/Vel: -64~+63

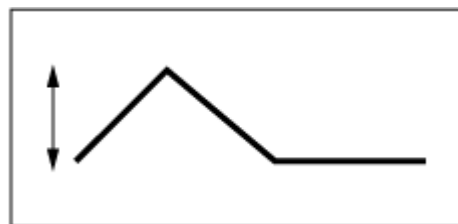
**プラスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなる

**マイナスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化幅が狭くなり、弱いベロシティーでは広くなる

**0:** ベロシティーによるPEGの変化はなくなる

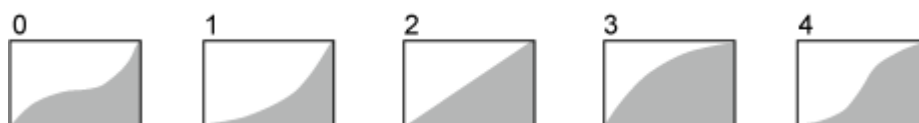


強いベロシティー(ピッチ変化の幅が広い)



弱いベロシティー(ピッチ変化の幅が狭い)

**設定値:** Curve: 0~4



## Filter



## Type



Type画面では、エレメントで使用するフィルターのタイプを選びます。  
選んだフィルターのタイプによって、設定できるパラメーターは異なります。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Element選択 → Filter → Type



## Filter Type

エレメントで使用するフィルターを選びます。

本機で使えるフィルターは、大きく分けるとLPF、HPF、BPF、BEFの4タイプです。

**設定値:** LPF24D、LPF24A、LPF18、LPF18s、LPF12+HPF12、LPF6+HPF12、HPF24D、HPF12、BPF12D、BPFw、BPF6、BEF12、BEF6、DualLPF、DualHPF、DualBPF、DualBEF、LPF12+BPF6、Thru

### • LPF

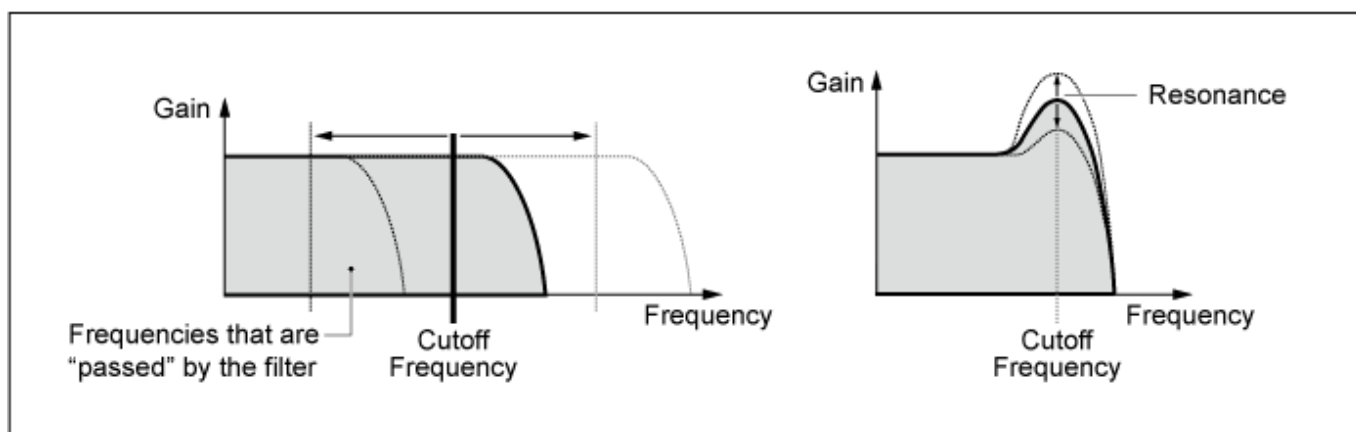
設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットするフィルターです。

カットオフ周波数を上げるとパスする信号が多くなり音が明るくなります。

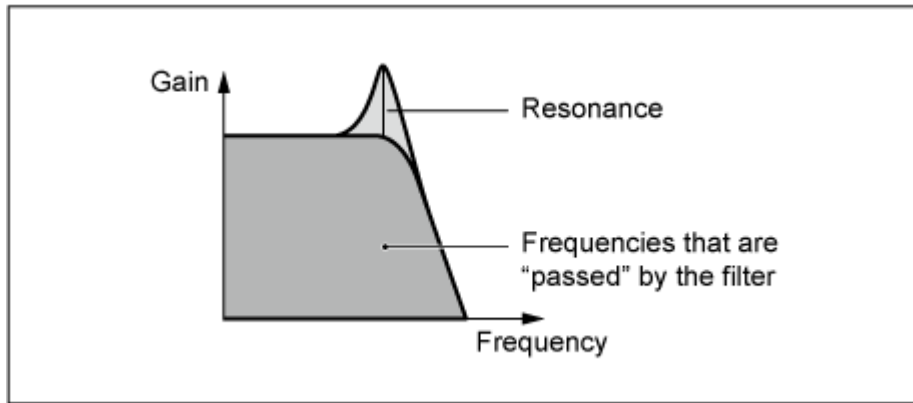
カットオフ周波数を下げると多くの信号がカットされるため音が暗くなります。

レゾナンスを上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。

最も使いやすく、シンセサイザーの音作りに適したフィルターです。



**LPF24D:** 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。LPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられる。



**LPF24A:** アナログシンセの4ポールLPF ( $-24\text{dB/oct}$ )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

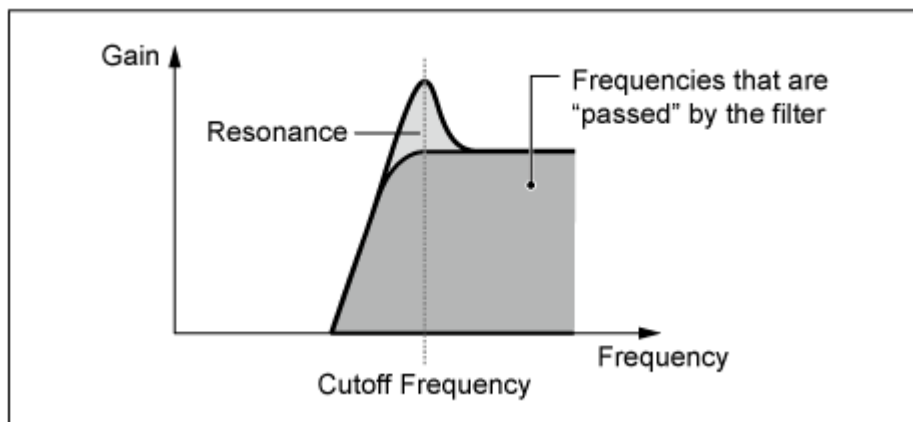
**LPF18:** 3ポール( $-18\text{dB/oct}$ )のLPF

**LPF18s:** 3ポール( $-18\text{dB/oct}$ )のLPF。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っている。

#### • HPF

設定したカットオフ周波数よりも低い周波数の音をカットするフィルターです。

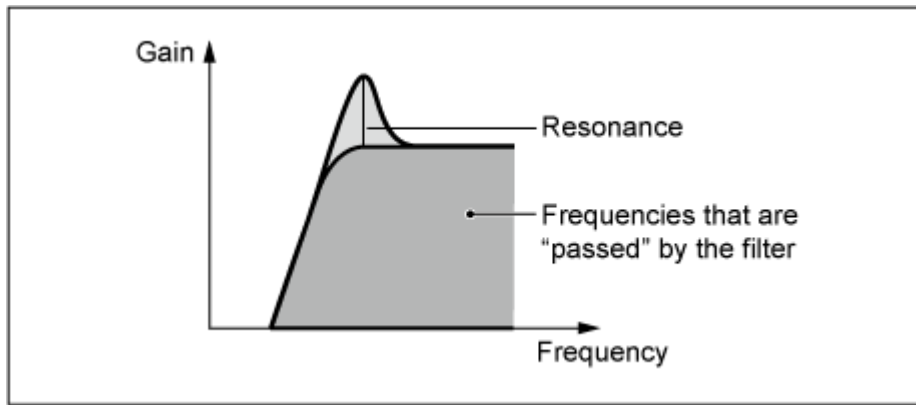
レゾナンスを上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。



**LPF12+HPF12:** 2ポール( $-12\text{dB/oct}$ )のLPFとHPFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルター。HPFカットオフとHPFキーフォローセンシティビティを設定できる

**LPF6+HPF12:**  $-6\text{dB/oct}$ のLPFと $-12\text{dB/oct}$ のHPFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルター。HPFカットオフとHPFキーフォローセンシティビティを設定できる

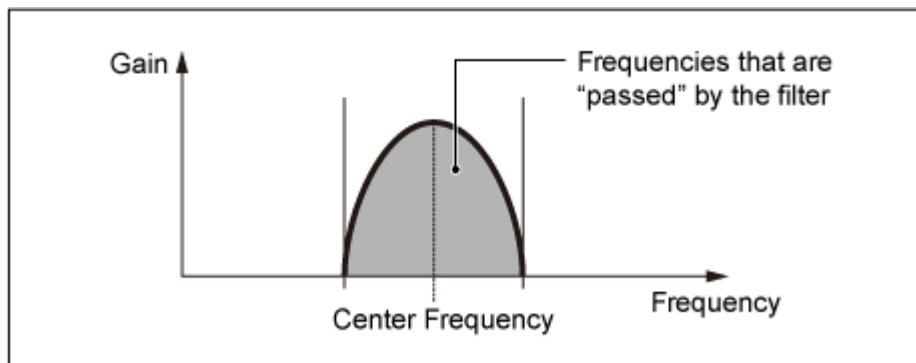
**HPF24D:** デジタルならではのクセを持つ $-24\text{dB/oct}$ のHPF型ダイナミックフィルター。レゾナンス効果が強く付けられる。



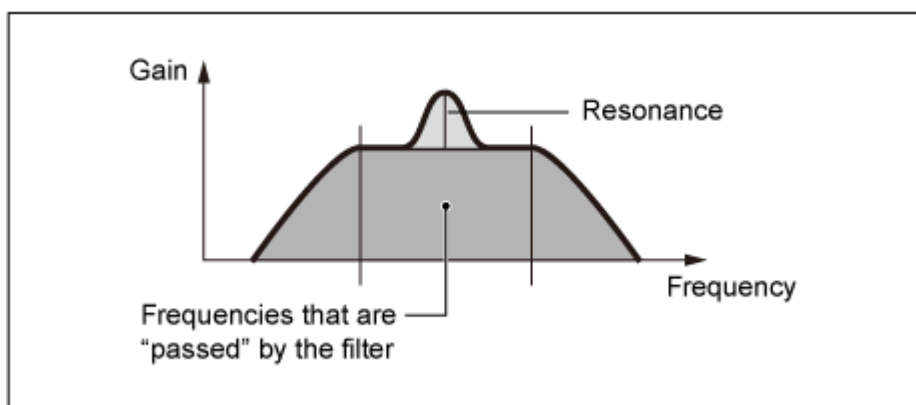
**HPF12:**  $-12\text{dB/oct}$ のHPF型ダイナミックフィルター

• **BPF**

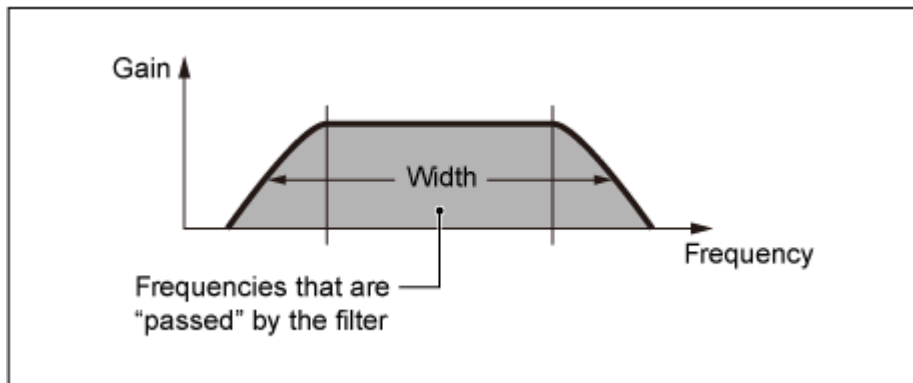
特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。



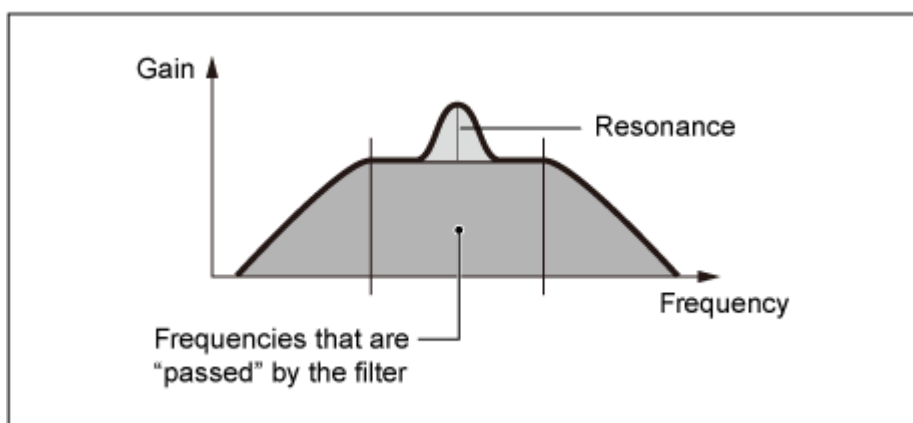
**BPF12D:** デジタルならではのクセを持つ $-12\text{dB/oct}$ のHPFとLPFを組み合わせたフィルター



**BPFw:**  $-12\text{dB/oct}$ 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できる



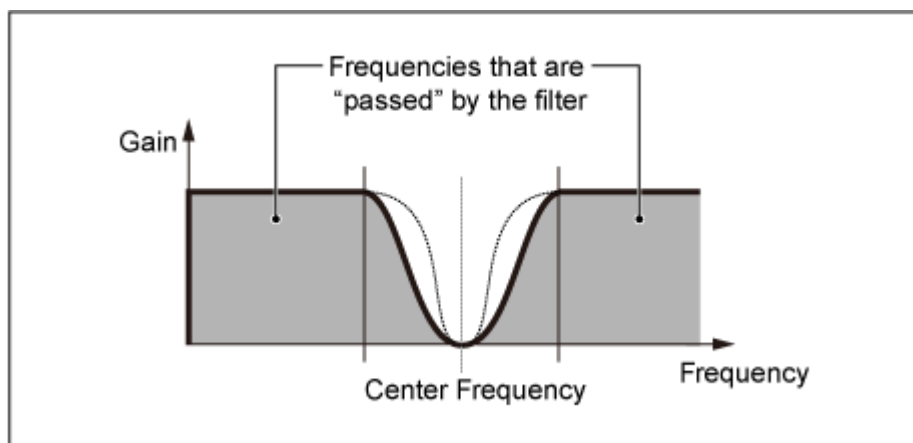
**BPF6:**  $-6\text{dB/oct}$ のHPFとLPFを組み合わせたフィルター



- **BEF**

バンドパスフィルターと逆の特性を持ったフィルターです。

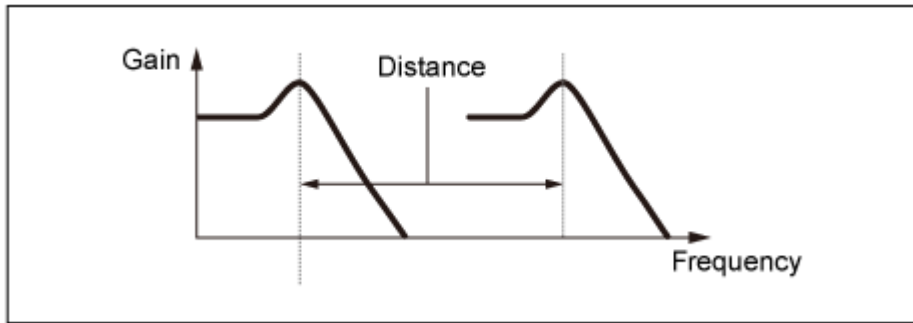
カットオフ周波数付近の音をカットして、カットオフ周波数の上下の周波数の音をパシします。



**BEF12:**  $-12\text{dB/oct}$ のバンドエリミネートフィルター

**BEF6:**  $-6\text{dB/oct}$ のバンドエリミネートフィルター

**DualLPF:**  $-12\text{dB/oct}$ のLPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルター。2つのフィルター間の距離を、ディスタンスで設定する。フィルターの特徴図は画面に表示される。

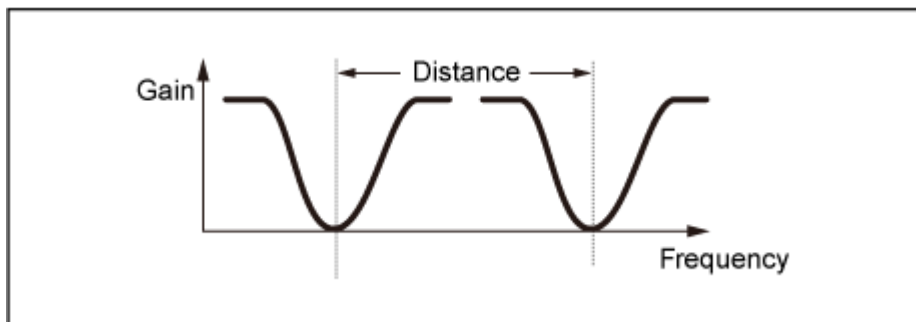


画面上では、低い方のカットオフ周波数を設定。  
 高い方のカットオフ周波数は低い方に連動する

**DualHPF:**  $-12\text{dB/oct}$ のHPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルター

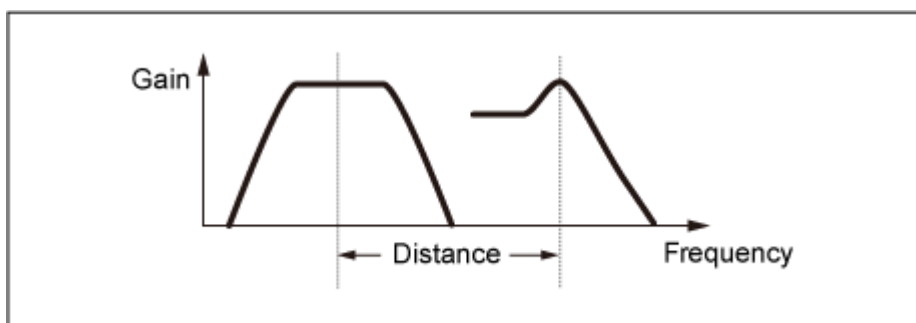
**DualBPF:**  $-6\text{dB/oct}$ のBPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルター

**DualBEF:**  $-6\text{dB/oct}$ のBEFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルター



画面上では、低い方のカットオフ周波数を設定。  
 高い方のカットオフ周波数は低い方に連動する

**LPF12+BPF6:**  $-12\text{dB/oct}$ のLPFと $-6\text{dB/oct}$ のBPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルター。2つのフィルター間の距離を、ディスタンスで設定する。



画面上では、低い方のカットオフ周波数を設定。  
 高い方のカットオフ周波数は低い方に連動する

### Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

カットオフ周波数を設定します。

ここで設定した周波数が、Typeで設定したフィルターを信号が通過するときの基準です。

**設定値:** 0~1023

### **Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)**

カットオフ周波数を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)によって変化させる度合いを設定します。

**設定値:** -64~+63

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動します。

**マイナスの値:** 鍵(キー)を弱く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動します。

**0:** ベロシティによるカットオフ周波数の変化はなくなります。

### **Resonance (Filter Resonance)**

#### **Width (Filter Width)**

Filter Typeの種類によって表示が切り替わります。LPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance、BPFwの場合はWidthです。

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

Widthの場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。

Filter Typeの種類によっては表示されません。

**設定値:** 0~127

### **Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)**

レゾナンス効果を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)によって増減する度合いを設定します。

Filter Typeの種類によっては表示されません。

**設定値:** -64~+63

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を弱く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなる

**0:** レゾナンスの値は変化しない

### **Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)**

フィルターのカットオフ周波数を、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。

Center Keyに指定された鍵(キー)でのカットオフ周波数が基準です。

**設定値:** -200%~+200%

**プラスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵(キー)を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなる

**マイナスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときほどカットオフ周波数が高く、高音部の鍵(キー)を弾いたときほどカットオフ周波数が低くなる

## Distance

デュアルタイプのフィルターとLPF12+BPF6の、2つのカットオフ周波数の距離を設定します。

Filter Typeの種類によっては表示されません。

**設定値:** -128~+127

## HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

ハイパスフィルターのキーフォロー(弾く鍵(キー)によって、フィルターのカットオフやFEGの音色変化の速さをコントロールする機能)の中心周波数を設定します。

数値を上げるとカットオフ周波数は高くなり、音の低音成分がカットされて音色が軽い感じになります。数値を下げるとカットオフ周波数は低くなり、音の低音成分を通すために音色がどっしりした感じになります。

このパラメーターはフィルタータイプがLPF12+HPF12、LPF6+HPF12の場合にだけ有効です。

**設定値:** 0~1023

## HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

ハイパスフィルターのカットオフ周波数が、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。

このパラメーターはフィルタータイプがLPF12+HPF12、LPF6+HPF12の場合にだけ有効です。

**設定値:** -200%~+200%

**プラスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵(キー)を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。

**マイナスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときほどカットオフ周波数が高く、高音部の鍵(キー)を弾いたときほどカットオフ周波数が低くなります。

## Gain (Filter Gain)

ゲイン(フィルターユニットへの信号の通過量)を設定します。

値を下げるとエレメントの音量が下がります。

**設定値:** 0~255

## Filter EG



Filter EG画面では、エレメントのフィルターエンベロープジェネレーターを設定します。

FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)



を設定し、鍵(キー)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。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/  ] → Part選択 → Element選択 → Filter → Filter EG



### Hold Time (FEG Hold Time)

鍵(キー)を弾いてからホールドレベルで設定したカットオフ周波数を持続する時間を設定します。

設定値: 0~127

### Attack Time (FEG Attack Time)

ホールドタイムが終わり、カットオフ周波数の変化がスタートしてから、アタックレベルで設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

### Decay1 Time (FEG Decay 1 Time)

アタックレベルで設定したカットオフ周波数に達してから、ディケイ1レベルで設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

### Decay2 Time (FEG Decay 2 Time)

ディケイ1レベルで設定したカットオフ周波数に達してから、ディケイ2レベルで設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

### Release Time (FEG Release Time)

鍵(キー)を離してからリリースレベルで設定したカットオフ周波数に至るまでの時間を設定します。

**設定値:** 0~127

### **Hold Level (FEG Hold Level)**

鍵(キー)を弾いた瞬間のカットオフ周波数を設定します。

**設定値:** -128~+127

### **Attack Level (FEG Attack Level)**

鍵(キー)を弾いてから最初に変化するカットオフ周波数です。

**設定値:** -128~+127

### **Decay1 Level (FEG Decay 1 Level)**

アタックレベルに達してから、次の変化の目標となるカットオフ周波数です。

**設定値:** -128~+127

### **Decay2 Level (FEG Decay 2 Level)**

鍵(キー)を押している間、持続し続けるカットオフ周波数です。

**設定値:** -128~+127

### **Release Level (FEG Release Level)**

鍵(キー)を離してから、変化の目標となるカットオフ周波数です。

**設定値:** -128~+127

### **Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)**

Time/Keyの基準音を設定します。

ここで設定したキー(ノート)では、フィルターEGで設定したカットオフ周波数の変化の速さがそのまま再現されます。

### **Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)**

FEGの周波数の変化の速さを、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。

Center Keyに指定された鍵(キー)によって作られるFEGの変化の速さが基準です。

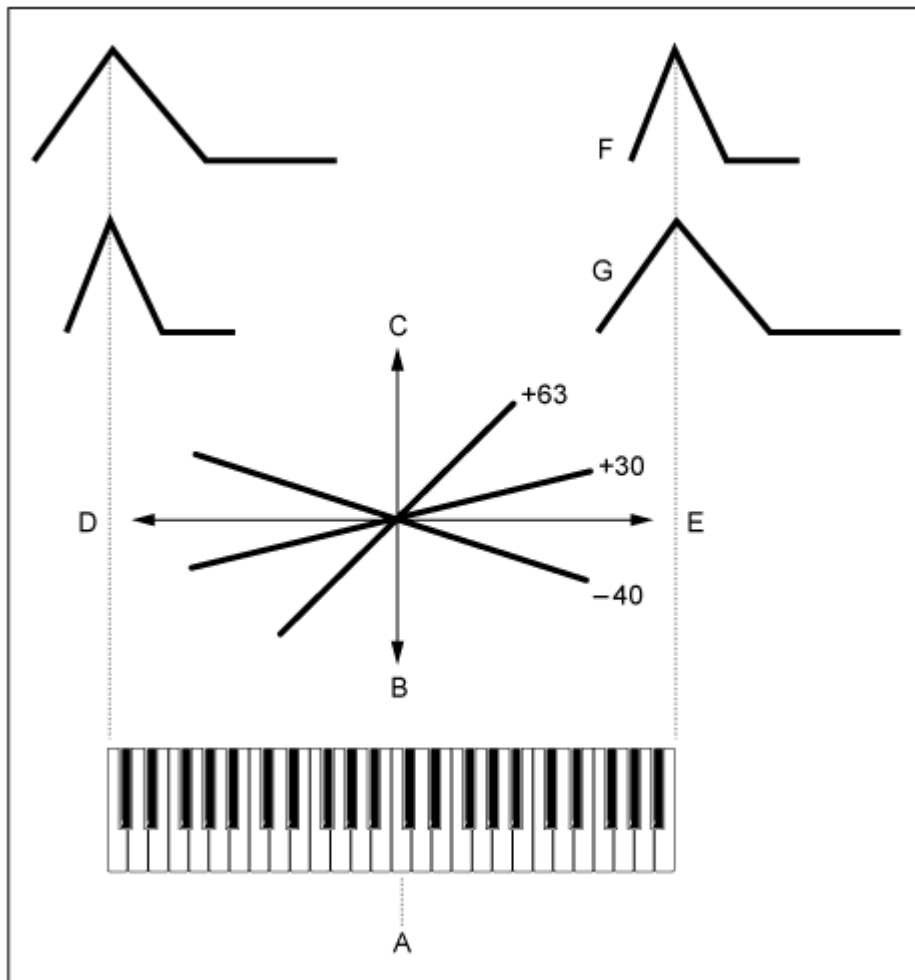
**設定値:** -64~+63

**プラスの値:** FEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる

**マイナスの値:** FEGの変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなる

**0:** 鍵(キー)によるFEGの変化はなくなる

## **Time/KeyとCenter Key**



- A: Center Key
- B: 遅い
- C: 速い
- D: 低音
- E: 高音
- F: プラスの値
- G: マイナスの値

**設定値:** C-2~G8

### Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)

#### Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

FEGによるカットオフ周波数の変化の時間を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

まずSegment(時間区分)を選び、次にTime/Velの値(ベロシティーの感度)を設定します。

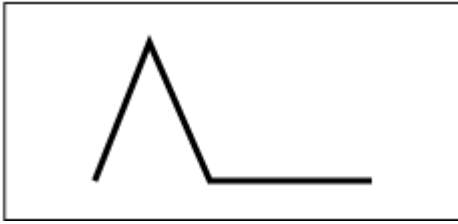
**設定値:** Time/Vel: -64~+63

**プラスの値:** 強いベロシティーでFEGの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる

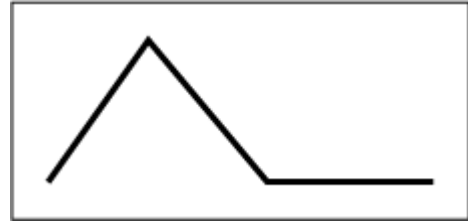
**マイナスの値:** 強いベロシティーでFEGの変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速く

なる

**0:** ベロシティーによる変化はなくなる



強いベロシティー  
(カットオフ周波数の変化が速い)



弱いベロシティー  
(カットオフ周波数の変化が遅い)

**設定値:** Segment: Attack、Atk+Dcy、Decay、Atk+Rls、All

**Attack:** アタックタイムに対してTime/Velの値が影響する

**Atk+Dcy:** アタックタイム/ディケイ1タイムに対してTime/Velの値が影響する

**Decay:** ディケイタイムに対してTime/Velの値が影響する

**Atk+Rls:** アタックタイム/リリースタイムに対してTime/Velの値が影響する

**All:** FEGのすべてのタイム設定に対してTime/Velの値が影響する

## FEG Depth

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。

**設定値:** -64~+63

**0:** フィルターEGによるカットオフ周波数の変化がなくなる

値が0から離れるほどカットオフ周波数の変化の幅が大きくなる

**マイナスの値:** カットオフ周波数変化の高低が逆になる

## Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)

### Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

Curveはベロシティーに応じたFEG Depthの変化のしかたを設定します。

横軸はベロシティー、縦軸がカットオフ周波数の変化幅を表します。

**設定値:** Depth/Vel: -64~+63

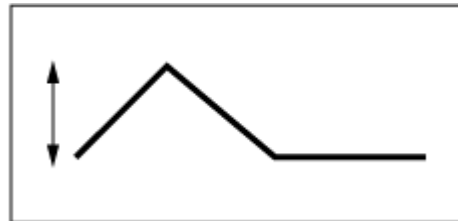
**プラスの値:** 強いベロシティーでフィルターEGの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなる

**マイナスの値:** 強いベロシティーでフィルターEGの変化幅が狭くなり、弱いベロシティーでは広くなる

**0:** ベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなる

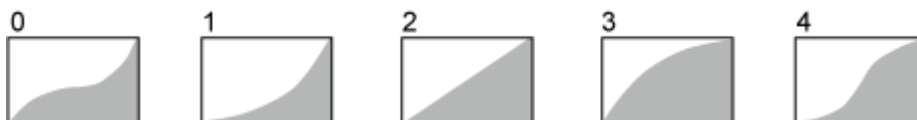


強いベロシティー  
(カットオフ周波数の変化幅が広い)



弱いベロシティー  
(カットオフ周波数の変化幅が狭い)

設定値: Curve: 0~4



## Scale



Scale画面では、エレメントのフィルタースケールを設定します。

フィルタースケールは、鍵(キー)の高低によって、フィルターのカットオフ周波数を変化させる機能です。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Element選択 → Filter → Scale



### Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1~4

Cutoff Offsetを設定する4か所のノートナンバーを設定します。

設定値: C-2~G8

## NOTE

Break Pointのノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

### Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1~4

4か所のブレイクポイントにCutoffを増減する値を設定します。

**設定値:** -128~+127

## NOTE

- Cutoffの上限や下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、実際のカットオフ周波数は上限や下限を超えることはありません。
- ブレイクポイント1より低い音は、1のカットオフ周波数になります。ブレイクポイント4より高い音は、4のカットオフ周波数になります。

## Amplitude



## Level/Pan



Level/Pan画面では、各エレメントのレベルやパン(ステレオ出力定位)を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Element選択 → Amplitude → Level/Pan



### Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

各エレメントの音量を鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。Center Keyの音量が基準です。

**設定値:** -64~+0~+63

**プラスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときほど音量が小さく、高音部の鍵(キー)を弾

いたときほど音量が大きくなります。

**マイナスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときほど音量が大きく、高音部の鍵(キー)を弾いたときほど音量が小さくなります。

### Level (Element Level)

各エレメントの出力レベル(音量)を設定します。

**設定値:** 0~127

### Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

#### Offset (Level Velocity Offset)

#### Curve (Level Sensitivity Key Curve)

レベル(音量)を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)で変化させる度合いを設定します。

Offsetは、Level/Velで決定した音量を一律に増減します。プラスした結果、値が127よりも大きくなる場合は、ベロシティが127の音量になります。また、Curveはベロシティに応じた音量の変化のしかたを設定します。横軸はベロシティ、縦軸が音量の変化幅を表します。

**設定値:** Level/Vel: -64~+63

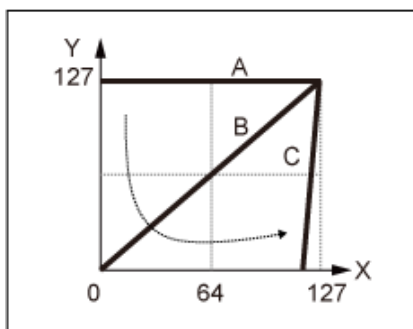
**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾いたときほど音が大きくなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を弱く弾いたときほど音が大きくなる

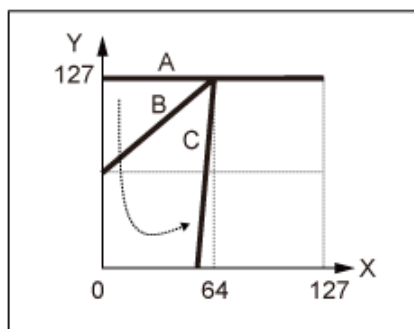
**0:** ベロシティによる音量変化はなくなる

**設定値:** Offset: 0~127

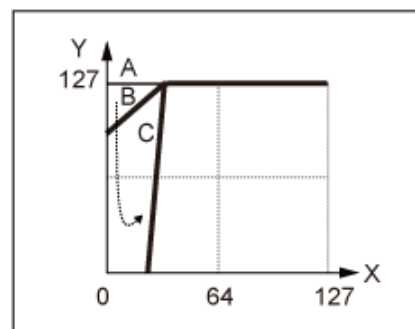
Offset (Level Velocity  
Offset) = 0



Offset (Level Velocity  
Offset) = 64



Offset (Level Velocity  
Offset) = 96



A: Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) = 0

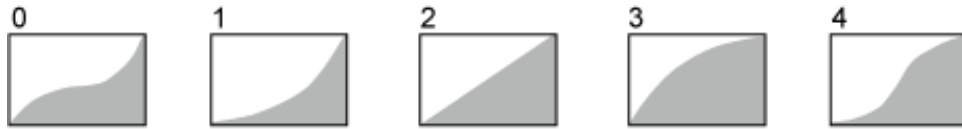
B: Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) = 32

C: Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) = 64

X: 鍵(キー)を弾いたときのベロシティ

Y: 実際に音源に送るベロシティ

**設定値:** Curve: 0~4



### Pan (Element Pan)

各エレメントのステレオ定位を調節します。

パートを構成する複数のエレメントの定位が左右に分けて設定されている場合には、パンの効果がわかりにくいことがあります。

**設定値:** L63~C~R63

### Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

鍵(キー)を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。

Panで設定した位置が左右への移動の基準位置です。

**設定値:** L64~C~R63

### Random Pan (Random Pan Depth)

鍵(キー)を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合いを設定します。

Panで設定した位置が定位の変化の中心です。

**設定値:** 0~127

### Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

弾く鍵(キー)の位置(ノート)によって左右の音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。

Panで設定した値がC3での定位です。

**設定値:** -64~+0~+63

**プラスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときほど定位が左になり、高音部の鍵(キー)を弾いたときほど右に移動します。

**マイナスの値:** 低音部の鍵(キー)を弾いたときほど定位が右になり、高音部の鍵(キー)を弾いたときほど左に移動します。

## Amp EG



Amp EG画面では、エレメントのAEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)のタイムを設定します。鍵(キー)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。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Element選択 → Amplitude → Amp EG





### Attack Time (AEG Attack Time)

鍵(キー)を弾いてからアタックレベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

### Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

アタックレベルで設定した音量に達してから、ディケイ1レベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

### Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

ディケイ1レベルで設定した音量に達してから、ディケイ2レベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

### Release Time (AEG Release Time)

鍵(キー)を離してから、音が消えるまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

### AEG Initial Level

鍵盤を弾いた瞬間の音量を設定します。

設定値: 0~127

### AEG Attack Level

鍵(キー)を弾いてから最初に変化する音量です。

設定値: 0~127

### AEG Decay 1 Level

アタックレベルに達してから、次の変化の目標となる音量です。

**設定値:** 0~127

### **AEG Decay 2 Level**

鍵(キー)を押している間、持続し続ける音量です。

**設定値:** 0~127

### **Center Note (AEG Time Key Follow Center Note)**

Time/Keyの基準ノートを設定します。ここで設定したノートでは、タイムで設定した音量変化の速さがそのまま再現されます。

**設定値:** C-2~G8

### **Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)**

AEGの音量変化の速さを、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。Center Noteに指定された鍵(キー)によって作られるAEGの変化の速さが基準です。

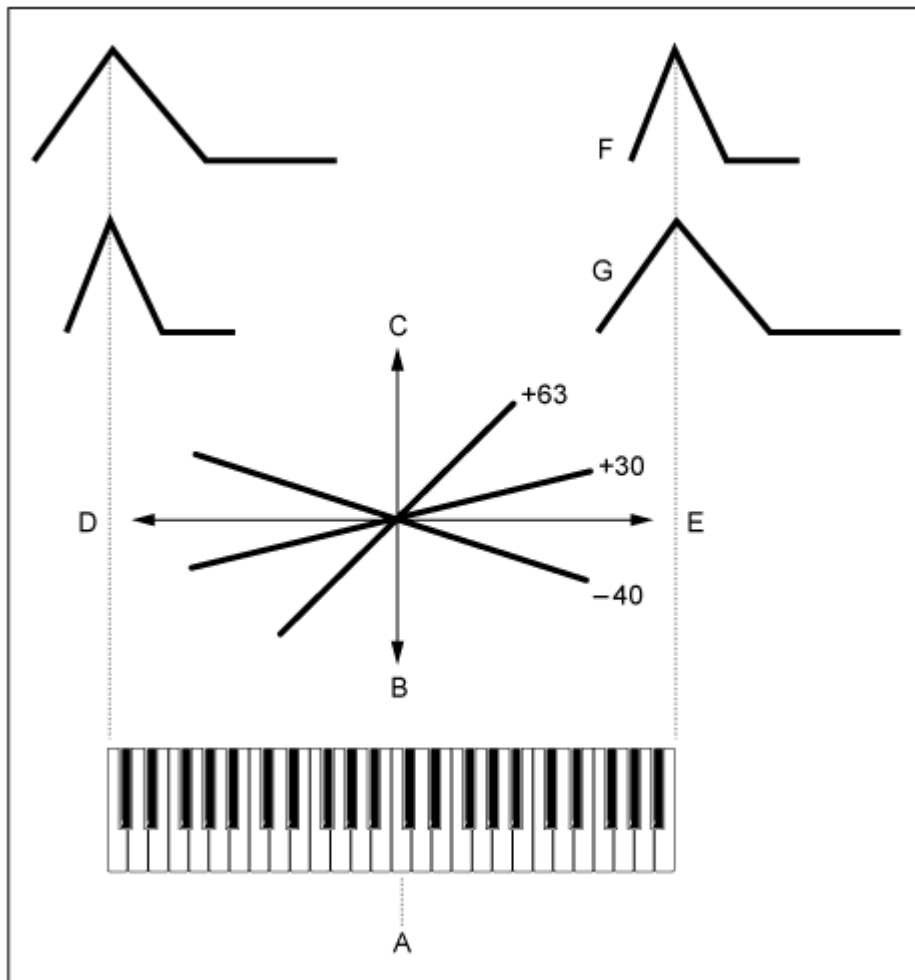
**設定値:** -64~+63

**プラスの値:** AEGの音量変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる

**マイナスの値:** AEGの音量変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなる

**0:** 鍵(キー)によるAEGの音量変化はなくなる

### **Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)とCenter Note (AEG Time Key Follow Center Note)**



- A: Center Note
- B: 遅い
- C: 速い
- D: 低音
- E: 高音
- F: プラスの値
- G: マイナスの値

### Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

AEGタイムキーフォローセンシティブティのAEGリリースに対する感度を調整します。値を下げると感度が下がります。

**設定値:** 0~127

**127:** ディケイ1、ディケイ2と同じAEGタイムキーフォローセンシティブティになる

**0:** AEGリリースに対するAEGタイムキーフォローセンシティブティの効果がなくなる

### Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity) Segment (AEG Time Velocity Segment)

AEGによる音量変化の時間を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

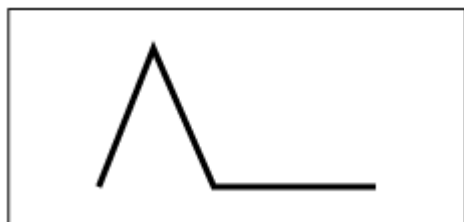
まずSegment(時間区分)を選び、次にTime/Velの値(ベロシティーの感度)を設定します。

**設定値:** Time/Vel: -64~+63

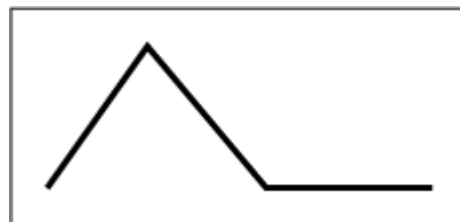
**プラスの値:** 強いベロシティーでAEGの音量変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる

**マイナスの値:** 強いベロシティーでAEGの音量変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

**0:** ベロシティーによる変化はなくなる



強いベロシティー(音量変化が速い)



弱いベロシティー(音量変化が遅い)

**設定値:** Segment: Attack、Atk+Dcy、Decay、Atk+Rls、All

**Attack:** アタックタイムに対してTime/Velの値が影響する

**Atk+Dcy:** アタックタイム/ディケイ1タイムに対してTime/Velの値が影響する

**Decay:** ディケイタイムに対してTime/Velの値が影響する

**Atk+Rls:** アタックタイム/リリースタイムに対してTime/Velの値が影響する

**All:** AEGのすべてのタイム設定に対してTime/Velの値が影響する

### Half Damper (Half Damper Switch)

ここをOnにすると、別売のフットコントローラーFC3Aをリアパネルの[SUSTAIN]端子に接続することで、ハーフダンパー機能を使った演奏ができます。

ハーフダンパー機能を使うと、従来のようなダンパーペダルのオンオフだけでなく、実際のピアノのようにペダルを踏み込む量によってサウンドの響きをコントロールできます。

**設定値:** Off、On

### Time (Half Damper Time)

ハーフダンパースイッチをOnに設定しているとき、別売のフットコントローラーFC3Aを一番奥まで踏んだまま鍵(キー)を離してから音が消えるまでの時間を設定します。Half Damper (Half Damper Switch)がOffの場合は表示されません。


ペダルを踏む深さによって、ハーフダンパータイムからリリースタイムの間で減衰時間を調節できます。

ペダルを離すとリリースタイムで減衰する状態になります。リリースタイムを小さな値に設定し、ハーフダンパータイムを大きめの値に設定すると、実際のピアノに近い効果になります。

**設定値:** 0~127

Scale画面では、エレメントのアンプリチュードスケールを設定します。  
アンプリチュードスケールは、鍵(キー)の高低によって、音量を変化させる機能です。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Element選択 → Amplitude → Scale



### Break Point (Level Scaling Break Point) 1~4

Level Offsetを設定するノートナンバーを設定します。

設定値: C-2~G8

### NOTE

Break Pointのノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

### Level Offset (Level Scaling Offset) 1~4

4か所のブレイクポイントにLevelを増減する値を設定します。

設定値: -128~+127

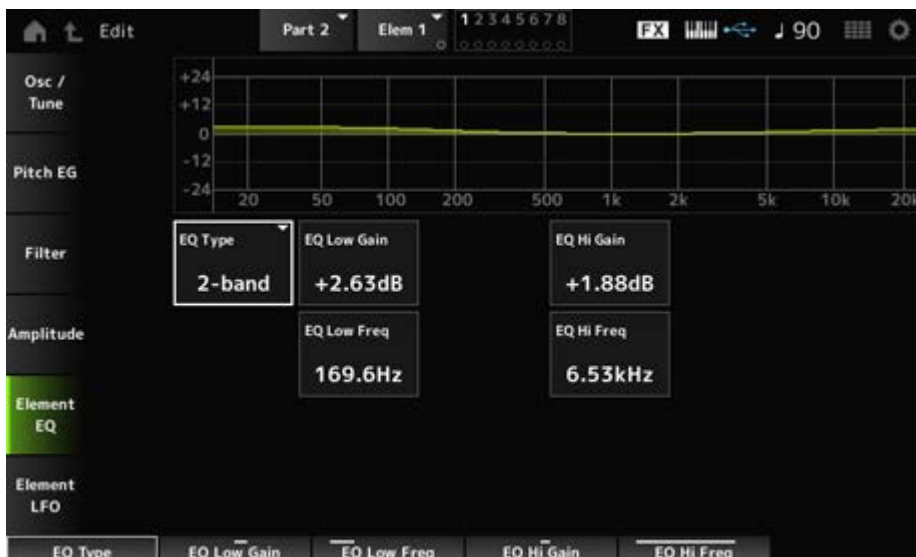
## Element EQ



Element EQ画面では、エレメントのイコライザーを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Element選択 → Element EQ



## EQ Type (Element EQ Type)

使用したいイコライザーのタイプを選びます。

**設定値:** 2-band、P.EQ、Boost6、Boost12、Boost18、Thru

**2-band:** 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

**P.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パラメトリックイコライザー

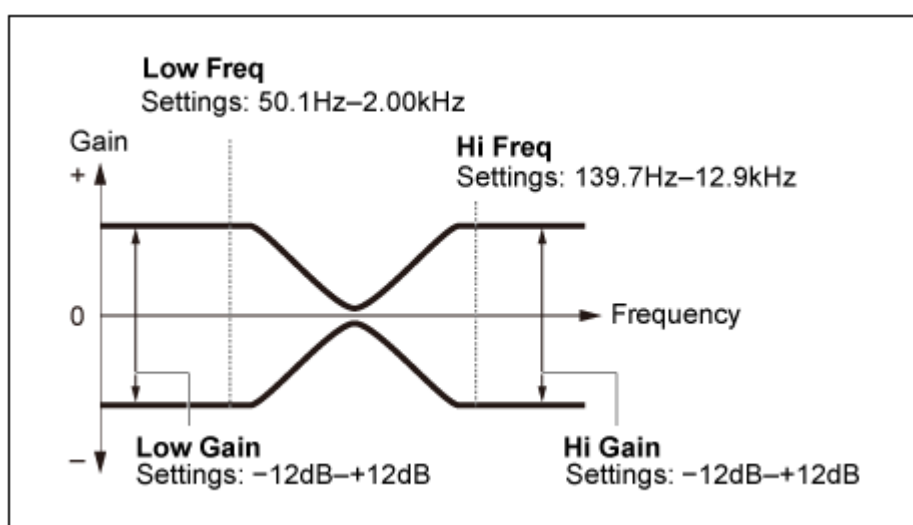
**Boost6:** 音量を6 dB上げる

**Boost12:** 音量を12 dB上げる

**Boost18:** 音量を18 dB上げる

**Thru:** イコライザーを通さず信号をそのまま通過

## ■ EQ Typeが2-bandの場合



## EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Low帯域の信号レベルを設定します。

**設定値:** -12.00dB~+12.00dB

### EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Low帯域の周波数を設定します。

設定値: 50.1Hz~2.00kHz

### EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

High帯域の信号レベルを設定します。

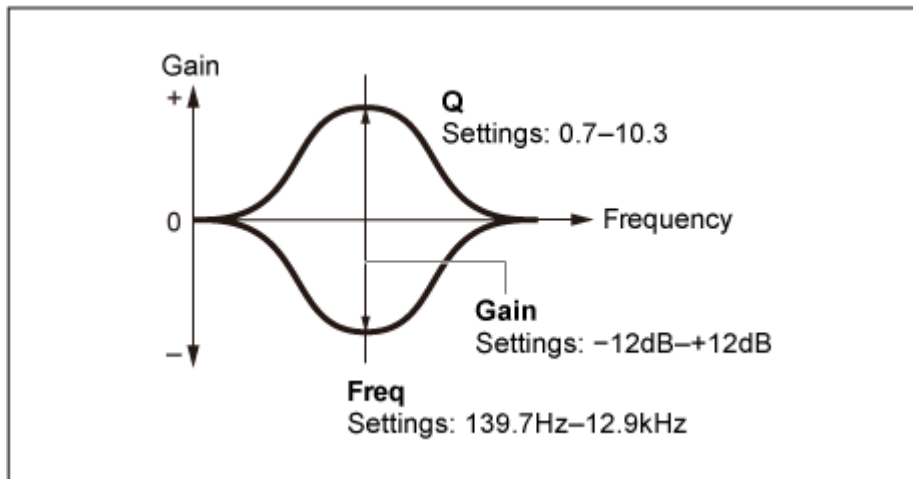
設定値: -12.00dB~+12.00dB

### EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

High帯域の周波数を設定します。

設定値: 503.8Hz~10.1kHz

### ■ EQ TypeがP.EQの場合



### EQ Gain (Element EQ Gain)

EQ Freqで設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12.00dB~+12.00dB

### EQ Freq (Element EQ Frequency)

ブーストまたはカットしたい周波数を設定します。

設定値: 139.7Hz~12.9kHz

### EQ Q (Element EQ Q)

EQ Freqで設定した周波数付近の信号レベルをブーストまたはカットして、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

設定値: 0.7~10.3

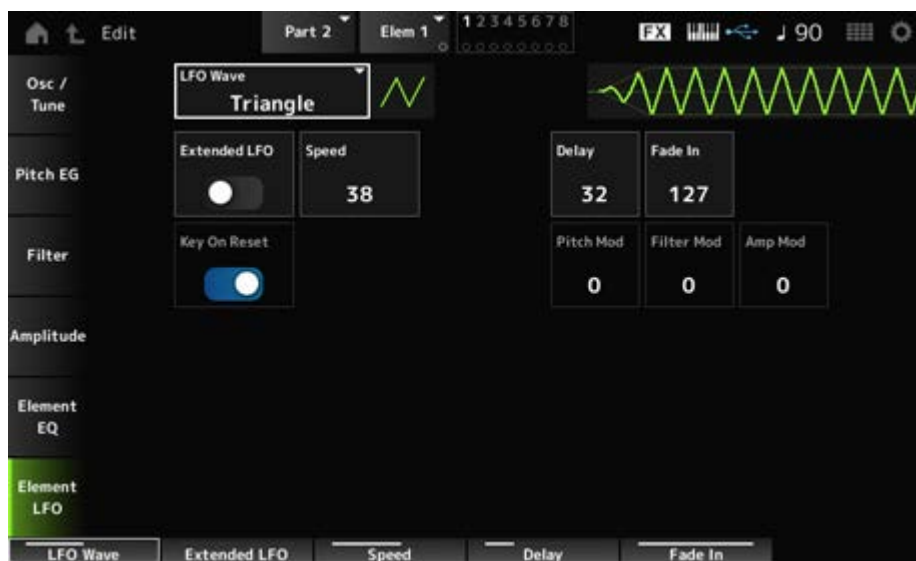


Element LFO画面では、エレメントに効果するLFO(ローフリケンシーオシレーター)を設定します。

エレメントのLFO(ローフリケンシーオシレーター)は、低周波の信号を発振するユニットで、ピッチ、フィルター、アンプリチュードに対する変調(周期的な揺れを与えること)に使います。

## 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Element選択 → Element LFO

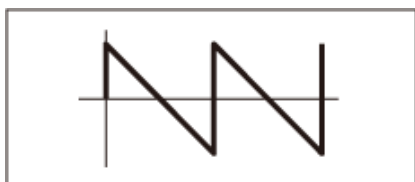


## LFO Wave

LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れかたを作り出します。

**設定値:** Saw、Triangle、Square

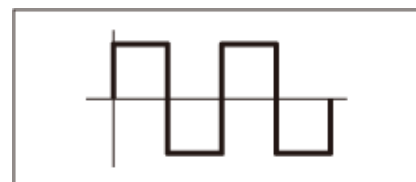
Saw (鋸歯状波)



Triangle (三角波)



Square (矩形波)



## Extended LFO

Speed (LFO Speed)の旧設定値(Off: 0~63)と新設定値(On: 0~415)を切り替えます。旧設定値で作成されたデータと互換性を維持するためには、オフに設定します。

**設定値:** Off、On



### Speed (LFO Speed)

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

**設定値:** 0~63(ExtendedLFOがOff)、0~415(ExtendedLFOがOn)

### Delay (LFO Delay Time)

鍵(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

**設定値:** 0~127

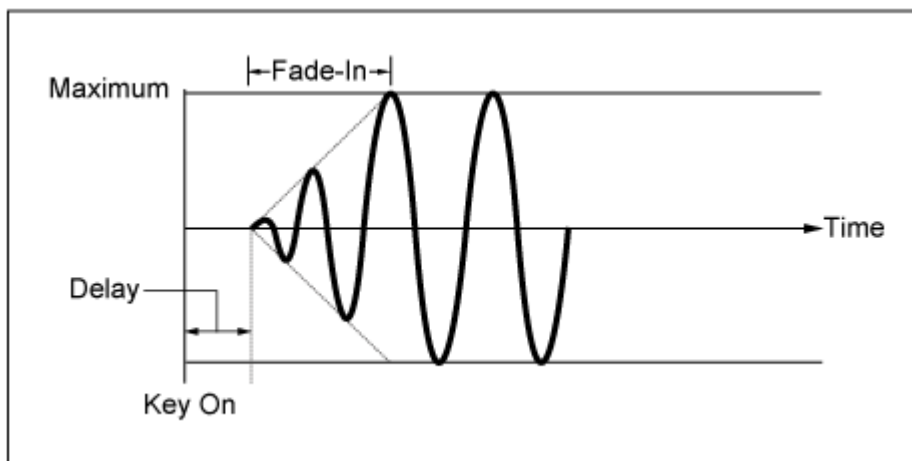
### Fade In (LFO Fade In Time)

鍵(キー)を弾いてDelayで設定され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(徐々に深くかかっていく)時間を設定します。

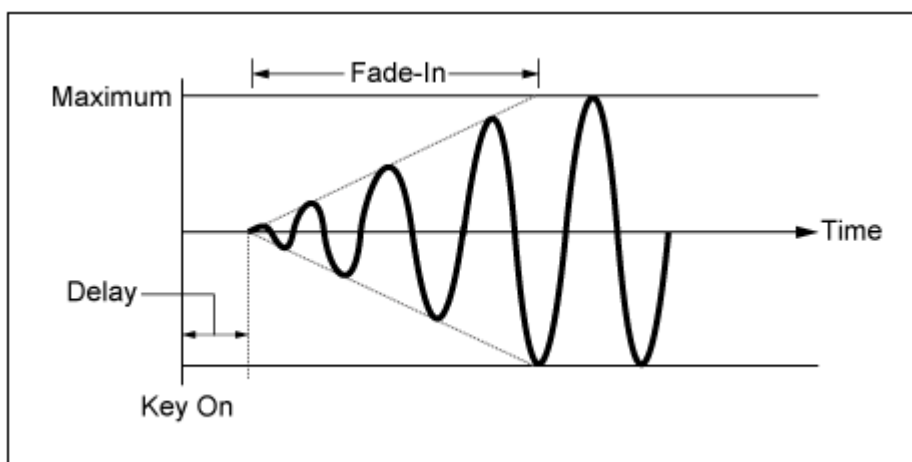
**設定値:** 0~127

値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていく

**0:** LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる



小さい値: 速いフェードイン

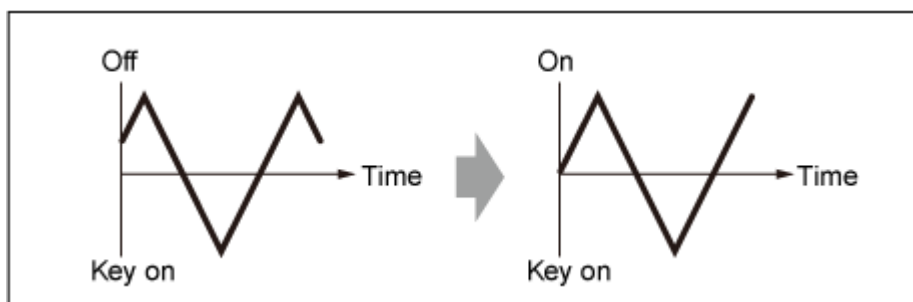


大きい値: 遅いフェードイン

### Key On Reset (LFO Key On Reset)

鍵(キー)を押したときにLFOの発振をリセットするかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On



### **Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)**

LFOのウェーブでピッチの周期的な変化を作る(ビブラートがかかる)設定です。

値が大きいほどピッチの変化幅が広がります。

**設定値:** 0~127

### **Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)**

LFOのウェーブでフィルターのカットオフ周波数の周期的な変化を作る(ワウがかかる)設定です。

値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広がります。

**設定値:** 0~127

### **Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)**

LFOのウェーブで音量の周期的な変化を作る(トレモロがかかる)設定です。

値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

**設定値:** 0~127

## Drum Part Edit (AWM2) 画面

---



ドラムパート(AWM2)は73のドラムキーで構成されています。  
Drum Part Edit (AWM2)には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、ドラムキーごとのパラメーターを設定するKey Editの2種類があります。

## Part Common Edit



### 目次

#### General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

Pitch

#### Filter/Amp

Filter EG

Amp EG

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control


Control Assign

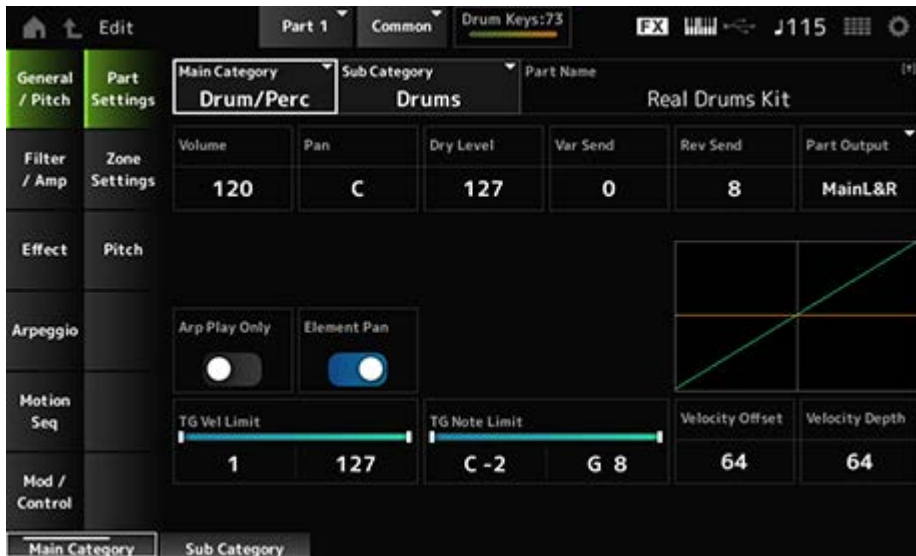
Tx/Rx Switch

Control Settings

## Part Settings

## 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings

**Main Category (Part Main Category)****Sub Category (Part Sub Category)**

選択中のパートが属するメインカテゴリとそれに付属するサブカテゴリを設定します。

**設定値:** データリスト参照

**Part Name**

選択中のパートに名前を付けます。英数字を最大20文字まで設定できます。

タップすると入力画面が表示され、名前を付けることができます。

**Volume**

選択中のパートのボリュームを設定します。

**設定値:** 0~127

**Pan**

選択中のパートのパンを調節します。

**設定値:** L63~C (Center)~R63

**Dry Level**

選択中のパートのドライレベルを設定します。

Part OutputにMainL&RまたはDrumを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

### **Var Send (Variation Send)**

選択中のパートのバリエーションセンドを設定します。

Part OutputにMainL&RまたはDrumを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

### **Rev Send (Reverb Send)**

選択中のパートのリバースセンドを設定します。

Part OutputにMainL&RまたはDrumを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0~127

### **Part Output (Part Output Select)**

選択中のパートのオーディオ信号の出力先を設定します。

**設定値:** MainL&R、AsgnL&R、USB1&2~USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~30、Off、Drum

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**USB1&2~USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2~29&30チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1~30チャンネル)にモノラル出力される

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しない

**Drum:** ドラムキーごとに出力先を設定できる


### **Arp Play Only (Arpeggio Play Only)**

アルペジエーターでだけ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。

オンに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでだけ発音します。

**設定値:** Off、On

### **Element Pan (Element Pan Switch)**

Key Edit([EDIT/ ])→Part選択→Key選択→Level/Pan→Pan)で設定したパンを有効にする(On)かしないか(Off)を設定します。

Offに設定すると、Key Editのパン設定をC(中央)とみなします。

**設定値:** Off、On

## Velocity Limit

パートのベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

設定値: 1~127

## Note Limit

パートが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

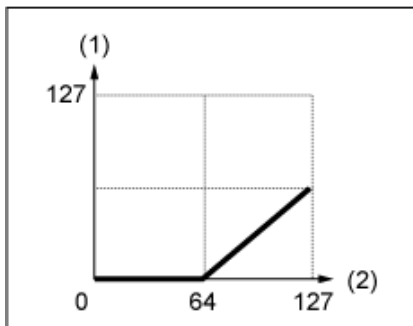
設定値: C-2~G8

## Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

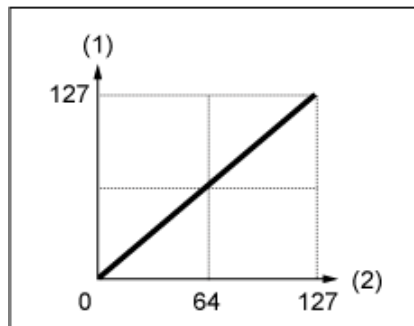
実際に音源に送るベロシティの値を一律に増減します。

設定値: 0~127

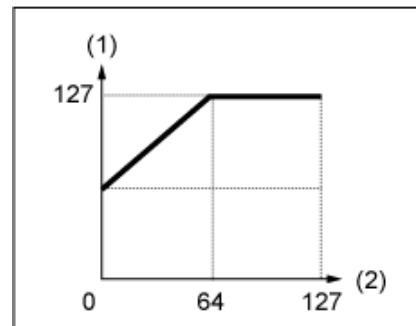
Velocity Depth = 64,  
Velocity Offset = 32のとき



Velocity Depth = 64,  
Velocity Offset = 64のとき



Velocity Depth = 64,  
Velocity Offset = 96のとき



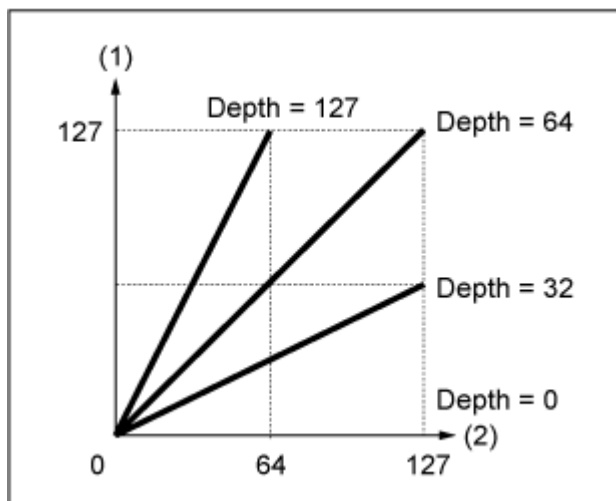
- (1) 実際に音源に送るベロシティ
- (2) 鍵盤を弾いたときのベロシティ

## Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

鍵(キー)を弾いたときのベロシティに対する、実際に音源部に送るベロシティの変化の割合を設定します。

設定値: 0~127

### Velocity Offset = 64の場合



- (1) 実際に音源に送るベロシティ
- (2) 鍵盤を弾いたときのベロシティ

## Zone Settings



Part Edit (AWM2)のGeneral/Pitch → Zone Settingsと同じです。

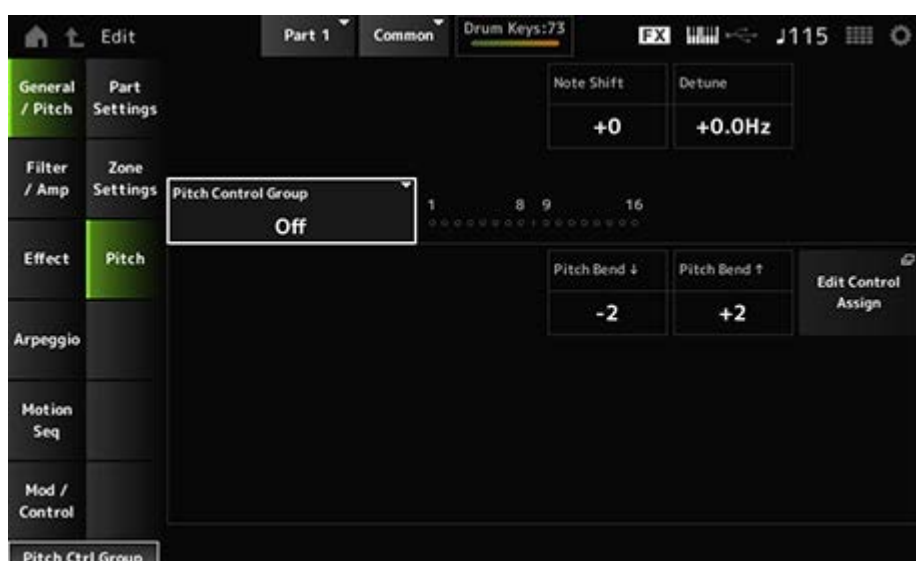
## Pitch



Pitch画面では、パートのピッチを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → General/Pitch → Pitch



### Note Shift

ピッチを半音単位で調節します。



設定値: -24~+0~+24

## Detune

選択中のパートのピッチを0.1ヘルツ単位で調節します。

ピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果が得られます。

設定値: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

## Pitch Control Group

同じグループに設定されたパートは、ピッチの設定が同じになります。

ただし、ドラムパートはPortamento、Mono/Poly、Micro Tuningは無効です。

## Pitch Bend ↓ (Pitch Bend Range Lower)

## Pitch Bend ↑ (Pitch Bend Range Upper)

ピッチバンドホイールを動かしたときの变化幅を半音単位で設定します。

設定値: -48~+0~+24

## Filter/Amp



## Filter EG



Part Edit (AWM2)のFilter/Amp → Filter EGと同じです。

## Amp EG



Part Edit (AWM2)のFilter/Amp → Amp EGと同じです。


## Effect

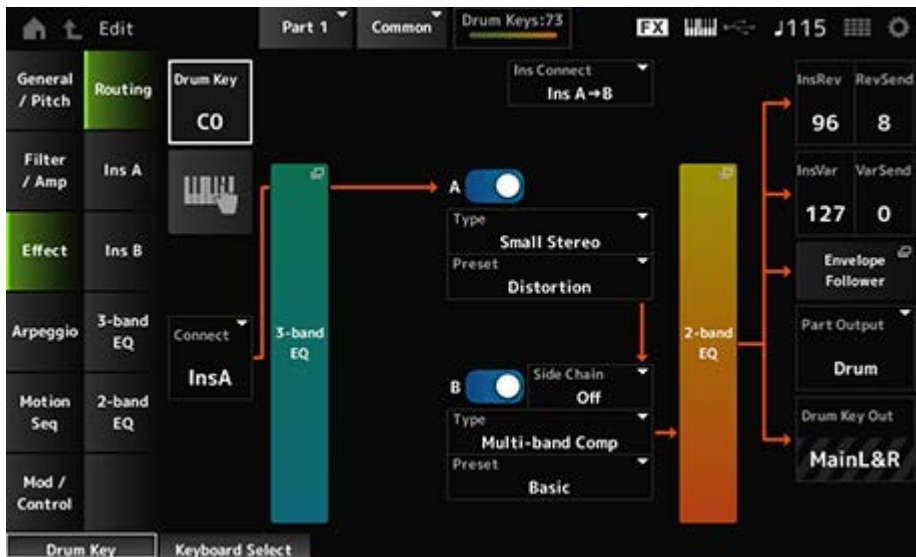


## Routing



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Effect → Routing



基本的にはPart Edit (AWM2)のEffect → Routingと同じです。  
Drum Part Edit (AWM2)で追加されるパラメーターは以下のとおりです。

### Drum Key (Drum Key Select)

選択中のドラムキーが表示されます。

**設定値:** C0～C6

### Connect (Drum Key Connection Switch)

キーの設定と、そのキーから出る信号の出力先を、インサージョンエフェクトAとBのどちらにするかを設定します。

インサージョンエフェクトを通さない設定(Thru)にもできます。

**設定値:** Thru、InsA、InsB

### Keyboard Select

オンにすると、鍵盤を使ってDrum Keyが選べます。

**設定値:** Off、On

### InsRev (Insertion to Reverb Send Level)

### InsVar (Insertion to Variation Send Level)

インサージョンエフェクトAまたはBを通ったドラムキーの、リバーブまたはバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

ドラムパート全体(全ドラムキー共通)の設定です。

Connect (Drum Key Connection Switch)の設定がInsAまたはInsBで、Part OutputにMainL&RまたはDrumを選んだときだけ有効です。

**設定値:** 0～127

### KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

### KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

インサージョンエフェクトAまたはBをバイパスしたドラムキーの、リバーブまたはバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

ドラムキーごとの設定です。

Connect (Drum Key Connection Switch)の設定がThruで、Part OutputにMain、またはPart OutputにDrumかつDrum Key OutにMainL&Rを選んだときに有効です。

**設定値:** 0~127

### Drum Key Out (Drum Key Output Select)

各ドラムキーの出力先を設定します。

Part OutputがDrumの場合だけ表示されます。

**設定値:** MainL&R、AsgnL&R、USB1&2~USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~30

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**USB1&2~USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2~29&30チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1~30チャンネル)にモノラル出力される

#### NOTE

Connect (Drum Key Connection Switch)がInsA/InsBの場合は、MainL&R固定です。

### Ins A



### Ins B

Part Edit (AWM2)のEffect → InsAやInsBと同じです。

### 3-band EQ



Part Edit (AWM2)のEffect → 3-band EQと同じです。

### 2-band EQ



Part Edit (AWM2)のEffect → 2-band EQと同じです。

## Arpeggio



### Common



Part Edit (AWM2)のArpeggio → Commonと同じです。

### Individual



Part Edit (AWM2)のArpeggio → Individualと同じです。

### Advanced



Part Edit (AWM2)のArpeggio → Advancedとほぼ同じですが、以下のパラメーターが追加されます。

#### Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)

オンにすると、アルペジオ再生ではバスドラムはC1、スネアドラムはD1で鳴ります。ドラムキットの多くは、C1にバスドラム、D1にスネアドラムの音が割り当てられています。しかし、ドラムキットによっては、これら以外のノートにもバスドラムやスネアドラムの音を割り当てている場合があります、アルペジオタイプもそれを想定して作ってあります。そのため、選択しているドラムキットとアルペジオタイプの組み合わせによっては、不自然な鳴りかたをする場合がありますが、Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)をオンにすると、不自然さを解消できることがあります。

設定値: Off、On

## Motion Seq



### Common



Part Edit (AWM2)のMotion Seq → Commonと同じです。

### Lane



Part Edit (AWM2)のMotion Seq → Laneと同じです。

## Mod/Control



### Control Assign



Destinationの設定値が異なることを除き、Part Edit (AWM2)のMod/Control → Control Assignと同じです。

Destinationの設定値は、データリストのControl Listをご参照ください。

### Tx/Rx Switch



Part Edit (AWM2)のMod/Control → Tx/Rx Switchと同じです。

### Control Settings



Part Edit (AWM2)のMod/Control → Control Settingsと同じです。

## Key Edit



### 目次

[Osc/Tune](#)

[Filter](#)

[Level/Pan](#)

[Element EQ](#)

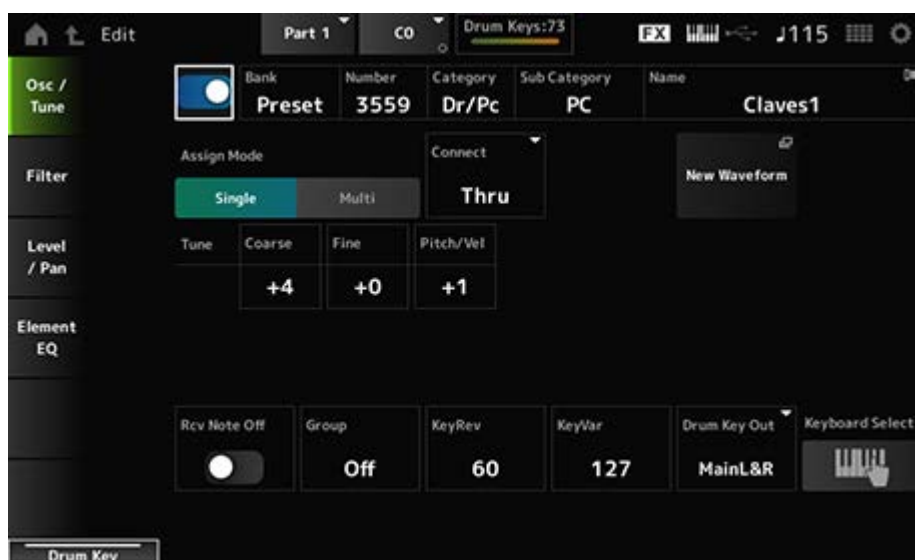
## Osc/Tune



Osc/Tune画面では、ドラムパートを構成する各キーのオシレーターを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Key選択 → Osc/Tune



### Drum Key Switch

現在選ばれているドラムキーを使用するかどうかの設定をします。

設定値: Off、On

### Bank (Waveform Bank)

### Number (Waveform Number)

## Category (Waveform Category)

### Sub Category (Waveform Sub Category)

### Name (Waveform Name)

現在選ばれているドラムキーのウェーブフォームです。

Bankでは、プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォーム、ライブラリーウェーブフォームのどれがキーに割り当てられているかが表示されます。

**設定値:** データリスト参照

## Assign Mode (Key Assign Mode)

発音中の音に対して、同じノートオン情報を続けて受信したときの発音方法を設定します。

**設定値:** Single、Multi

**Single:** 先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らす

**Multi:** 発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。クラッシュシンバルなど減衰の長い音を連打するような場合には、マルチに設定すると自然な発音になる

## Connect (Drum Key Connection)

ドラムキーから出る信号の出力先を、インサクションエフェクトA (InsA)にするか、インサクションエフェクトB (InsB)にするか、インサクションエフェクトをバイパスするか(Thru)を選択します。

このパラメーターは、Drum Part Edit (AWM2)のEffect → Routing画面にあるConnect (Drum Key Connection Switch)と同じ設定です。

**設定値:** Thru、InsA、InsB

## New Waveform

USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオデータをウェーブフォームとしてロードします。

ウェーブフォームをロードすると、Edit Waveformが表示されます。

## Edit Waveform

ウェーブフォームエディット画面が開きます。

## Coarse (Coarse Tune)

ドラムキーに割り当てられているウェーブのピッチを半音単位でシフトします。

**設定値:** -48～+48

## Fine (Fine Tune)

ドラムキーに割り当てられているウェーブのピッチを微調節します。

**設定値:** -64～+63

## Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。

**設定値:** -64~+63

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾くほど音が高くなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を強く弾くほど音が低くなる

**0:** 元のピッチのまま変化しない

### **Rcv Note Off (Receive Note Off)**

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

**設定値:** Off、On

**On:** 鍵(キー)から指を離すと、発音が止まる。減衰せずに鳴り続ける打楽器音に使用する

**Off:** 鍵(キー)から指を離すと、減衰しながら発音を続ける

### **Group (Alternate Group)**

複数のドラムキーが不自然な組み合わせで同時に鳴るのを防ぐための設定です。

たとえば、ハイハットオープンとハイハットクローズ、などを同じグループに登録しておくと、同時に鳴らないように設定できます。

他のドラムキーと同時に発音してもかまわないドラムキーはオフに設定します。

**設定値:** Off、1~127

### **KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)**

#### **KeyVar (Drum Key Variation Send Level)**

インサクションエフェクトAまたはBをバイパスしたドラムキーの、リバーブまたはバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

ドラムキーごとの設定です。

ドラムキーコネクションスイッチ、パートアウトプット、ドラムキーアウトプットの設定によっては無効です。

**設定値:** 0~127

### **Drum Key Out (Drum Key Output Select)**

ドラムキーの出力先を設定します。

ドラムキーコネクションスイッチ、パートアウトプットの設定によっては無効です。

**設定値:** MainL&R、AsgnL&R、USB1&2~USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~30

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**USB1&2~USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2~29&30チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1~30チャンネル)にモノラル出力される



## Keyboard Select

キーボードセレクト設定を有効にする(On)か、無効にする(Off)かを切り替えます。  
オンにした場合は、エディットしたいドラムキーを鍵(キー)を押すことで選択できます。  
設定値: Off、On

## Filter



ドラムパートのフィルターを設定します。  
ドラムキーごとにローパスフィルターとハイパスフィルターを使って音質を変化させることができます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Key選択 → Filter



### Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定値: 0~1023

### Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

ローパスフィルターのカットオフ周波数に対するベロシティの感度を設定します。

値をプラスに設定すると、鍵(キー)を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。

マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定値: -64~+63

### Resonance (LPF Resonance)

ローパスフィルターのレゾナンス効果の強さを設定します。

設定値: 0~127

## HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定値: 0~1023

## Level/Pan



各ドラムキーのレベルやパン(ステレオ出力定位)を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Key選択 → Level/Pan



## Attack Time (AEG Attack Time)

鍵(キー)を弾いてからアタックレベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

## Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

アタックレベルで設定した音量に達してから、ディケイ1レベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

## Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

ディケイ1レベルで設定した音量に達してから、ディケイ2レベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。

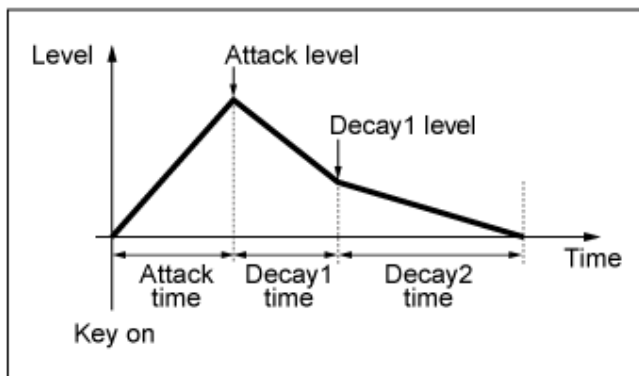
設定値: 0~126、Hold

## Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

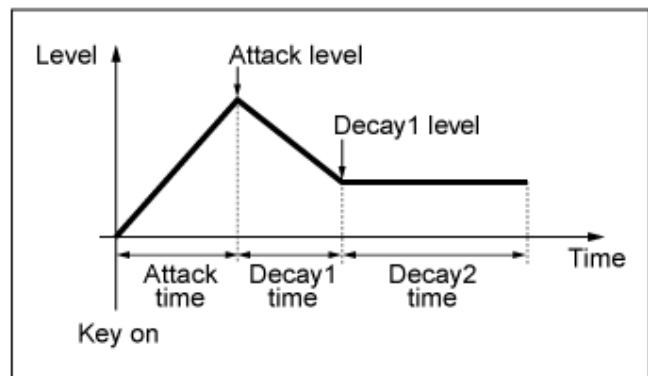
アタックレベルに達してから、次の変化の目標となる音量です。

設定値: 0~127

Decay2 Time = 0 ~126のとき



Decay2 Time = holdのとき



## Level (Drum Key Level)

ドラムキーの出力レベルを設定します。

ここでの設定により、ドラムキー間の出力バランスを調節します。

設定値: 0~127

## Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

レベル(音量)を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)で変化させる度合いを設定します。

設定値: -64~+63

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾いたときほど音が大きくなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を弱く弾いたときほど音が大きくなる

**0:** ベロシティによる音量変化はなくなる

## Pan

ドラムキーのパンを設定します。

ここでの設定により、ドラムパート(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節できます。

設定値: L63 (左端)~C (中央)~R63 (右端)

## Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

鍵(キー)を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。

Panで設定した位置が左右への移動の基準位置です。

設定値: L64~C~R63

## Random Pan (Random Pan Depth)

鍵(キー)を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合いを設定します。

Panで設定した位置が定位の変化の中心です。

設定値: 0~127



Part Edit (AWM2) Element EditのElement EQと同じです。

## Part Edit (FM-X) 画面

---



ノーマルパート(FM-X)は8個のオペレーターで構成されます。  
Part Edit (FM-X)は、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editとオペレーターごとのパラメーターを設定するOperator Editの2種類があります。

# Part Common Edit



## 目次

### General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

FM-X Settings

Pitch

PEG/Scale

### Filter/Amp

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Amp EG

### Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

### Motion Seq

Common

Lane

### Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings

[Part LFO](#)

[2nd LFO](#)

## General/Pitch




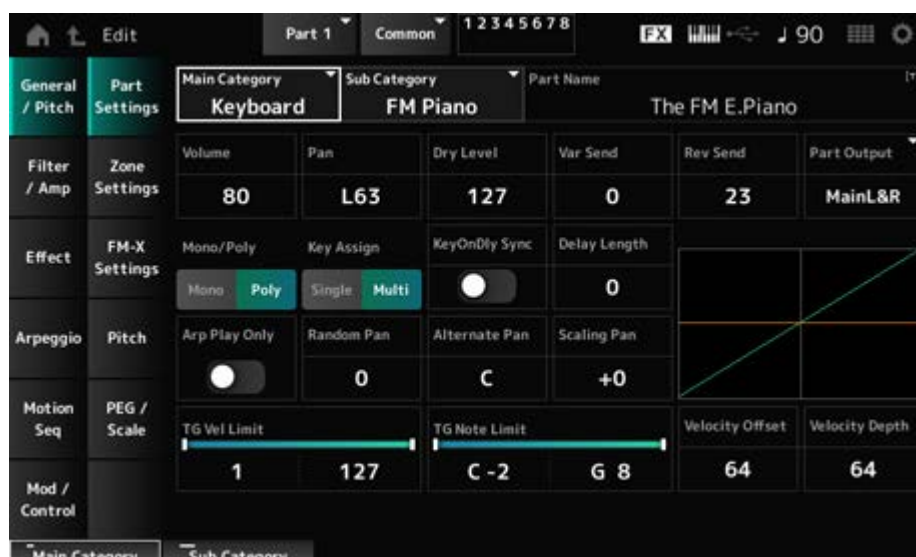
## Part Settings



Part Settings画面では、パートの名称や発音条件など、一般的な項目を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings



Part Edit (AWM2)のGeneral/Pitch → Part Settingsと同じですが、以下のパラメーターが追加されます。

### Random Pan (Random Pan Depth)

鍵(キー)を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合いを設定します。

Panで設定した位置が定位の変化の中心となります。

**設定値:** 0~127

### Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

鍵(キー)を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。

Panで設定した位置が左右への移動の基準位置となります。

**設定値:** L64~C~R63

## Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

弾く鍵(キー)の位置(ノート)によって左右の音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。

ノートナンバーC3でのパンが、Panで設定した定位になります。

値をプラスに設定すると、低音部の鍵(キー)を弾いたときほど定位が左になり、高音部の鍵(キー)を弾いたときほど右に移動します。

0に設定すると定位の変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で右に、高音部で左になります。

**設定値:** -64~+0~+63

## KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)

鍵(キー)を押したあと、実際に音が出るまでの遅れであるキーオンディレイのタイミングを、テンポと同期させるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

## Delay Length (Key On Delay Time Length)

鍵(キー)を押したあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。

KeyOnDly Syncがオンの場合は無効です。

**設定値:** 0~127

## Delay Length (Key On Delay Note Length)

KeyOnDly Syncがオンの場合に有効なパラメーターで、キーオンディレイのタイミングを音符で設定します。

**設定値:** 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 × 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 × 5 (4分音符5拍)、1/4 × 6 (4分音符6拍)、1/4 × 7 (4分音符7拍)、1/4 × 8 (4分音符8拍)

## Zone Settings



Part Edit (AWM2)のGeneral/Pitch → Zone Settingsと同じです。


## FM-X Settings



FM-X Settings画面では、FM-X音色の簡易エディット機能であるFM Colorパラメーターと、オペレーターの並べかたであるアルゴリズムを設定します。



## 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → FM-X Settings



### FM Attack

FMによる変調の深さを時間変化させるEGのアタックタイムをコントロールします。

設定値: -99~+99

### FM Decay

FMによる変調の深さを時間変化させるEGのディケイタイムをコントロールします。

設定値: -99~+99

### FM Sustain

FMによる変調の深さを時間変化させるEGのサステインレベルをコントロールします。

設定値: -99~+99

### FM Release

FMによる変調の深さを時間変化させるEGのリリースタイムをコントロールします。

設定値: -99~+99

### Algorithm (Algorithm Number)

アルゴリズムを切り替えます。

設定値: データリスト参照

### Feedback (Feedback Level)

フィードバックとは、モジュレーターで変調したキャリアの出力波形を使ってモジュレーター自身を変調することです。

ここではその変調の度合い(レベル)を設定します。

**設定値:** 0~7

### **FM Depth**

FMによる変調の深さを変化させます。

**設定値:** -99~+99

### **FM Harmonics**

FMによるサウンドの倍音周波数を変化させます。

**設定値:** -99~+99

### **FM Texture**

FMによるサウンドの質感を変化させます。

**設定値:** -99~+99

### **Algorithm Search**

アルゴリズムサーチ画面が開きます。

### **Filter Offset FEG Depth**

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。

ここではフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)**

カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。

ここではフィルターレゾナンスに対するオフセット値を設定します。

**設定値:** -64~+63

### **Filter Type**

フィルタータイプの設定画面が開きます。

### **Filter EG**


Filter EG画面が開きます。

Legato Slope (Portamento Legato Slope)が無効であることを除き、Part Edit (AWM2)のGeneral/Pitch → Pitchと同じです。

## PEG/Scale

PEG/Scale画面では、パートのピッチエンベロップジェネレーターとスケールを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → PEG/Scale



### Attack Time (PEG Attack Time)

鍵(キー)を弾いてピッチ変化がスタートしてから、アタックレベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~99

### Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

アタックレベルで設定したピッチに達してから、ディケイ1レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~99

### Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

ディケイ1レベルで設定したピッチに達してから、ディケイ2レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~99

### **Release Time (PEG Release Time)**

鍵(キー)を離してからリリースレベルに至るまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～99

### **Initial Level (PEG Initial Level)**

鍵(キー)を弾いた瞬間のピッチを設定します。

**設定値:** -50～+50

### **Attack Level (PEG Attack Level)**

鍵(キー)を弾き、イニシャルレベルから最初に変化したときに到達するピッチです。

**設定値:** -50～+50

### **Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)**

アタックレベルに達してから、次の変化の目標となるピッチです。

**設定値:** -50～+50

### **Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)**

ディケイ1レベルに達してから、次の変化の目標となるピッチです。

**設定値:** -50～+50

### **Release Level (PEG Release Level)**

鍵(キー)を離してから、最終的に到達するピッチです。

**設定値:** -50～+50

### **PEG Depth**

PEGによるピッチの変化幅を設定します。

**設定値:** 8 oct、2 oct、1 oct、0.5 oct

たとえば、設定値を8 octとした場合には、ピッチEGのレベル値に最小値を指定すると音源部から入力されたピッチ(0)に対して-4オクターブの変化が得られ、最大値を指定すれば+4オクターブの変化が得られます。

### **Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)**

PEGによるピッチ変化の時間を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)によって増減する度合いを設定します。

**設定値:** 0～7

### **Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)**

PEGのピッチ変化の速さを、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。

Center Key (C3固定)に指定された鍵(キー)によって作られる、PEGの変化の速さが基準となります。

設定値: 0~7

**プラスの値:** PEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる

**0:** 鍵(キー)の高低によるPEGの変化はなくなる

### Random Pitch (Random Pitch Depth)

鍵(キー)を弾くたびに、ピッチをランダムに変化させます。

設定値: 0~127

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。

設定値: -64~+63

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾くほど音が高くなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を強く弾くほど音が低くなる

**0:** 元のピッチのまま変化しない

## Filter/Amp

### Filter Type

Part Edit (AWM2) Element EditのFilter → Typeと同じです。

### Filter EG

Part Edit (AWM2) Element EditのFilter → Filter EGと同じです。

### Filter Scale

Part Edit (AWM2) Element EditのFilter → Scaleと同じです。

### Amp EG

Part Edit (AWM2)のFilter/Amp → Amp EGと同じです。

## Effect

### Routing

Part Edit (AWM2)のEffect → Routingとほぼ同じですが、以下の点が異なります。

- Elementごとの出力先設定がない
- Ins ConnectでParallelが選択できない

## **Ins A**



## **Ins B**

Part Edit (AWM2)のEffect → InsAやInsBと同じです。

## **3-band EQ**



Part Edit (AWM2)のEffect → 3-band EQと同じです。

## **2-band EQ**



Part Edit (AWM2)のEffect → 2-band EQと同じです。

## **Arpeggio**



## **Common**



Part Edit (AWM2)のArpeggio → Commonと同じです。

## **Individual**



Part Edit (AWM2)のArpeggio → Individualと同じです。

## **Advanced**



Part Edit (AWM2)のArpeggio → Advancedと同じです。

## **Motion Seq**



## **Common**



Part Edit (AWM2)のMotion Seq → Commonと同じです。

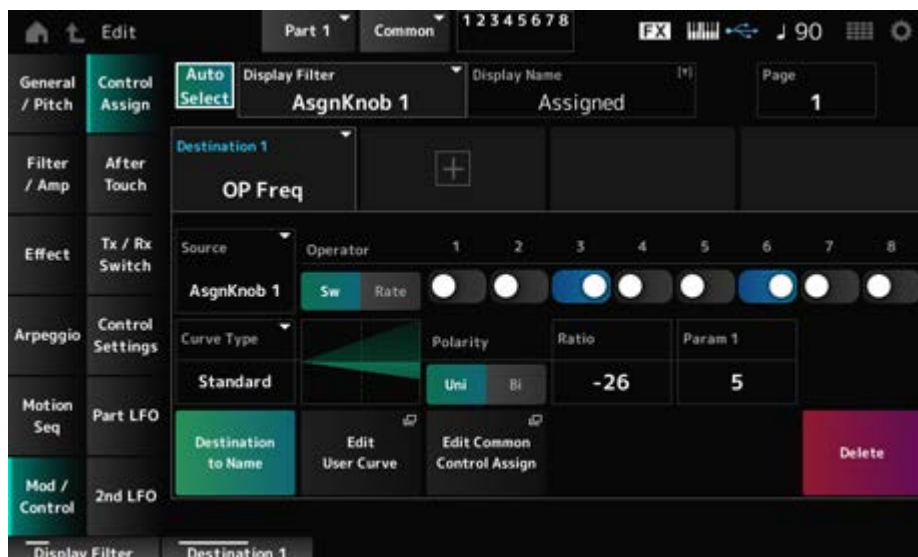
Part Edit (AWM2)のMotion Seq → Laneと同じです。

## Mod/Control

## Control Assign

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ↻ ] → Mod/Control → Control Assign



Destinationの設定値が異なることを除き、Part Edit (AWM2)のMod/Control → Control Assignと同じです。

設定値についてはデータリストをご参照ください。

また、ElementSwなどの代わりに、以下のパラメーターを使います。

### Operator Sw (Operator Switch)

各オペレーターに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。Destinationでオペレーターに関するパラメーターを選んだときだけ表示されます。

**設定値:** Off、On

### Operator Rate

Destinationで選択したパラメーターに対するコントローラーの感度をオペレーターごとに設定します。

DestinationがOP FreqまたはOP AEG Offsetのときだけ表示されます。

**設定値:** -7~+7

## Sw/Rate

Operator SwとOperator Rateの表示を切り替えます。

DestinationがOP FreqまたはOP AEG Offsetのときだけ表示されます。

設定値: Off、On

## After Touch



Destinationの設定値が異なることを除き、Part Edit (AWM2)のMod/Control → After Touchと同じです。

## Tx/Rx Switch



Part Edit (AWM2)のMod/Control → Tx/Rx Switchと同じです。

## Control Settings




Part Edit (AWM2)のMod/Control → Control Settingsと同じです。

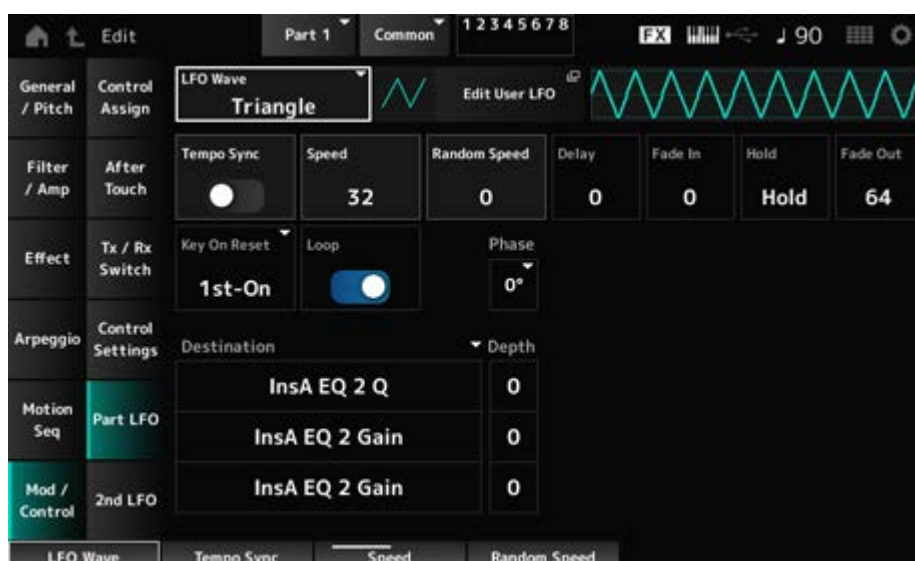
## Part LFO



Part LFO画面では、パートのLFOを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Mod/Control → Part LFO



## LFO Wave



LFOのウェーブを選択して、LFOの揺らしかた(周期的な変化)を設定します。

**設定値:** Triangle、Triangle+、Saw Up、Saw Down、Squ1/4、Squ1/3、Square、Squ2/3、Squ3/4、Trapezoid、S/H1、S/H2、User

## Edit User LFO

ユーザーLFOの設定画面が開きます。

最大16ステップ(段階)でLFO波形を作成します。

## Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

LFO Waveの変化の速さを、アルペジオやソングの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。

**設定値:** Off (同期なし)、On (同期あり)

### ■ Tempo Syncがオフの場合

#### Speed (LFO Speed)

LFO Waveの変化の速さを設定します。

Tempo Syncがオンのときは無効です。

**設定値:** 0~63

#### Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

LFO Speedをランダムに変化させます。

Tempo Syncがオンのときは無効です。

**設定値:** 0~127

### ■ Tempo Syncがオンの場合

#### Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Tempo Syncがオンのときに有効なパラメーターで、LFO Waveの変化の速さを音符で設定します。

**設定値:** 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 × 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 × 5 (4分音符5拍)、1/4 × 6 (4分音符6拍)、1/4 × 7 (4分音符7拍)、1/4 × 8 (4分音符8拍)、1/4 × 16 (4分音符16拍)、1/4 × 32 (4分音符32拍)、1/4 × 64 (4分音符64拍)

#### Delay (LFO Delay Time)

鍵(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

設定値: 0~127

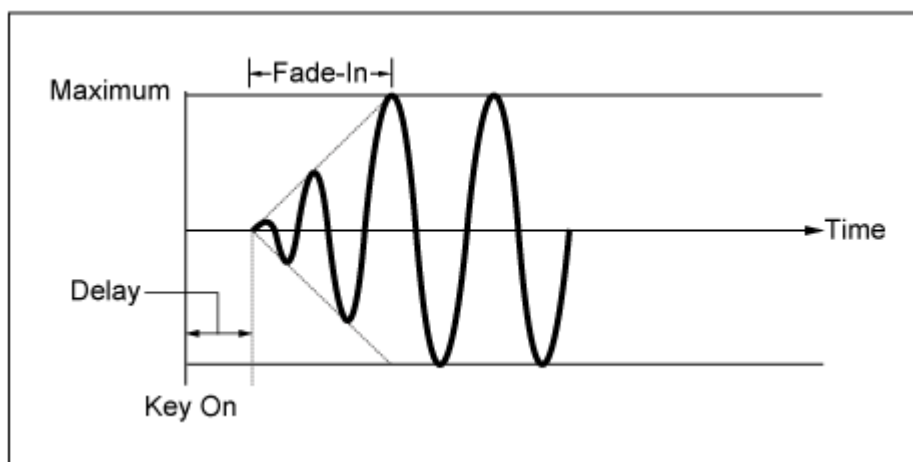
### Fade In (LFO Fade In Time)

鍵(キー)を弾いてDelay(LFO Delay Time)で設定され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(徐々に深くかかっていく)時間を設定します。

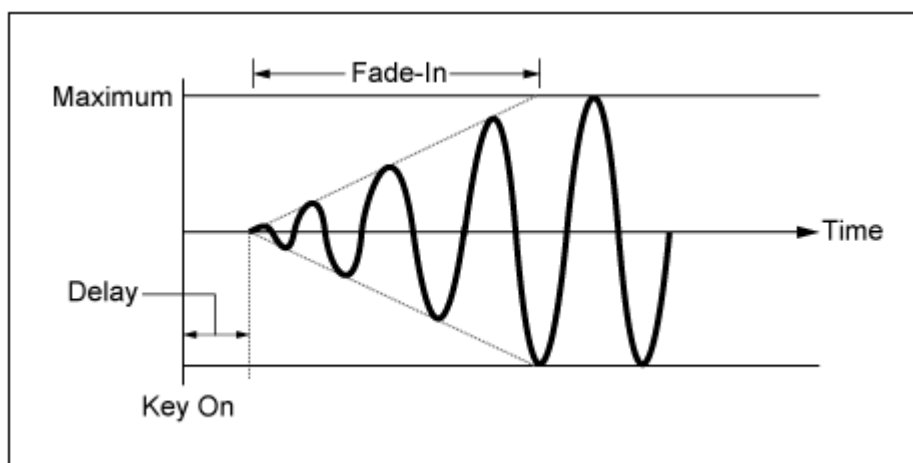
設定値: 0~127

値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていく

**0:** LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる



小さい値: 速いフェードイン



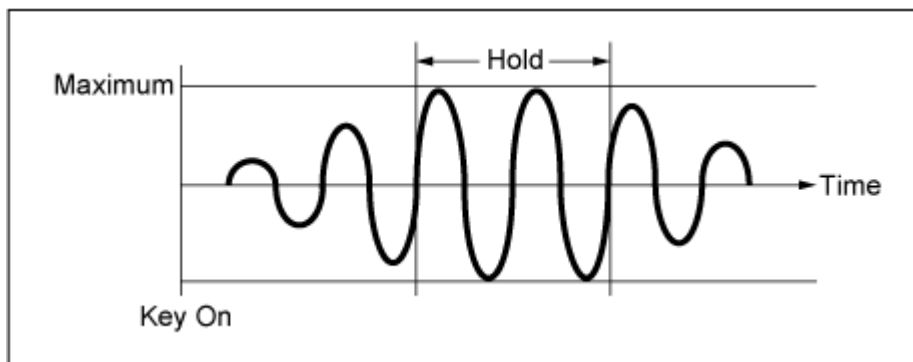
大きい値: 遅いフェードイン

### Hold (LFO Hold Time)

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します。

設定値: 0~126、Hold

**Hold:** フェードアウトに移行しない

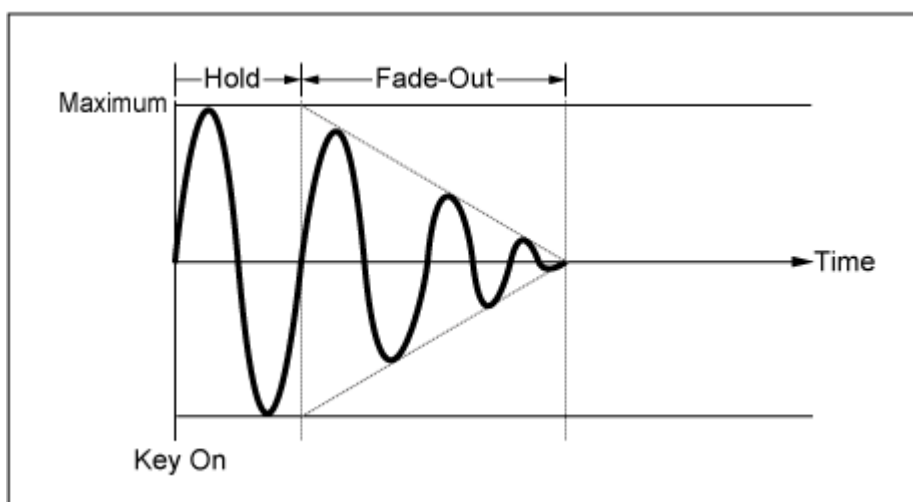


### Fade Out (LFO Fade Out time)

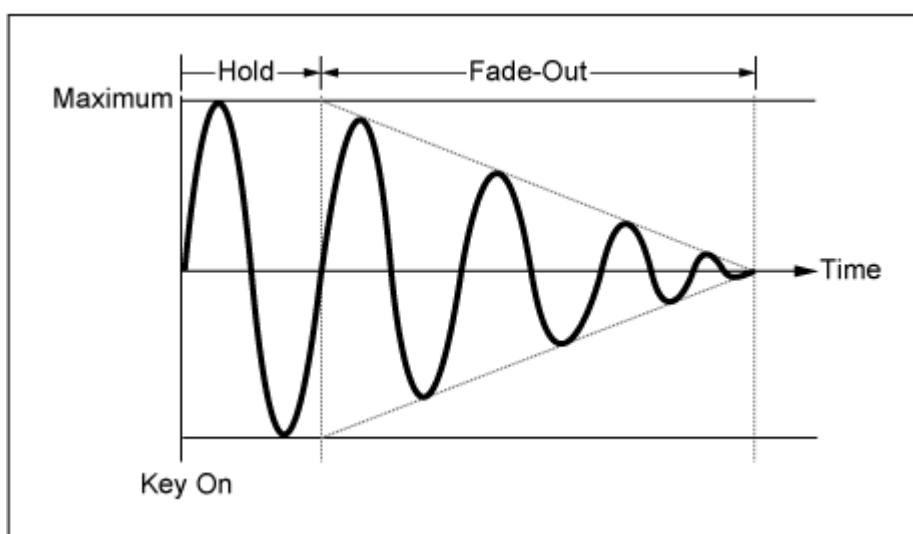
鍵(キー)を弾いてHold (LFO Hold Time)で設定された持続時間を経過したあと、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。

値が大きいほどLFOの効果が減衰していく時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。

**設定値:** 0~127



小さい値: 速いフェードアウト



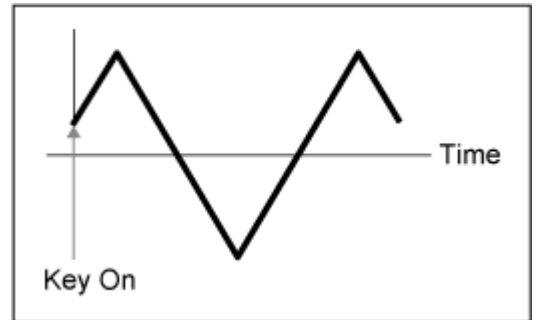
大きい値: 遅いフェードアウト

### Key On Reset (LFO Key On Reset)

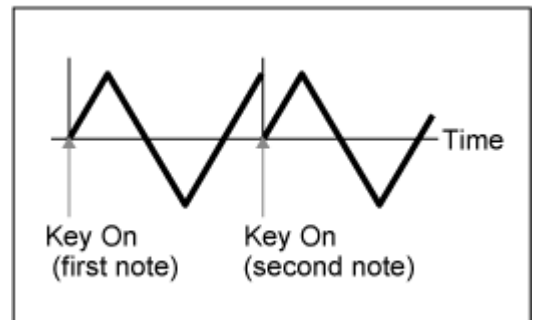
鍵(キー)を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off、Each-on、1st-on

Off LFOの発振はリセットされず、鍵(キー)を弾き直すたびに、毎回鍵(キー)を弾いたときの位相から信号波形が始まる

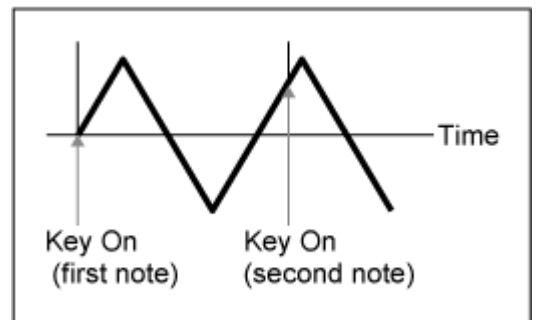


Each-on 鍵(キー)を弾くたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まる



1st-on 鍵(キー)を弾いたときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まる

1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合は、2音めではリセットされない



### Loop (LFO Loop Switch)

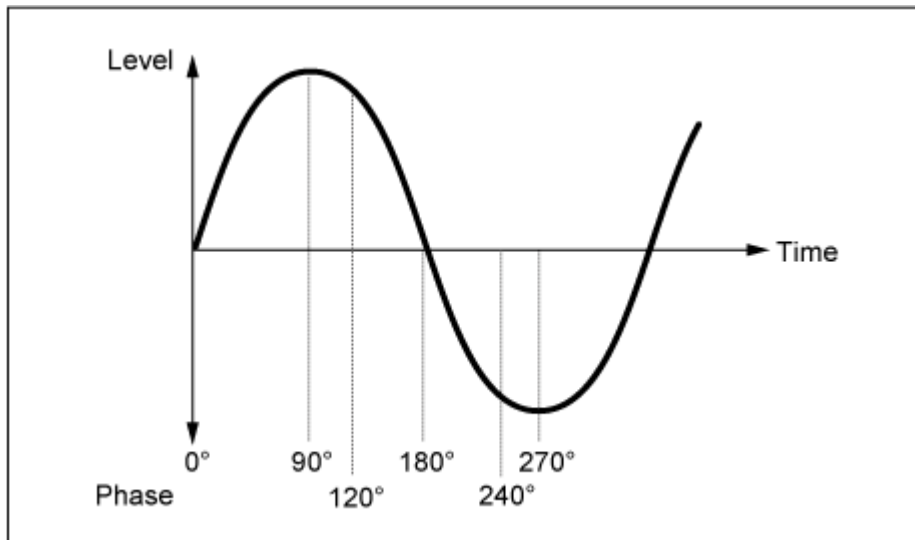
LFO Waveが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。

設定値: Off、On

### Phase (LFO Phase)

LFO Waveがリセットされたときの初期位相を設定します。

設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°



### Destination (LFO Destination)

LFO Waveでコントロールする機能を選択します。

**設定値:** Insertion Effect A Parameter1~24、Insertion Effect B Parameter1~24 (インサージョンエフェクトによる)

### Depth (LFO Depth)

DestinationごとのLFO Waveによるコントロールの深さを設定します。

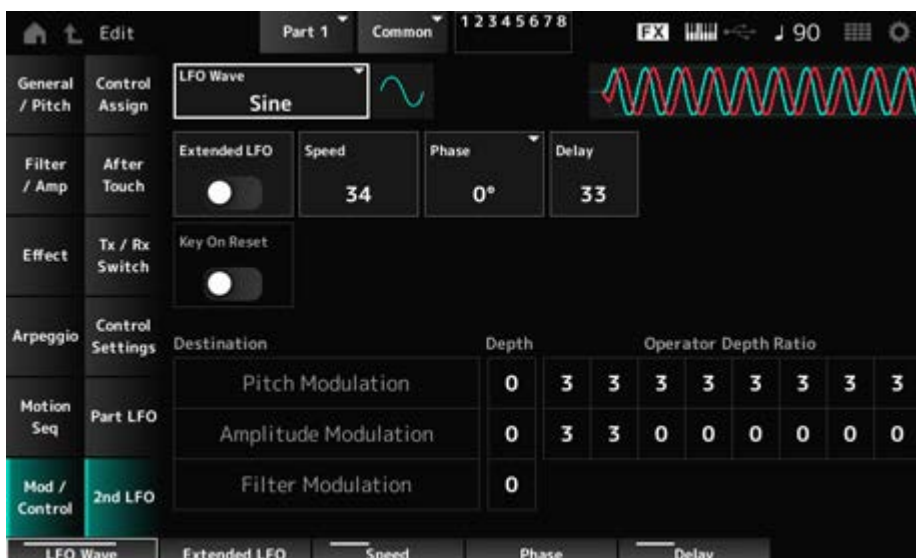
**設定値:** 0~127

## 2nd LFO



### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ↺ ] → Mod/Control → 2nd LFO



## LFO Wave (2nd LFO Wave)

2nd LFOのウェーブを選択します。

**設定値:** Triangle、Saw Down、Saw Up、Square、Sine、S/H

#### **NOTE**

Sineだけアンプリチュードモジュレーションの位相がずれません。

#### **Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)**

Speed (2nd LFO Speed)の旧設定値(Off: 0~99)と新設定値(On: 0~415)を切り替えます。旧設定値で作成されたデータとの互換性を保つためには、オフに設定します。

**設定値:** Off、On

#### **Speed (2nd LFO Speed)**

LFO Wave (2nd LFO Wave)の変化の速さを設定します。

**設定値:** 0~99(ExtendedがOffの場合)、0~415(ExtendedがOnの場合)

#### **Phase (2nd LFO Phase)**

LFO Wave (2nd LFO Wave)がリセットされたときの、初期位相を設定します。

**設定値:** 0°、90°、180°、270°

#### **Delay (2nd LFO Delay Time)**

鍵(キー)を弾いてから2nd LFOの効果がフェードインしながら始まっていく時間を設定します。

**設定値:** 0~99

#### **Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)**

鍵(キー)を押したときに2nd LFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

#### **Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)**

LFO Wave (2nd LFO Wave)でピッチの周期的な変化を作ります。

ここではLFO信号による変調の深さを設定します。

**設定値:** 0~99

#### **Pitch Modulation Operator Depth Ratio (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)**

2nd LFOピッチモジュレーションデプスで設定したLFO信号による変調の深さを、オペレーターごとに増減する設定です。

**設定値:** 0~7

#### **Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)**

LFO Wave (2nd LFO Wave)で音量の周期的な変化を作ります。

ここではLFO信号による変調の深さを設定します。

**設定値:** 0～99

### **Amplitude Modulation Operator Depth Ratio (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)**

2nd LFOアンプリチュードモジュレーションデプスで設定したLFO信号による変調の深さを、オペレーターごとに増減する設定です。

**設定値:** 0～7

### **Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)**

LFO Wave (2nd LFO Wave)でフィルターカットオフ周波数の周期的な変化を作ります。

ここではLFO信号による変調の深さを設定します。

**設定値:** 0～99

# Operator Edit



## 目次

[Form/Freq](#)

[Level](#)

[Algorithm Search](#)

## Form/Freq



Form/Freq画面では、オペレーターの波形と周波数を設定します。

## 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Operator選択 → Form/Freq



### Attack Time (PEG Attack Time)

ピッチ変化がスタートしてから、アタックレベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0~99

### Decay Time (PEG Decay Time)

アタックレベルで設定したピッチに達してから、PEGの変化量が0になるまでの時間を設定します。



設定値: 0~99

### Initial Level (PEG Initial Level)

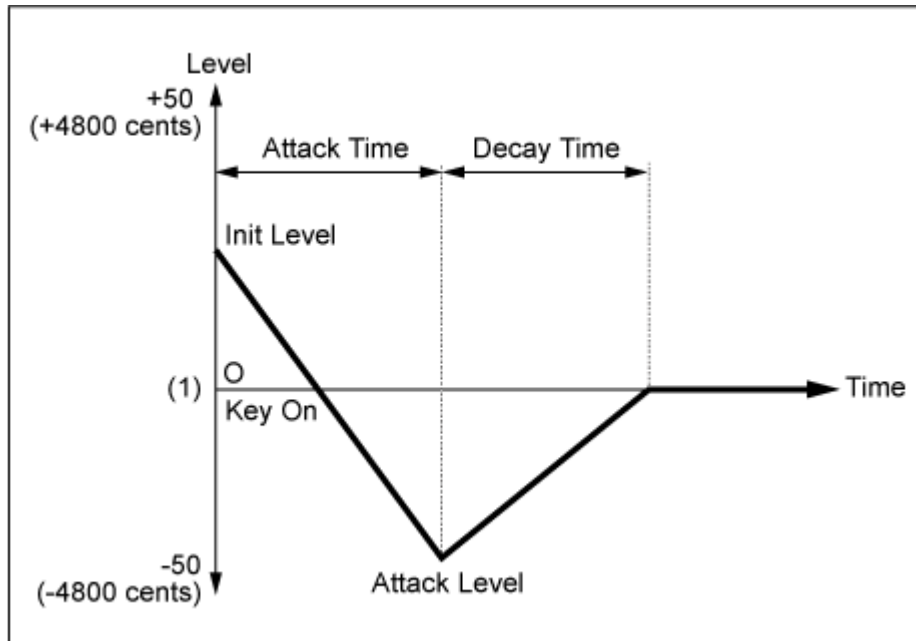
鍵(キー)を弾いた瞬間のピッチを設定します。

設定値: -50~+50

### Attack Level (PEG Attack Level)

鍵(キー)を弾き、ホールドレベルから最初に変化したときに到達するピッチです。

設定値: -50~+50



(1) Coarse TuneとFine Tuneで設定しているピッチ(周波数)

### Spectral (Spectral Form)

オペレーターの基本波形を設定します。

設定値: Sine、All 1、All 2、Odd 1、Odd 2、Res 1、Res 2

**Sine:** 倍音を一切含まない正弦波形

**All 1:** 広帯域に倍音を持つ波形

**All 2:** 狭帯域に倍音を持つ波形

**Odd 1:** 広帯域に奇数次倍音を持つ波形

**Odd 2:** 狭帯域に奇数次倍音を持つ波形

**Res 1:** 広帯域の特定の倍音にピークを持つ波形

**Res 2:** 狭帯域の特定の倍音にピークを持つ波形

### Skirt (Spectral Skirt)

波形の倍音帯域の裾の広がりを設定します。

この値を小さくするほど広がりが狭くなって特定の倍音が強調されます。

SpectralがSineの場合は無効です。

設定値: 0~7

## Resonance (Spectral Resonance)

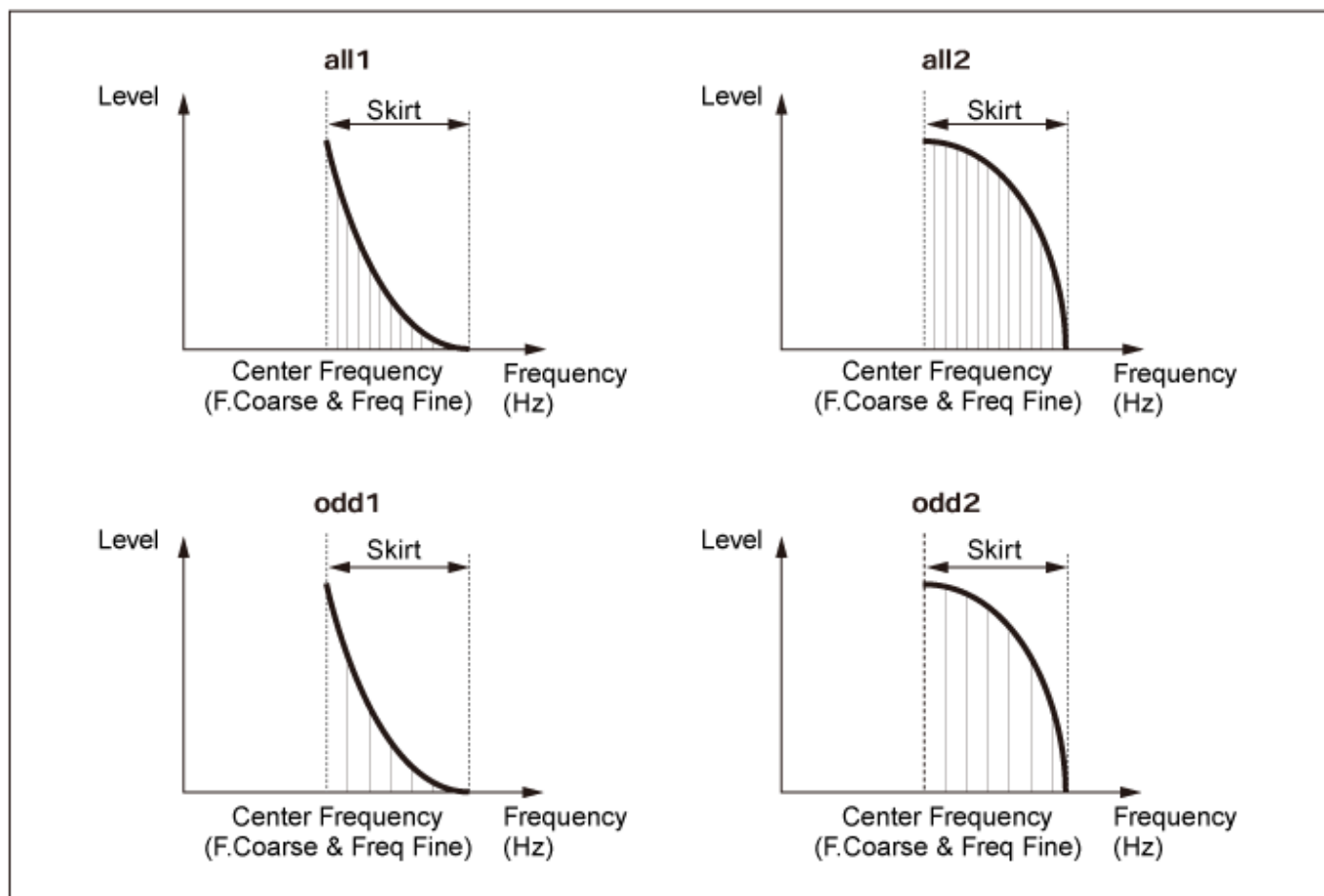
スペクトルのレゾナンス効果の感度を設定します。

中心周波数が高次倍音の次数の大きいほうに移動し、音色にクセを付ける共振効果が得られます。

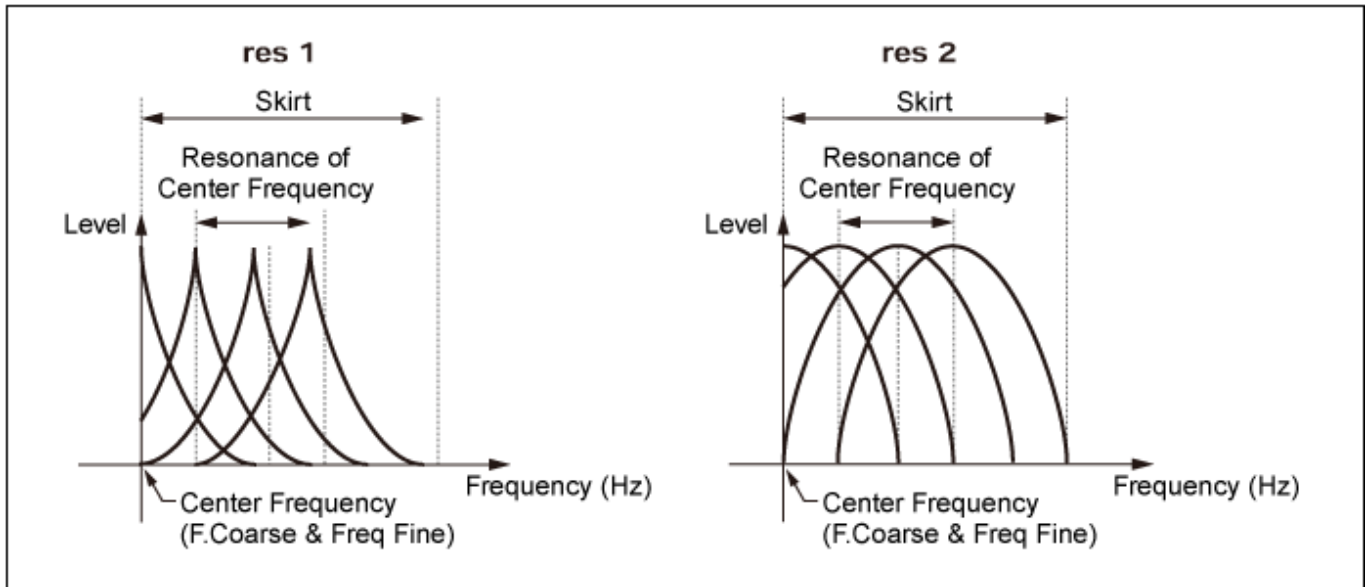
SpectralがRes 1またはRes 2の場合だけ有効です。

設定値: 0~99

オペレーターの基本波形に含まれるSineは倍音成分を持たない最も単純な波形ですが、その他の波形には倍音成分が含まれます。このため、FormがSine以外の波形を選んだ場合は、選んだ波形に応じて倍音や倍音中のピーク成分(フォルマント)を調節するパラメーターが使えるようになります。ここではスペクトルで表現した基本波形を見ながら、それぞれを制御する特徴的なパラメーターをいくつか示します。



Skirtの値を大きくして倍音分布を広げると倍音が増える



Resonanceの値を大きくすると中心周波数が高次倍音次数の大きいほうに移動する

Resonanceが0: 第1次倍音に移動

Resonanceが99: 第100次倍音に移動

### Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

鍵(キー)を押したときにオペレーターの発振をリセットするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

**Off:** オシレーターの発振をリセットせず、鍵(キー)を弾き直しても、毎回鍵(キー)を弾いたときの位相から信号波形が始まる

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。

Freq ModeがFixedのときだけ有効です。

設定値: -7~+7

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾くほど音が高くなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を強く弾くほど音が低くなる

**0:** 元のピッチのまま変化しない

### Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

オペレーターの出力ピッチの設定を切り替えます。

設定値: Ratio、Fixed

**Ratio:** 鍵(キー)ピッチに合わせて出力ピッチを設定する

**Fixed:** 鍵(キー)ピッチに関係なくCoarseとFineで一定のピッチを指定する

### Coarse (Coarse Tune)

各オペレーターの出力ピッチを調節します。

設定値: Freq ModeがRatioの場合: 0~31、Freq ModeがFixedの場合: 0~21

## Fine (Fine Tune)

各オペレーターの出力ピッチを微調節します。

設定値: Freq ModeがRatioの場合: 0~99、Freq ModeがFixedの場合: 0~127

## Detune

各オペレーターの出力ピッチをわずかに高めまたは低めにします。

CoarseやFineで同じ値を設定している場合でも、Detuneを設定したオペレーターでは微妙なピッチのずれが生じるため、結果的に音の広がりやうねりを作り出せます。

設定値: -15~+15

## Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

となりの鍵(キー)とのピッチの差を設定します。

Freq ModeがFixedのときだけ有効です。

設定値: 0~99

**0:** となりの鍵(キー)とのピッチの差がなくなり、すべての鍵(キー)でCoarseとFineで設定したピッチが鳴る

**99:** となりの鍵(キー)とのピッチの差が半音になる

## Level



Level画面では、オペレーターのレベル全般の項目を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Operator選択 → Level



## Hold Time (AEG Hold Time)

鍵(キー)を弾いてからホールドレベルで設定した値に達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～99

### **Attack Time (AEG Attack Time)**

鍵(キー)を弾いてからアタックレベルで設定した値に達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～99

### **Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)**

アタックレベルで設定した値に達してから、ディケイ1レベルで設定した値に達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～99

### **Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)**

ディケイ1レベルで設定した値に達してから、ディケイ2レベルで設定した値に達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～99

### **Release Time (AEG Release Time)**

鍵(キー)を離してから、リリース(ホールド)レベルで設定した値に達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0～99

### **AEG Attack Level**

鍵(キー)を弾いてから最初に変化する値です。

**設定値:** 0～99

### **AEG Decay 1 Level**

アタックレベルに達してから、次の変化の目標となる値です。

**設定値:** 0～99

### **AEG Decay 2 Level**

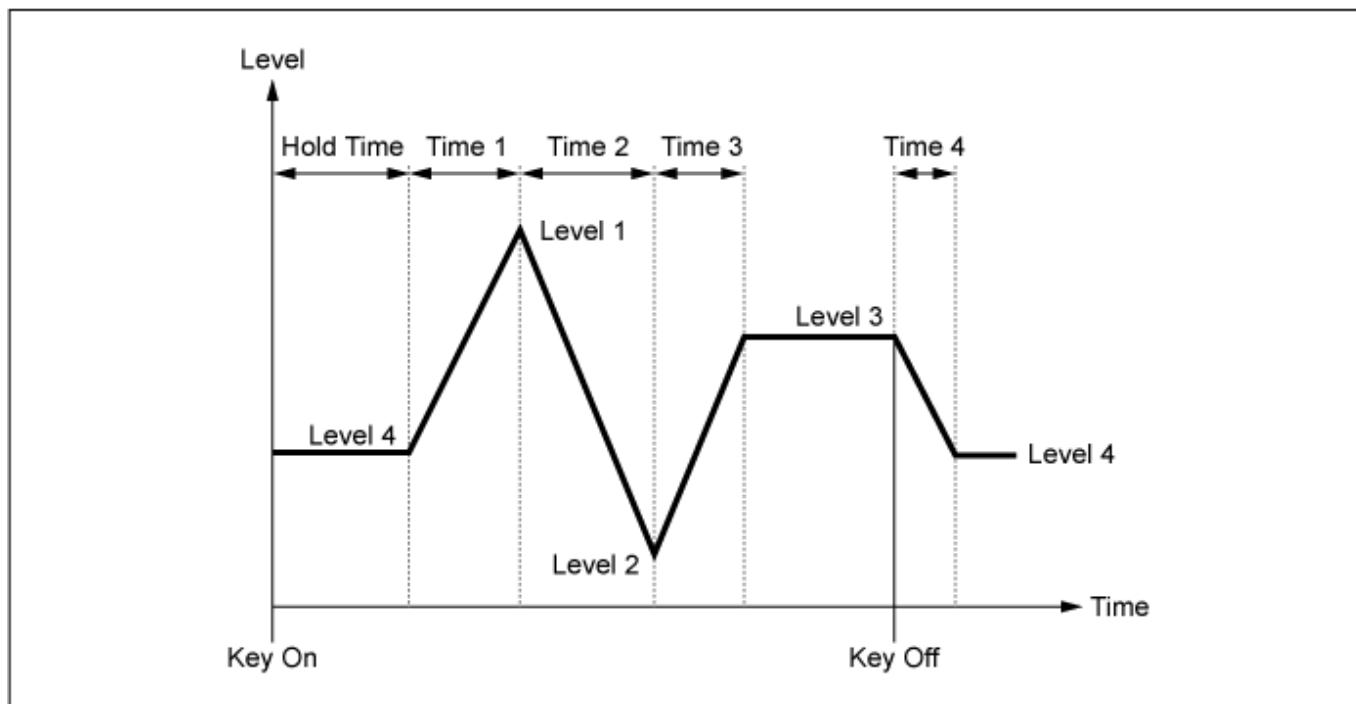
鍵(キー)を押している間、持続し続ける値です。

**設定値:** 0～99

### **Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)**

鍵(キー)を離してから、最終的に到達する値です。

**設定値:** 0～99



### Level (Operator Level)

各オペレーターの出力レベルを設定します。

設定値: 0~99

### Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

レベルを、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティ)で変化させる度合いを設定します。

設定値: -7~+7

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾いたときほど音が大きくなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を弱く弾いたときほど音が大きくなる

**0:** ベロシティによる音量変化はなくなる

### Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

AEGのレベル変化の速さを、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。

設定値: 0~7

**プラスの値:** AEGの音量変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる

**0:** 鍵(キー)によるAEGの音量変化はなくなる

### Break Point (Level Scaling Break Point)

アンプリチュードスケーリングのブレイクポイントとなるノートナンバーを設定します。

設定値: A-1~C8

### Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)

### Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)

変化カーブの急峻さを設定します。

設定値: 0~99

## Curve Lo (Level Scaling Low Curve)

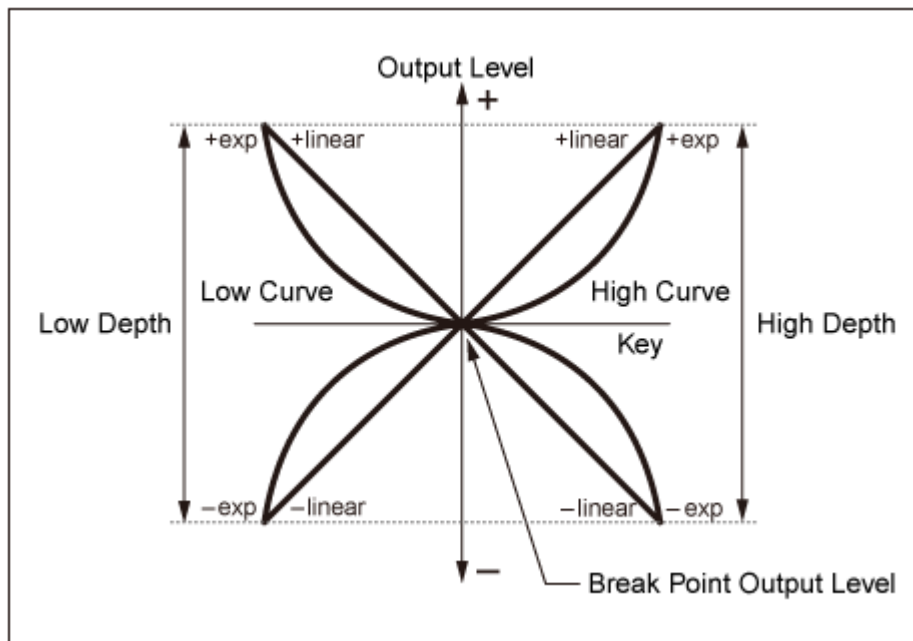
## Curve Hi (Level Scaling High Curve)

アンプリチュードスケーリングの変化カーブを設定します。

**設定値:** -Linear、-Exp、+Exp、+Linear

ブレイクポイントで設定したピッチを境界として、Curve Loで左側のカーブを決め、Lvl/Key Loでそのカーブの急峻さを決めます。

同様にCurve Hiで右側のカーブを決め、Lvl/Key Hiでそのカーブの急峻さを決めます(下図参照)。



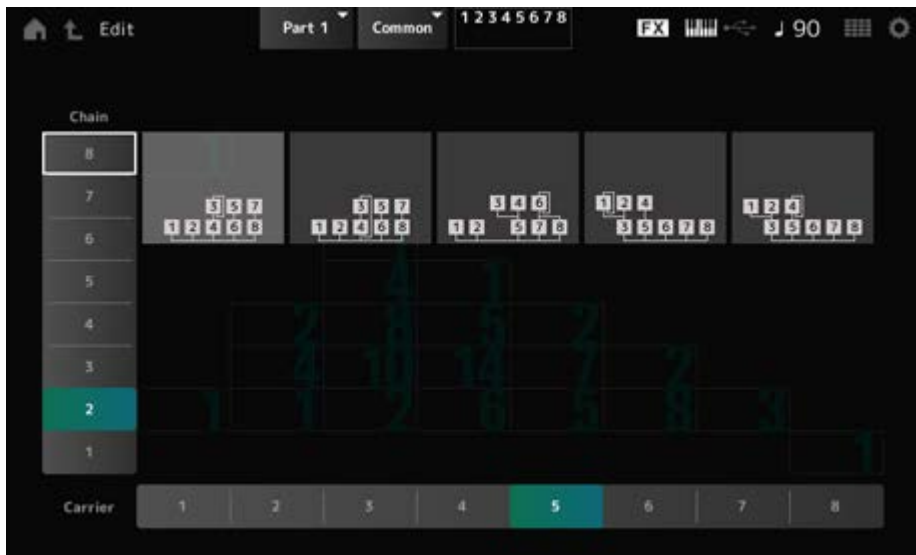
ブレイクポイントに設定したキーではオペレーターレベルで設定したままの出力レベルです。ブレイクポイントより左側のキーではローカーブとローデプスで設定したカーブに合わせて、右側のキーではハイカーブとハイデプスで設定したカーブに合わせて、それぞれ出力レベルが補正されます。Expタイプのカーブでは出力レベルは指数的な変化、Linerタイプでは直線的な変化が得られます。どちらの場合もブレイクポイントから遠ざかるピッチほど出力レベルが大きく変化します。

## Algorithm Search



アルゴリズムの検索画面です。

オペレーターの最大直列接続長やキャリアの数でフィルタリングできます。



## Chain

オペレーターの最大直列接続長でフィルタリングします。

**設定値:** 1~8

## Carrier

キャリアの数でフィルタリングします。

**設定値:** 1~8



## Part Edit (AN-X) 画面

---



ノーマルパート(AN-X)は3つのオシレーターとノイズで構成されています。

Part Edit (AN-X) には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、オシレーターごとのパラメーターを設定するOscillator Edit、ノイズのパラメーターを設定するNoise Editの3種類があります。

# Part Common Edit



## 目次

### General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

AN-X Settings

Pitch

Pitch EG

Pitch LFO

### Filter/Amp

Mixing

Filter Type

Filter EG

Filter LFO

Amp EG

Amp LFO

### Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

### Motion Seq

Common

Lane

### Mod/Control

Control Assign

[After Touch](#)

[Tx/Rx Switch](#)

[Control Settings](#)

[Part LFO](#)

## General/Pitch



## Part Settings



Part Edit (AWM2)のGeneral/Pitch → Part Settingsと同じです。

## Zone Settings




Part Edit (AWM2)のGeneral/Pitch → Zone Settingsと同じです。

## AN-X Settings



AN-X Settings画面では、AN-X音源固有のパラメーターを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → AN-X Settings



## Unison

音色を複数重ねることで音の厚みを作ります。

設定値: Off、2、4

### Unison Detune

重ねる音色のピッチのずれを設定します。

設定値: 0~15

### Unison Spread

重ねる音色のステレオの広がりを設定します。

設定値: 0~15

### OSC Reset

オシレーターをリセットする方法を指定します。

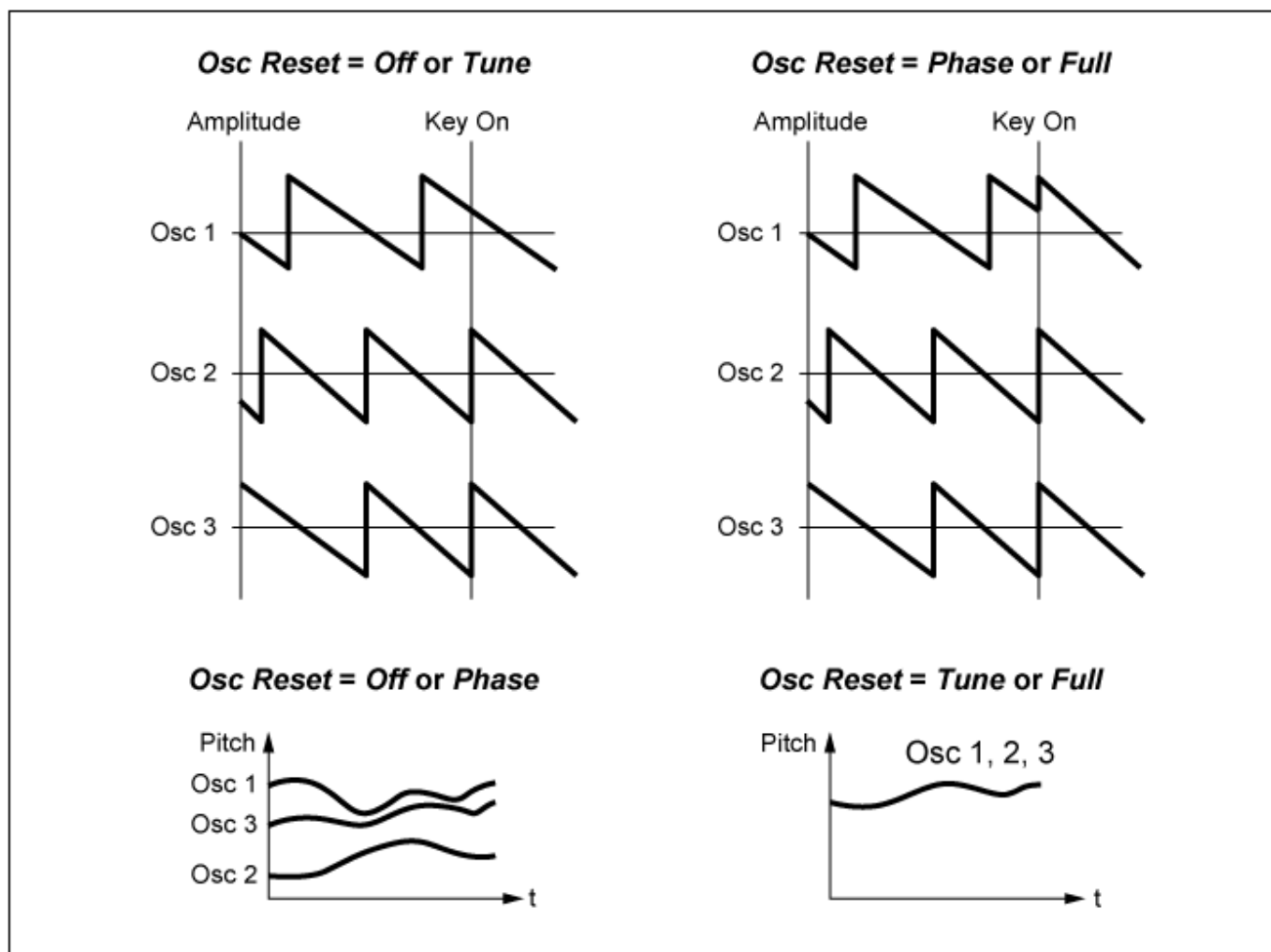
設定値: Off、Phase、Tune、Full

**Off:** リセットしない

**Phase:** キーオンのときにOSC 1~3の位相をリセットする

**Tune:** OSC 1~3のピッチのばらつきをなくす

**Full:** PhaseとTuneが同時に有効になる



## Voltage Drift

オシレーターのピッチやFilter Cutoffのばらつき具合を指定します。

オシレーターのピッチやFilter Cutoffのばらつき具合は、Ageingの影響も受けます。

設定値: 0~127

0: ばらつきなし

64: 基準

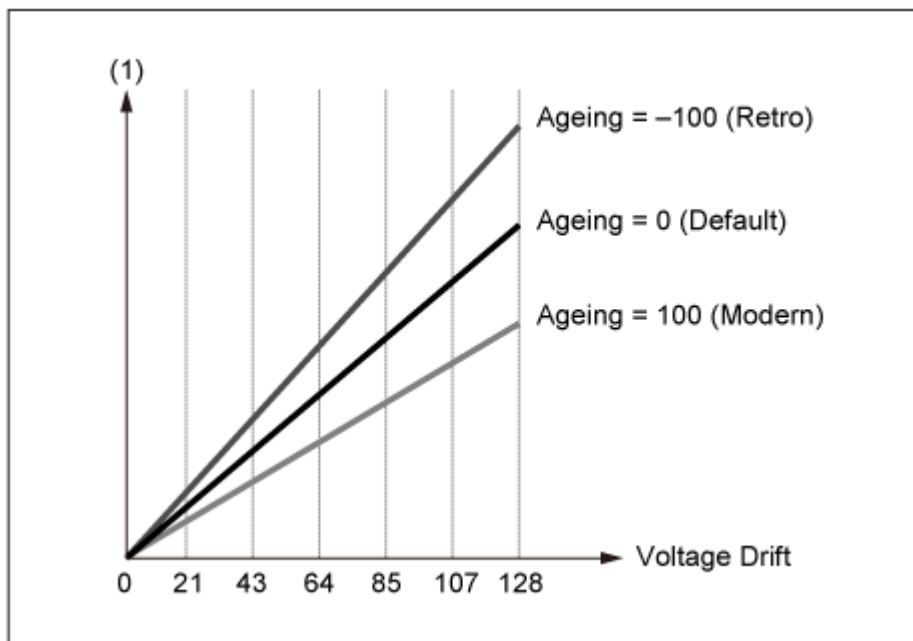
127: ばらつき最大

## Ageing

機種の高さ／新しさに応じた周波数特性やOSC Pitch, Filter Cutoff, EG Timeのばらつき具合を調整します。

設定値: -100(機種が古い)~+100(機種が新しい)

### ■ Voltage DriftとAgeingの関係



(1) CutoffまたはPitchのばらつき具合

## Pitch



Legato Slope (Portamento Legato Slope)が無効であることを除き、Part Edit (AWM2)のGeneral/Pitch → Pitchと同じです。


## Pitch EG



Pitch EG画面では、ピッチエンベロープジェネレーターを設定します。

鍵(キー)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ります。

## 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Pitch EG



### Attack (Pitch EG Attack Time)

EGが最大に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

### Decay (Pitch EG Decay Time)

EGが最大に達してからSustainで設定したレベルに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

### Sustain (Pitch EG Sustain Level)

サステインレベルを設定します。

設定値: 0~511

### Release (Pitch EG Release Time)

鍵(キー)を離してからEGが0になるまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

### Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

ベロシティーによるEGの時間変化を設定します。

値を大きく設定するほど、強いベロシティーで演奏したときのEGの時間変化が速くなります。

設定値: -255~0~+255

### PEG Depth - Osc 1~3 (Oscillator 1~3 Pitch EG Depth)

EGが最大に達したときのピッチの変化をcent単位で設定します。

**設定値:** -4800cent~+4800cent

**0:** 元のピッチのまま変化しない

値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなる

**マイナスの値:** ピッチ変化の高低が逆になる

### PEG Depth/Vel - Osc 1~3 (Oscillator 1~3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

PEGによるピッチの変化幅を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

また、Curve (カーブ)はベロシティーに応じたPEG Depthの変化のしかたを設定します。横軸はベロシティー、縦軸がピッチ変化幅を表します。

**設定値:** -255~+255

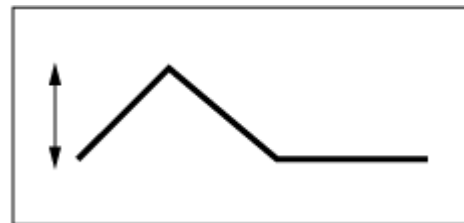
**プラスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなる

**マイナスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化幅が狭くなり、弱いベロシティーでは広くなる

**0:** ベロシティーによるPEGの変化はなくなる



強いベロシティー(ピッチ変化の幅が広い)




弱いベロシティー(ピッチ変化の幅が狭い)

## Pitch LFO



Pitch LFO画面ではピッチLFOを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Pitch LFO



### LFO Wave (Pitch LFO Wave)

LFOの波形を選択して、LFOの揺れかた(周期的な変化)を設定します。

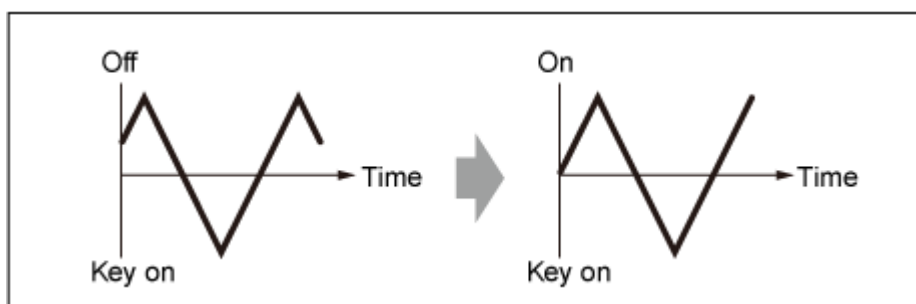
**設定値:** Saw、Square、Triangle、Sine、Random



### Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

鍵(キー)を押したときにLFOの位相をリセットするかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On



### Speed (Pitch LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

**設定値:** 0~415

### Delay (Pitch LFO Decay Time)

鍵(キー)を押してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

**設定値:** 0~127



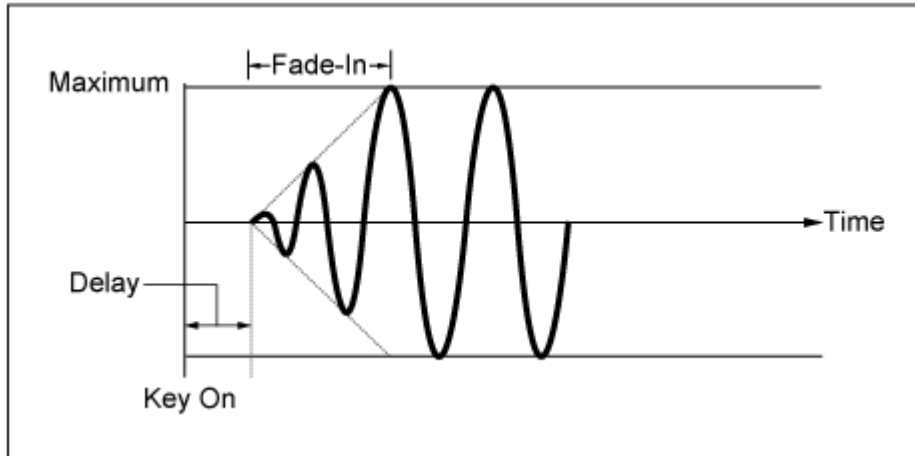
### Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

鍵(キー)を押してからDelayで設定され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(徐々に深くかかってくる)時間を設定します。

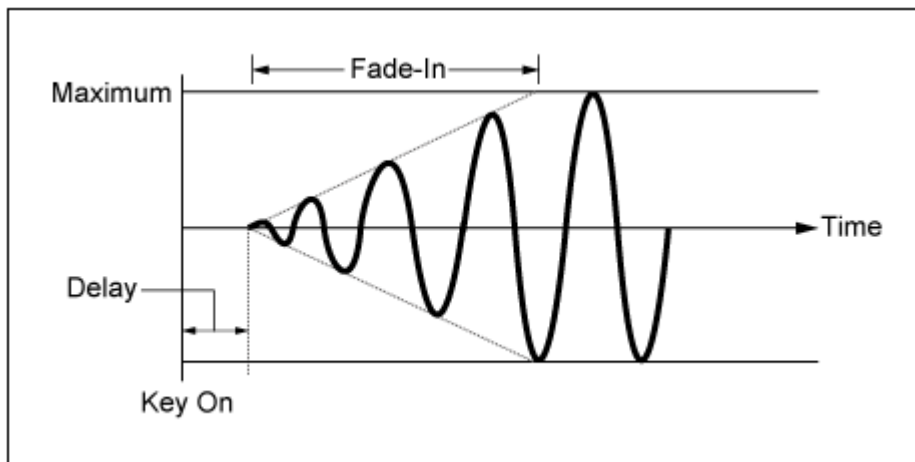
**設定値:** 0~214

値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていく

**0:** LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる



小さい値: 速いフェードイン

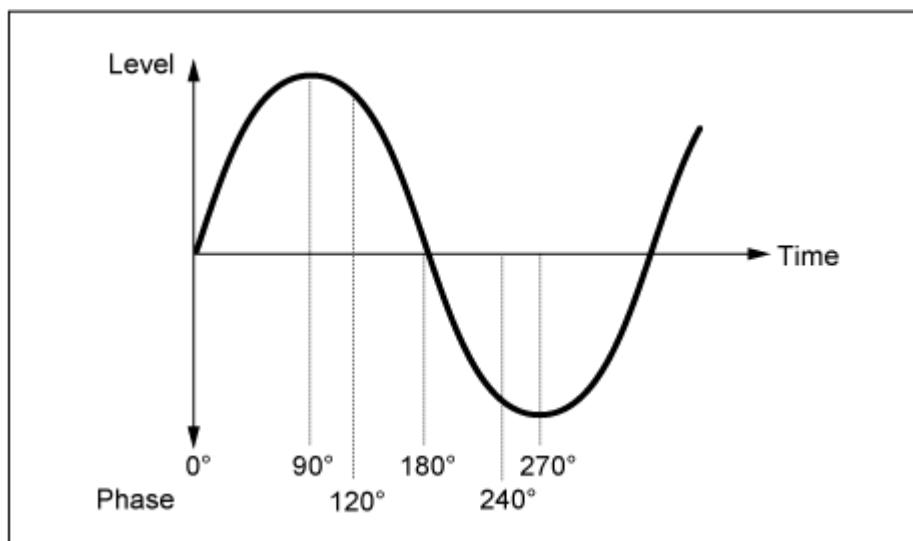


大きい値: 遅いフェードイン

### Phase (Pitch LFO Phase)

鍵(キー)を押したときに波形をリセットするときの位相を設定します。

**設定値:** 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)



波形の位相

### Pitch LFO Depth - Osc 1~3 (Oscillator 1~3 Pitch LFO Depth)

LFOによるピッチの変化幅を設定します。

**設定値:** -4800cent~+4800cent

**0:** 元のピッチのまま変化しない

値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなる

**マイナスの値:** ピッチ変化の高低が逆になる

## Filter/Amp



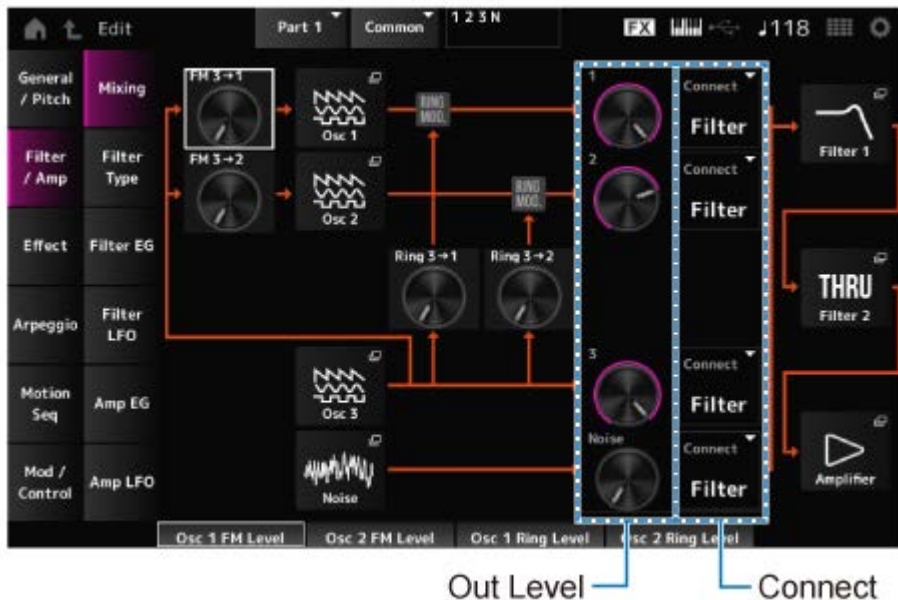
## Mixing



Mixing画面ではAN-Xパートの結線を確認しながら各オシレーターの出力を設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Filter/Amp → Mixing



### FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)

### FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)

OSC1やOSC2に対して、OSC3で周波数変調(FM)をかける大きさを設定します。

**設定値:** 0~255

### Osc 1 (Oscillator 1)

### Osc 2 (Oscillator 2)

### Osc 3 (Oscillator 3)

Oscillator EditのOSC/Tune画面が表示されます。

### Noise

Noise画面が表示されます。

ノイズ信号に対していろいろなタイプのフィルター(VCFやHPF)をかけることにより、さまざまなSFXサウンドを作り出すことができます。

### Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)

### Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)

OSC1やOSC2に対して、OSC3でリングモジュレーションをかける大きさを設定します。

**設定値:** 0~255

### 1 (Oscillator 1 Out Level)

### 2 (Oscillator 2 Out Level)

### 3 (Oscillator 3 Out Level)

### Noise (Noise Out Level)

1~3は、オシレーターの音量を設定します。

Noiseは、ノイズユニットから出力される信号レベルを調節します。他の信号(OSC 1やOSC 2、リングモジュレーターなどの信号)とのミックスバランスをコントロールできます。

設定値: 0~511

**Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)**

**Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)**

**Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)**

**Noise Connect (Noise Out Select)**

オシレーターやノイズの出力先を選びます。

設定値: Filter、Amp

**Filter 1**

**Filter 2**

Part Edit (AN-X)のFilter/Amp → Filter Type画面が表示されます。

**Amplifier**

Part Edit (AN-X)のFilter/Amp → Amp EG画面が表示されます。

## Filter Type



Filter Type画面ではフィルターのタイプを選びます。

選んだフィルターのタイプによって、設定できるパラメーターが異なります。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Filter/Amp → Filter Type



**Filter 1 Type**

**Filter 2 Type**

使用するフィルターを選びます。

AN-Xで使えるフィルターは、大きく分けるとLPF、HPF、BPFの3種類です。

**設定値:** Thru、LPF24、LPF18、LPF12、LPF6、HPF24、HPF18、HPF12、HPF6、BPF12、BPF6

### • LPF

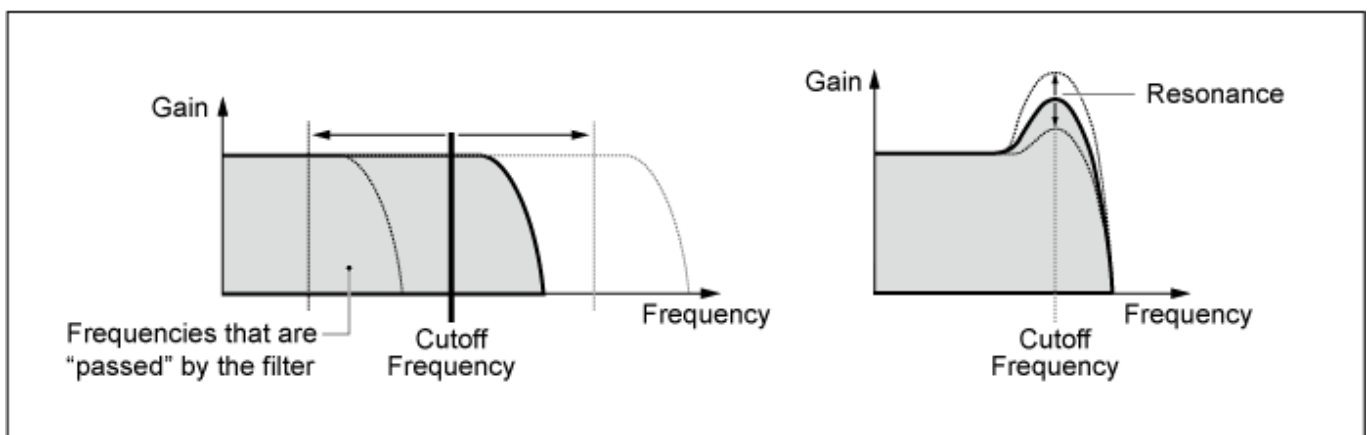
設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットするフィルターです。

カットオフ周波数を上げるとパスする信号が多くなり音が明るくなります。

カットオフ周波数を下げると多くの信号がカットされるため音が暗くなります。

レゾナンスを上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。

最も使いやすく、シンセサイザーの音作りに適したフィルターです。



**LPF24:** -24 dB/oct

**LPF18:** -18 dB/oct

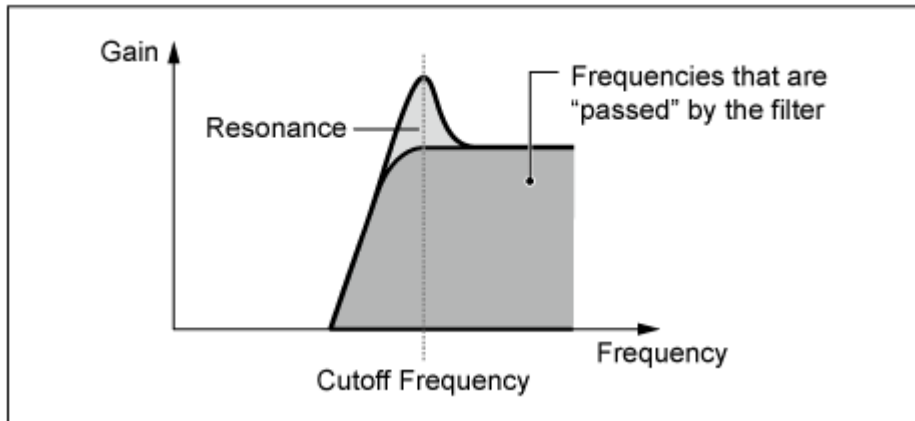
**LPF12:** -12 dB/oct

**LPF6:** -6 dB/oct

### • HPF

設定したカットオフ周波数よりも低い周波数の音をカットするフィルターです。

レゾナンスを上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。



**HPF24:** -24 dB/oct

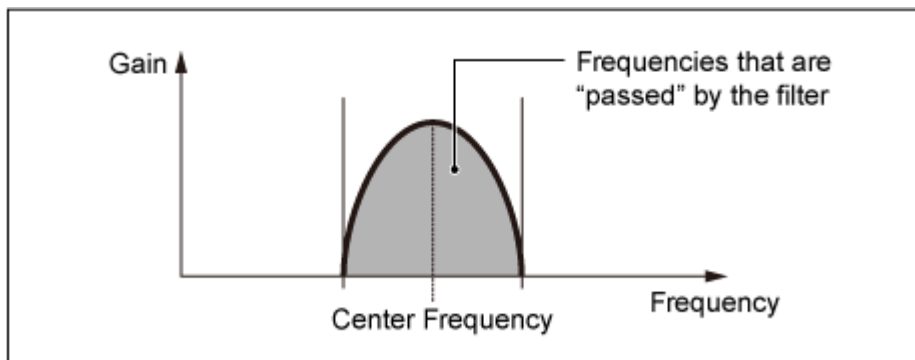
**HPF18:** -18 dB/oct

**HPF12:** -12 dB/oct

**HPF6:** -6 dB/oct

- **BPF**

特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。



**BPF12:** -12dB/oct

**BPF6:** -6dB/oct

**Cutoff (Filter Cutoff)**

カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、Typeで設定したフィルターを信号が通過するときの基準です。

**設定値:** 0~1023

**Resonance (Filter Resonance)**

レゾナンスの大きさを設定します。

**設定値:** 0~255

**Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)**

カットオフ周波数を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって変化させる度合いを設定します。

**設定値:** -255~+255

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動する

**マイナスの値:** 鍵(キー)を弱く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動する

**0:** ベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなる

### **Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)**

レゾナンス効果を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

Filter Typeで選ばれているフィルターの種類によっては表示されません。

**設定値:** -255~+255

**プラスの値:** 鍵(キー)を強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなる

**マイナスの値:** 鍵(キー)を弱く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなる

**0:** レゾナンスの値は変化しない

### **Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)**

フィルターのカットオフ周波数を、鍵(キー)の高低によって増減する度合いを設定します。設定値が1octのとき、キーに対応するピッチとカットオフ周波数は同じ割合で変化します。

**設定値:** Off、1/3oct、1/2oct、2/3oct、1oct、2oct

### **Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)**

### **Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)**

フィルター部のサチュレーターによって音をひずませる量の大きさを設定します。

**設定値:** 0.0~60.0 (dB) (0.75 dB単位)

### **Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)**

### **Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)**

Driveをベロシティーによって増減する度合いを設定します。

**設定値:** -255~0~+255

### **F1 Out Level (Filter 1 Out Level)**

### **F2 Out Level (Filter 2 Out Level)**

フィルターの出カレベルを設定します。

**設定値:** -12.0~+12.0 (dB) (0.375 dB単位)

## **Filter EG**




Filter EG画面ではフィルターエンベロープジェネレーターを設定します。

鍵(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでのFilter Cutoffの時間的な変化を作ることができます。

ます。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Filter/Amp → Filter EG



#### Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

EGが最大に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

#### Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

EGが最大に達してからSustainで設定したレベルに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

#### Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

サステインレベルを設定します。

設定値: 0~511

#### Release (Filter Cutoff EG Release Time)

鍵(キー)を離してからEGが0になるまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

#### Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

FEGによるカットオフ周波数の変化の時間を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

設定値: -255~0~+255

プラスの値: 強いベロシティーでFEGの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる



**マイナスの値:** 強いベロシティーでFEGの変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

**0:** ベロシティーによる変化はなくなる

### FEG Depth - Filter 1~2 (Filter 1~2 Cutoff EG Depth)

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。

**設定値:** -9600~+9600 (セント)(50セント単位)

**0:** フィルターEGによるカットオフ周波数の変化はなくなる  
値が0から離れるほどカットオフ周波数の変化の幅が大きくなる

**マイナスの値:** カットオフ周波数変化の高低が逆になる

### FEG Depth/Vel - Filter 1~2 (Filter 1~2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

**設定値:** -255~0~+255

**プラスの値:** 強いベロシティーでフィルターEGの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなる

**マイナスの値:** 強いベロシティーでフィルターEGの変化幅が狭くなり、弱いベロシティーでは広くなる


**0:** ベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなる

## Filter LFO



Filter LFO画面ではフィルターのLFOを設定します。

### 表示方法

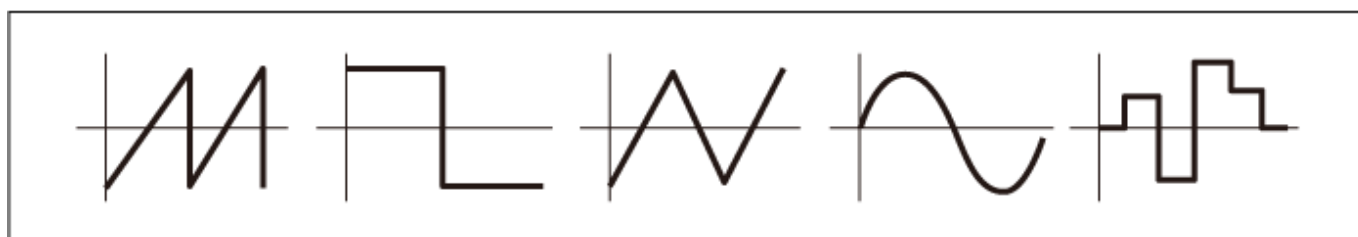
[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Filter/Amp → Filter LFO



### LFO Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

LFOの波形を選択します。ここで選んだ波形を使って、さまざまな音の揺れかたを作り出します。

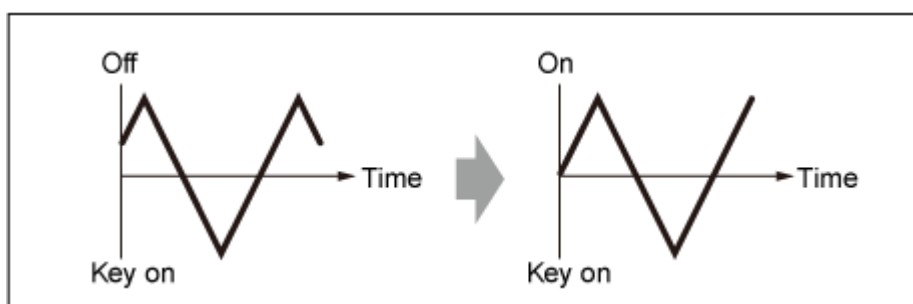
**設定値:** Saw、Square、Triangle、Sine、Random



### Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

鍵(キー)を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On



### Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

**設定値:** 0~415

### Delay (Filter Common Cutoff LFO Delay Time)

鍵(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

**設定値:** 0~127

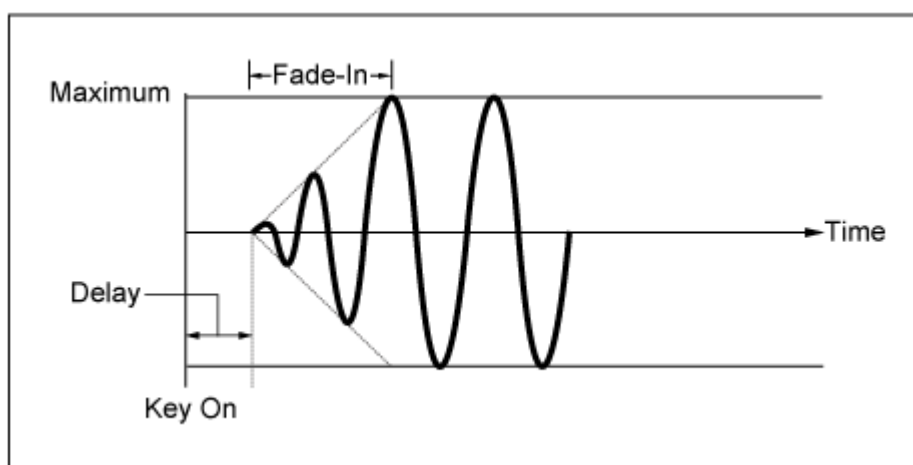
### Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

鍵(キー)を弾いてDelayで設定され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(徐々に深くかかっていく)時間を設定します。

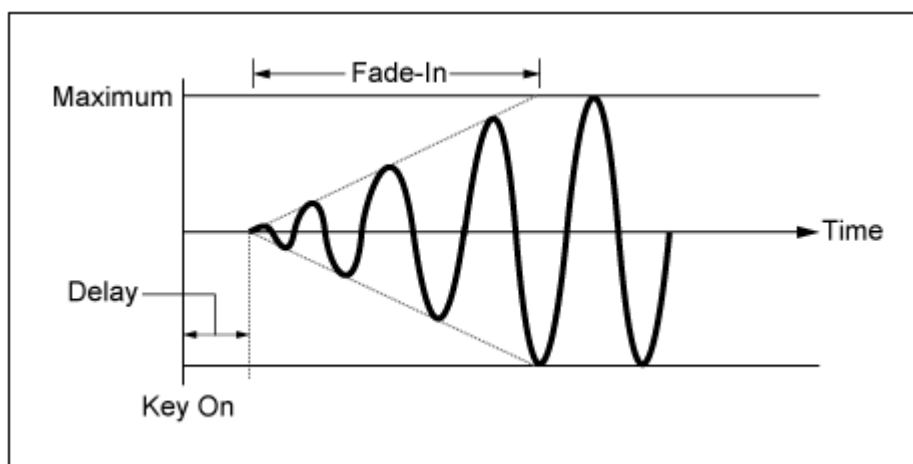
**設定値:** 0~214

値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなる

**0:** LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる



小さい値: 速いフェードイン

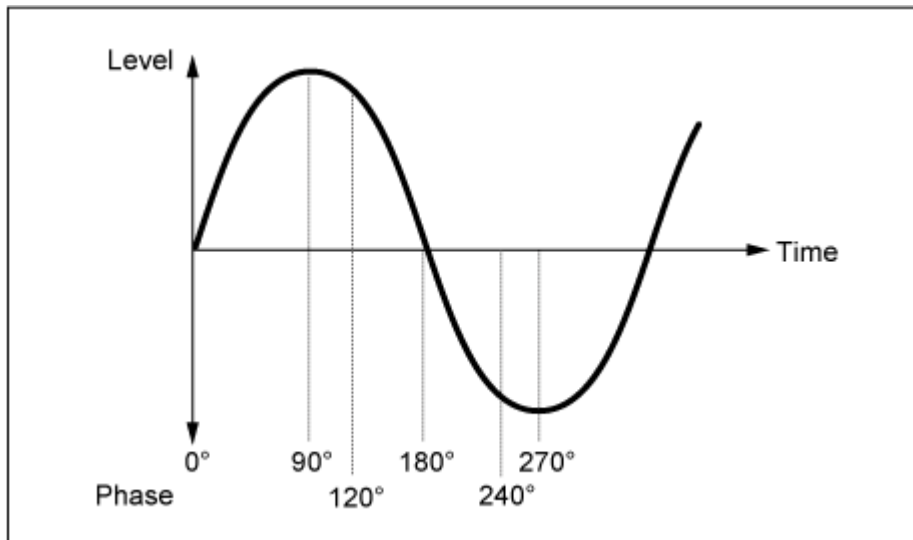


大きい値: 遅いフェードイン

### Phase (Filter Common Cutoff LFO Phase)

LFO Waveがリセットされたときの初期位相を設定します。

**設定値:** 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)



波形の位相

### Depth (Filter Cutoff LFO Depth)

Filter 1とFilter 2、それぞれに対するLFOのLFO Waveによるコントロールの深さを設定します。

設定値: -9600~+9600 (セント)(50セント単位)

## Amp EG



Amp EG画面ではAEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)を設定します。鍵(キー)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。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Filter/Amp → Amp EG



### Attack (Amplitude EG Attack Time)

鍵(キー)を弾いてからAmplitude Levelに達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0~255

### Decay (Amplitude EG Decay Time)

Amplitude Levelに達してから、サステインレベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。

**設定値:** 0~255

### Sustain (Amplitude EG Sustain Level)

鍵(キー)を押している間、持続し続ける音量です。

**設定値:** 0~511

### Release (Amplitude EG Release Time)

鍵(キー)を離してから音が消えるまでの時間です。

**設定値:** 0~255

### Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)

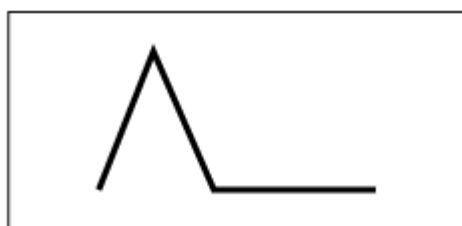
AEGによる音量変化の時間を、鍵(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

**設定値:** -255~+255

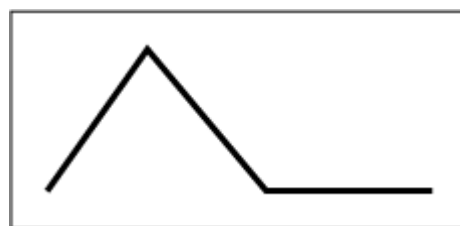
**プラスの値:** 強いベロシティーでAEGの音量変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる

**マイナスの値:** 強いベロシティーでAEGの音量変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

**0:** ベロシティーによる変化はなくなる



強いベロシティー(音量変化が速い)



弱いベロシティー(音量変化が遅い)

### Level (Amplitude Level)

アンプリチュードの音量を設定します。

**設定値:** 0~511

### Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)

アンプリチュードの音量をベロシティーによって増減する度合いを設定します。

**設定値:** -255~0~+255

## Level/Key (Amplitude Level Key Follow)

ピッチに追従してAmp Levelが変化します。

Amplitude Level Keyを127にした場合、ピッチが1オクターブ上がるたびにAmp Levelが-6dB下がります。

設定値: 0~127

## Drive (Amplitude Saturator Drive)

アンプリチュード部のサチュレーターによって音をひずませる量を設定します。


設定値: 0.0~60.0 (dB) (0.75 dB 単位)

## Amp LFO



Amp LFO画面ではアンプリチュードLFOを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/  ] → Filter/Amp → Amp LFO

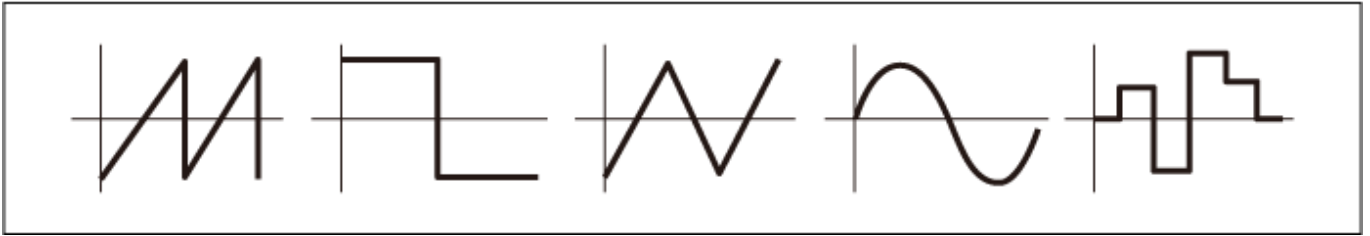


## LFO Wave (Amplitude LFO Wave)

LFOの波形を選択します。

ここで選んだ波形を使って、さまざまな音の揺れかたを作り出します。

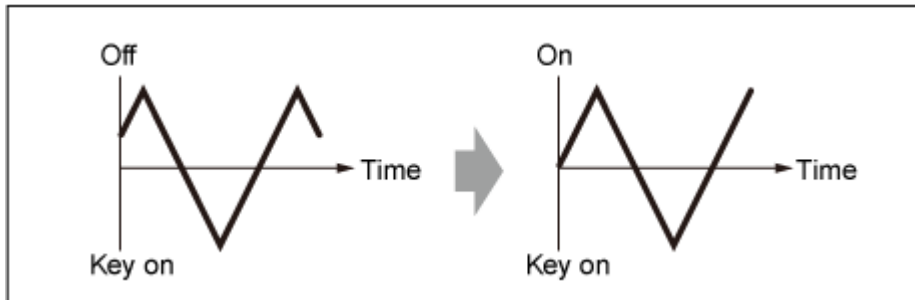
設定値: Saw、Square、Triangle、Sine、Random



### Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

鍵(キー)を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off、On



### Speed (Amplitude LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

設定値: 0~415

### Delay (Amplitude LFO Delay Time)

鍵(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

設定値: 0~127

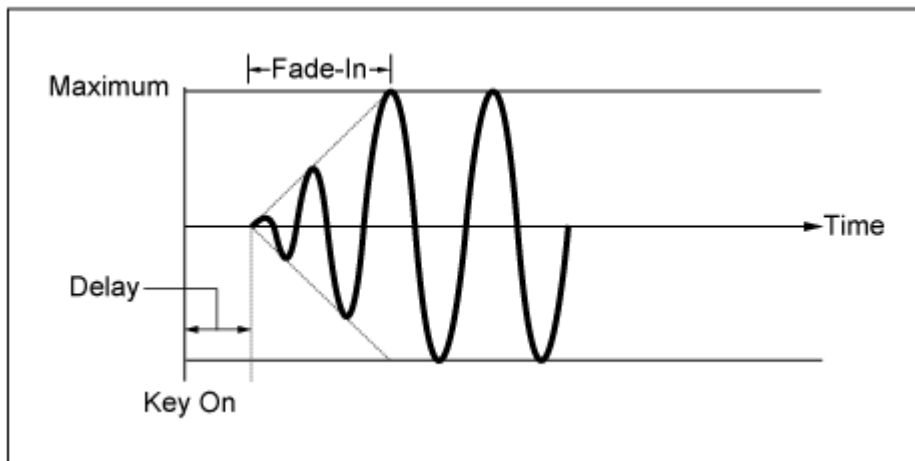
### Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

鍵(キー)を弾いてDelayで設定され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(徐々に深くかかっていく)時間を設定します。

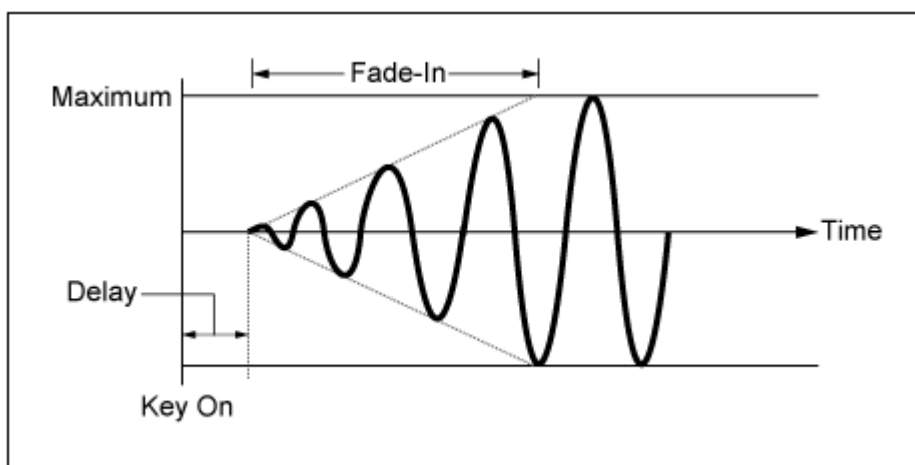
設定値: 0~214

値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなる

**0:** LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる



小さい値: 速いフェードイン

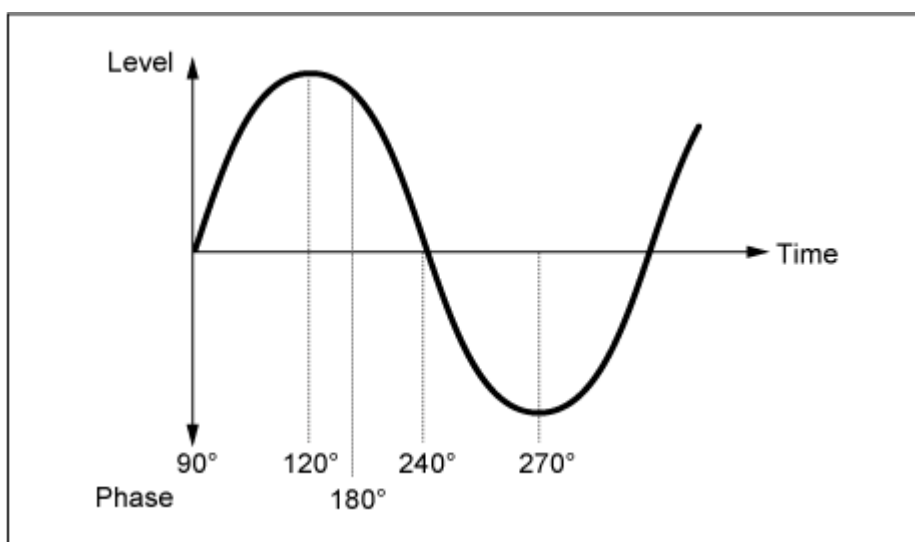


大きい値: 遅いフェードイン

### Phase (Amplitude LFO Phase)

LFOの波形がリセットされたときの初期位相を設定します。

**設定値:** 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)



波形の位相



## Depth (Amplitude Level LFO Depth)

LFOによる音量変化の深さを設定します。

設定値: -127~+127

### Effect

### Routing

Part Edit (AWM2)のEffect → Routingとほぼ同じですが、以下の点が異なります。

- Elementごとの出力先設定がない
- Ins ConnectでParallelが選択できない

### Ins A

### Ins B

Part Edit (AWM2)のEffect → Ins AやIns Bと同じです。

### 3-band EQ

Part Edit (AWM2)のEffect → 3-band EQと同じです。

### 2-band EQ

Part Edit (AWM2)のEffect → 2-band EQと同じです。

### Arpeggio

### Common

Part Edit (AWM2)のArpeggio → Commonと同じです。

### Individual

Part Edit (AWM2)のArpeggio → Individualと同じです。

## Advanced



Part Edit (AWM2)のArpeggio → Advancedと同じです。

## Motion Seq



## Common



Part Edit (AWM2)のMotion Seq → Commonと同じです。

## Lane



Part Edit (AWM2)のMotion Seq → Laneと同じです。

## Mod/Control



## Control Assign



Destinationの設定値が異なることを除き、Part Edit (AWM2)のMod/Control → Control Assignと同じです。

また、ElementSwなどの代わりに、以下のパラメーターを使います。

### Oscillator Sw (Oscillator Switch)

各オシレーターに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。Destinationでオシレーターに関するパラメーターを選んだときだけ表示されます。通常はスイッチが3つ表示されますが、DestinationがOSC FMかOSC Ringの場合は2つだけ表示されます。

**設定値:** Off、On

### Filter Sw

各フィルターに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。

Destinationでフィルターに関するパラメーターを選んだときだけ表示されます。

**設定値:** Off、On

## After Touch

---



Destinationの設定値が異なることを除き、Part Edit (AWM2)のMod/Control → After Touchと同じです。

## Tx/Rx Switch

---



Part Edit (AWM2)のMod/Control → Tx/Rx Switchと同じです。

## Control Settings

---



Part Edit (AWM2)のMod/Control → Control Settingsと同じです。

## Part LFO

---



DestinationがInsだけということを除き、Part Edit (AWM2)のMod/Control → Part LFOと同じです。

## Oscillator Edit



### 目次

[Osc/Tune](#)

[Osc EG](#)

[Osc LFO](#)

### Osc/Tune



Osc/Tune画面ではオシレーターの全般的なパラメーターを設定します。

この画面で使用可能な変調と波形変形機能には、FM(周波数変調)、リングモジュレーション、オシレーターシンク、Pulse Width、Wave Shaperがあります。

### 表示方法

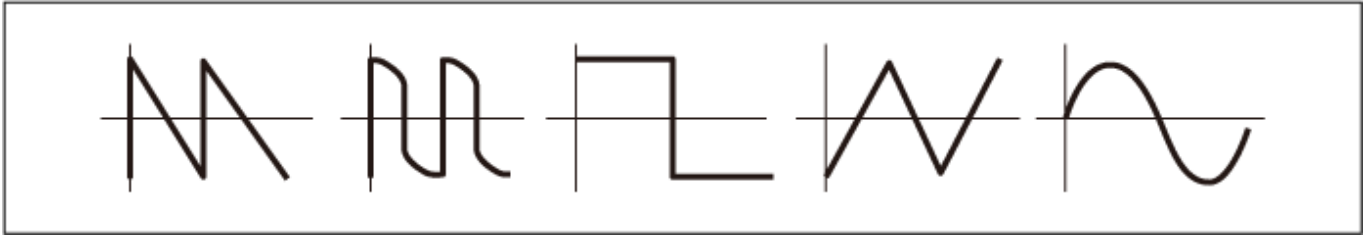
[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Oscillator選択 → Osc/Tune



### Wave (Oscillator Wave)

オシレーターの波形を設定します。

**設定値:** Saw1、Saw2(Saw1の音を太くしたバリエーション)、Square、Triangle、Sine



### **Out Level (Oscillator Out Level)**

オシレーターの音量を調節します。

設定値: 0~511

### **Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)**

オシレーターの音量をベロシティで操作する大きさを設定します。

設定値: -255~+0~+255

### **Invert (Oscillator Out Invert Enable)**

オシレーター出力を正負反転します。

設定値: Off、On

### **Connect (Oscillator Out Select)**

オシレーターの出力先を選びます。

設定値: Filter、Amp

### **Octave (Oscillator Octave)**

オシレーターのピッチをオクターブ単位で設定します。

設定値: 64'、32'、16'、8'、4'、2'、1'

### **Pitch (Oscillator Pitch)**

オシレーターのピッチを細かく設定します。

設定値: -1200~+0~+1200(cent)

### **■ FM(周波数変調)**

オシレーターの周波数を別のオシレーターを使って変調します。

#### **FM Level (Oscillator FM Level)**

FMの効果の大きさを設定します。

設定値: 0~255

#### **FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)**

FMの効果ベロシティで操作する大きさを設定します。

設定値: -255~+0~+255

## ■ リングモジュレーション

2つのオシレーターの信号を掛け合わせることで、金属的な非調和な音を作ります。

### Ring Level (Oscillator Ring Level)

リングモジュレーションの大きさを設定します。

設定値: 0~255

### Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)

リングモジュレーションをベロシティで操作する大きさを設定します。

設定値: -255~+0~+255

## ■ オシレーターシンク

2つのオシレーターを強制的に同期させることで複雑な波形を作り出すしくみです。

AN-X音源では、オシレーターごとに自身の同期のタイミングを設定するしくみを内蔵しているため、単体のオシレーターだけで複雑な波形を作ることが可能です。

### Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)

オシレーターシンクの効果の大きさを設定します。

設定値: 0~4800(セント)(25セント単位)

### Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)

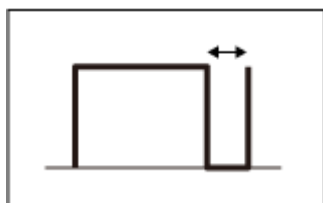
ベロシティでSync Pitchを操作する大きさを設定します。

設定値: -255~+0~+255

## ■ Pulse Width(パルス幅)

Pulse Width(パルス幅)とは、Square波形のプラス部分とマイナス部分の長さの割合です。

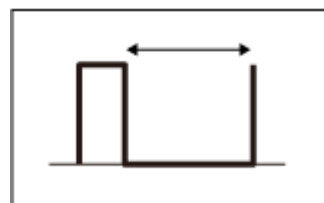
Pulse Widthが小さいとき



Pulse Widthが50%



Pulse Widthが大きいとき



AN-X音源では、Square波形以外にもPulse Widthを設定することができ、それぞれ特有の波形変化をします。

Pulse WidthをLFO等で変調することをPulse Width Modulation(パルス幅変調:PWM)といい、独特なうねり感を持ったサウンドを作ることができます。  
AN-X音源ではOsc EGとOsc LFOを使ってPWMを行うことができ、Osc EG画面、Osc LFO画面でOsc EG, Osc LFOでのPWMの大きさを設定します。

### **Pulse Width (Oscillator Pulse Width)**

波形のPulse Widthを設定します。

**設定値:** 1.0%~50.0%~99.0%

### **PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)**

Pulse Widthをベロシティーで操作する大きさを設定します。

**設定値:** -255~+0~+255

## ■ **Wave Shaper**

波形を変形して音に独特のひずみ感と倍音変化を与えます。

### **Shaper (Oscillator Wave Shaper)**

Wave Shaperの効果の大きさを設定します。

Wave Shaperを使うと波形がダイナミックに変形します。

**設定値:** 0~255

### **Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)**

Wave Shaperをベロシティーで操作する大きさを設定します。

**設定値:** -255~+0~+255

## **Pitch EG Settings**

Part Edit (AN-X)のGeneral/Pitch → Pitch EG画面が表示されます。

## **Pitch LFO Settings**

Part Edit (AN-X)のGeneral/Pitch → Pitch LFO画面が表示されます。

## **Osc 1~3 EG Settings**

Oscillator EditのOsc EG画面が表示されます。

## **Osc 1~3 LFO Settings**


Oscillator EditのOsc LFO画面が表示されます。

Osc EG画面ではオシレーターのエンベロープジェネレーターを設定します。

鍵(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでのSync、Pulse Width、Wave Shaperの時間的な変化を作ることができます。

ピッチの時間的な変化はPitch EGで行います。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Oscillator選択 → Osc EG



### Attack (Oscillator EG Attack Time)

キーオンからEGがアタックのレベルに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

### Decay (Oscillator EG Decay Time)

キーオンからEGがディケイのレベルに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

### Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

サステインレベルを設定します。

設定値: 0~511

### Release (Oscillator EG Release Time)

鍵(キー)を離してからEGが0になるまでの時間を設定します。

設定値: 0~255

### Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)



SyncをOsc EGで操作する大きさを設定します。

**設定値:** -4800~+4800(cent)

### Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Pulse WidthをOsc EGで操作する大きさを設定します。

**設定値:** -127~+0~+127

### Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

ShaperをOsc EGで操作する大きさを設定します。


**設定値:** -127~+0~+127

## Osc LFO



Osc LFO画面ではオシレーターのLFOを設定します。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Oscillator選択 → Osc LFO

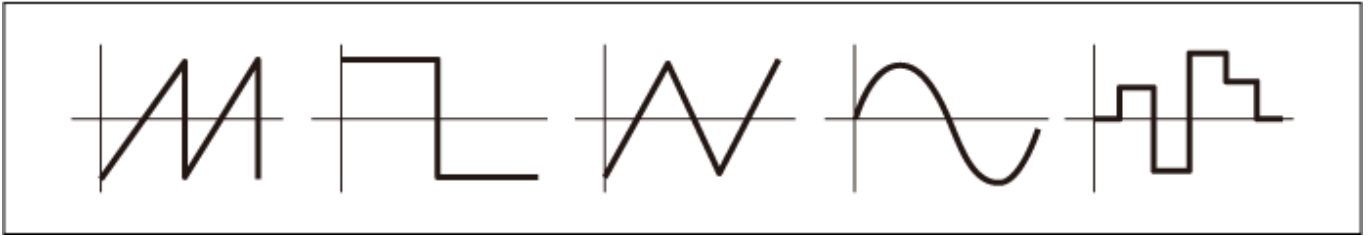


### LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

LFOの波形を選択します。

ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れかたを作り出します。

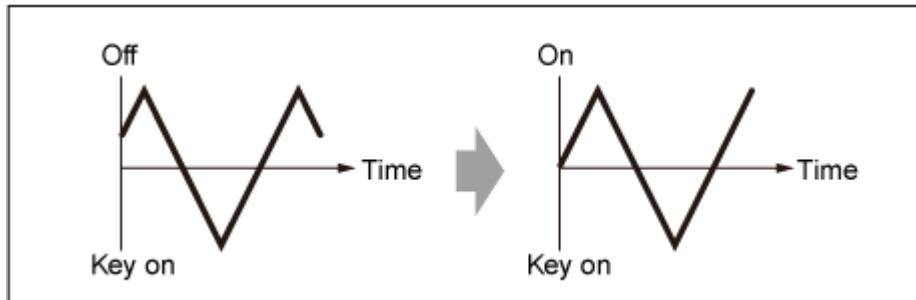
**設定値:** Saw、Square、Triangle、Sine、Random



### Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

鍵(キー)を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off、On



### Speed (Oscillator LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

設定値: 0~415

### Delay (Oscillator LFO Delay Time)

鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

### Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)

鍵盤を弾いてDelayで設定され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します。

設定値: 0~214

### Oscillator LFO Phase

鍵(キー)を押したときにリセットするLFOの位相を設定します。

設定値: 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)

### Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)

SyncをOsc LFOで操作する大きさを設定します。

設定値: -4800~+4800(cent)

### Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)

Pulse WidthをOsc LFOで操作する大きさを設定します。

**設定値:** -127~+0~+127

### **Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)**

ShaperをOsc LFOで操作する大きさを設定します。

**設定値:** -127~+0~+127

## Noise Edit



### Noise



Noise画面ではNoise Generatorを設定します。

#### 表示方法

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part選択 → Oscillator選択 → Noise



#### Noise Tone (Noise Generator Tone)

Noiseの周波数特性を設定します。

設定値: 0~64~127

0~63: 高域をカット

64: ホワイトノイズ

65~127: 低域をカット

#### Out Level (Noise Generator Out Level)

Noiseの音量を設定します。

設定値: 0~511

#### Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Noiseの音量をVelocityで操作する大きさを設定します。

設定値: -255~+0~+255

## Connect (Noise Generator Out Select)

Noiseの出力先を選びます。

**設定値:** Filter、Amp

## Category Search画面



カテゴリーサーチは、指定したカテゴリーの中から使いたいパフォーマンス、パート、アルペジオ、ウェーブフォームを素早く探すことができる便利な機能です。

### 目次

[Performance Category Search](#)

[Performance Merge](#)

[Part Category Search](#)

[Rhythm Pattern](#)

[Arp Category Search \(Arpeggio Category Search\)](#)

[Waveform Search \(Waveform Category Search\)](#)

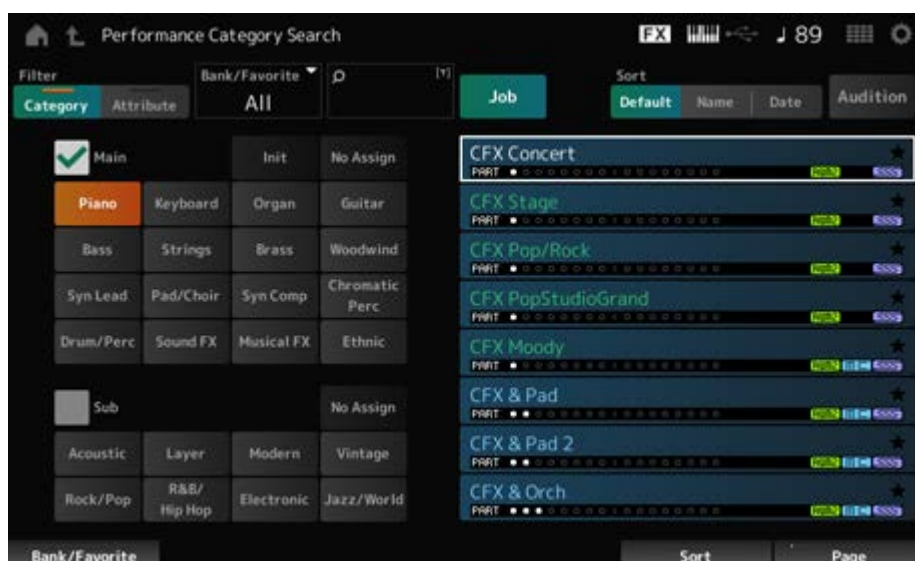
## Performance Category Search



Performance Category Search画面では、パフォーマンスの検索と選択ができます。

### 表示方法

- [CATEGORY]ボタンを押す
- パフォーマンスネームをタップ → コンテキストメニューからCategory Searchを選択



### Filter

検索に使うフィルターを選びます。

**設定値:** Category、Attribute

### Main (Main Category)

### Sub (Sub Category)

カテゴリによるフィルタリングをします。

MainまたはSubのチェックを外すと、カテゴリによるフィルタリングが解除されます。

**設定値:** データリスト参照

### Attribute

アトリビュート(属性)によるフィルタリングをします。

Attributeのチェックを外すと、アトリビュートによるフィルタリングが解除されます。

**設定値:** AWM2、FM-X、AN-X、MC、SSS、Smart Morph、Single、Multi、MOTIF XF、MONTAGE、MONTAGE M

## Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

バンクまたはフェーバリットによるフィルタリングをします。

Favoriteを選ぶと、フェーバリットマークが設定されたパフォーマンスだけがリストに表示されます。

カテゴリー検索画面が表示されているときは、[CATEGORY]ボタンを押すたびに All→Favorite→Preset→User→Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)の順で Bankが切り替わります。

[CATEGORY]ボタンを長押しするとAllに戻ります。

**設定値:** All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

## Name Search

名前に含まれる文字を入力して検索します。

タップすると、入力画面が表示され、英数字を最大20文字まで入力できます。

## Job

ジョブが表示されます。

## Sort

パフォーマンスリストのソート順を設定します。

**設定値:** Default、Name、Date

**Name:** 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順。

**Date:** ストアされた順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順。

## Audition

オーディションフレーズ再生のオンオフを設定します。

[UTILITY]→Settings→AdvancedでAudition Lockがオンの場合は無効です。

**設定値:** Off、On

## Delete

選択中のコンテンツを削除します。

ユーザーバンクのパフォーマンスを選択しているときのみ有効です。

## Rename

選択中のコンテンツの名前を変更します。

ユーザーバンクのパフォーマンスを選択しているときのみ有効です。

## Favorite All Clear



パフォーマンスのフェーバリットマークをすべて解除します。  
フェーバリットマークが設定されたパフォーマンスがひとつもない場合は表示されません。

## **リスト**

パフォーマンス名、有効パート、アトリビュート、フェーバリットの状態が表示されます。

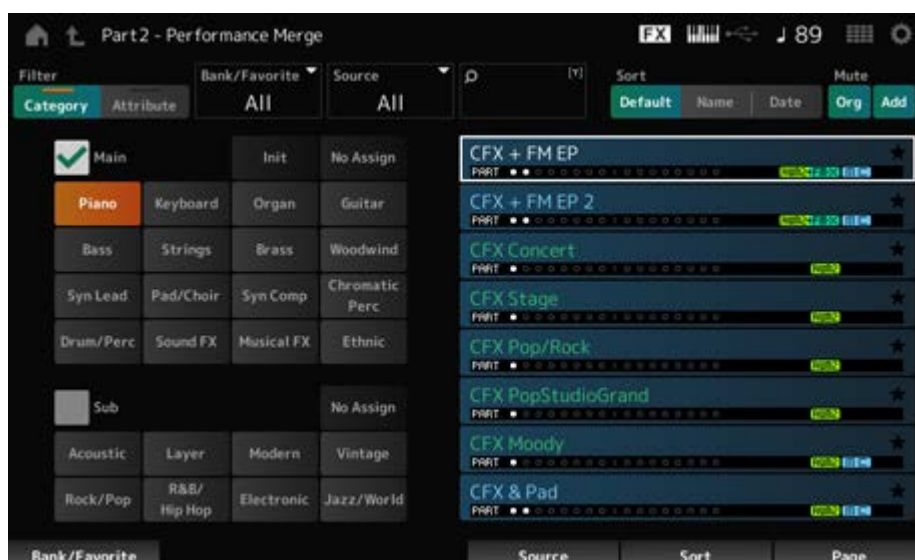
## Performance Merge



Performance Merge画面では、選択したパフォーマンスを構成する複数パートを、空のパートにまとめて割り当てることができます。たとえば、4パート使用したピアノ音色と2パート使用したストリングス音色をレイヤーして、計6パートのリッチな音色を作る、といったことが可能です。

### 表示方法

[PERFORMANCE] → (自身を含む以降のパートがすべて空の)パート選択 → [+]をタップ



### Source

パフォーマンス選択時、ここで指定したパートの音色が選択中のパートに割り当てられます。

**設定値:** All、Part 1~16

**All:** 選択したパフォーマンスを構成するすべてのパートが、可能な範囲で空のパートに割り当てられる

**Part 1~16:** 指定したパートの音色だけが選択中のパートに割り当てられる

### Mute Org (Original Part Mute)

オフにすると、Performance Merge画面が表示される前からあったパートをミュートします。

**設定値:** Off、On

### Mute Add (Additional Part Mute)

オフにすると、Performance Merge画面で追加したパートをミュートします。

**設定値:** Off、On

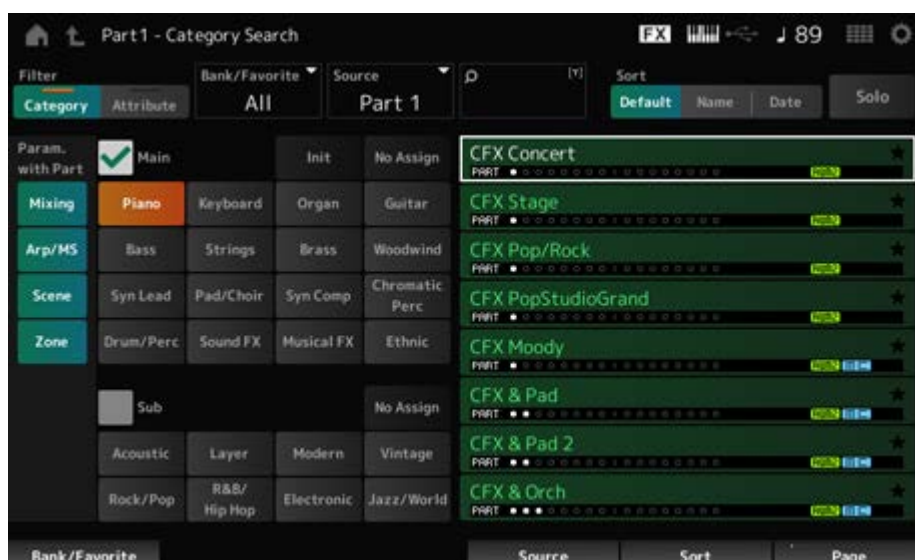
## Part Category Search



Part Category Search画面では、パートの検索と選択ができます。

### 表示方法

- [SHIFT] + [CATEGORY]
- (すでに音色が割り当てられているパートを選択した場合)パートネームをタップ → コンテキストメニューからCategory Searchを選択
- (自身以降に音色が割り当てられているパートがある空のパートを選択した場合)[+]をタップ



### Source (Source Part)

パフォーマンス選択時、ここで指定したパートの音色が選択中のパートに割り当てられます。初期設定はPart 1です。

**設定値:** Part 1~16

### Solo

ソロ機能のオンオフを設定します。

このスイッチをオンにすると、選択中のパートがソロになります。

**設定値:** Off、On

### Param. with Part (Parameter with Part)

パフォーマンス選択時に、そのパラメーター群の設定値を読み込む(On)か、読み込まない(Off)かを設定します。

オフに設定したパラメーター群は、新たなパフォーマンスを選択しても現在の設定値が維持されます。

**設定項目:** Mixing、Arp/MS、Scene、Zone

**設定値:** Off、On

## Rhythm Pattern

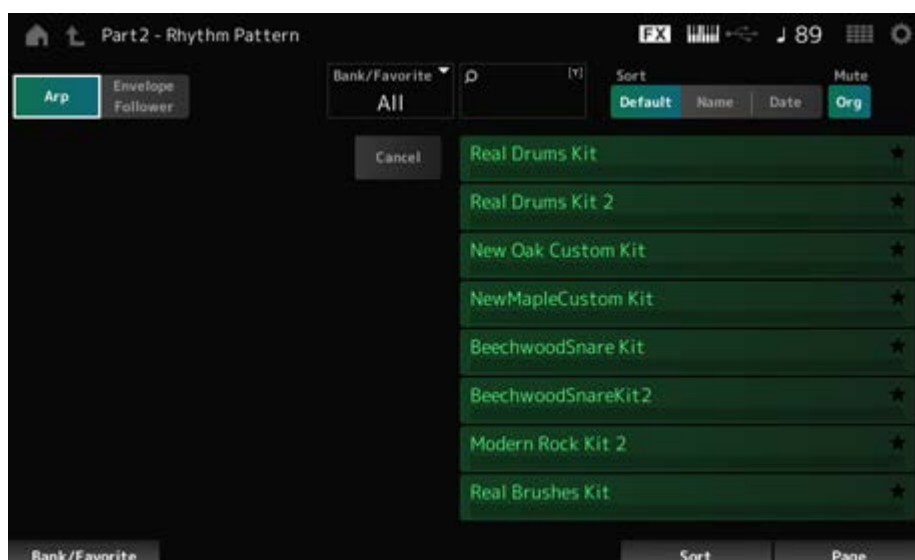


Rhythm Pattern画面では、リズムパターンの検索と選択ができます。

リズムパターン機能を使うと、現在のパフォーマンスにリズムパートを簡単に追加できます。また、リズムパターンとエンベロープフォロワーを組み合わせることで、音色をさらに変化させることができます。

### 表示方法

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



### Arp (Arpeggio)

#### Envelope Follower

アルペジオ表示またはエンベロープフォロワー表示を選びます。

### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

バンクまたはフェーバリットによるフィルタリングをします。

Favoriteを選ぶと、フェーバリットマークが設定されたリズムパターンだけがリストに表示されます。

**設定値:** All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

### Name Search

名前に含まれる文字を入力して検索します。

タップすると、入力画面が表示され、英数字を最大20文字まで入力できます。

## Sort

リズムパターンリストのソート順を設定します。

**設定値:** Default、Name、Date

**Name:** 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順。

**Date:** ストアされた順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順。

## Mute Org (Original Part Mute)

オフにすると、Rhythm Pattern画面が表示される前からあったパートをミュートします。

**設定値:** Off、On

## Mute Add (Additional Part Mute)

オフにすると、Rhythm Pattern画面で追加したパートをミュートします。

**設定値:** Off、On

## リスト

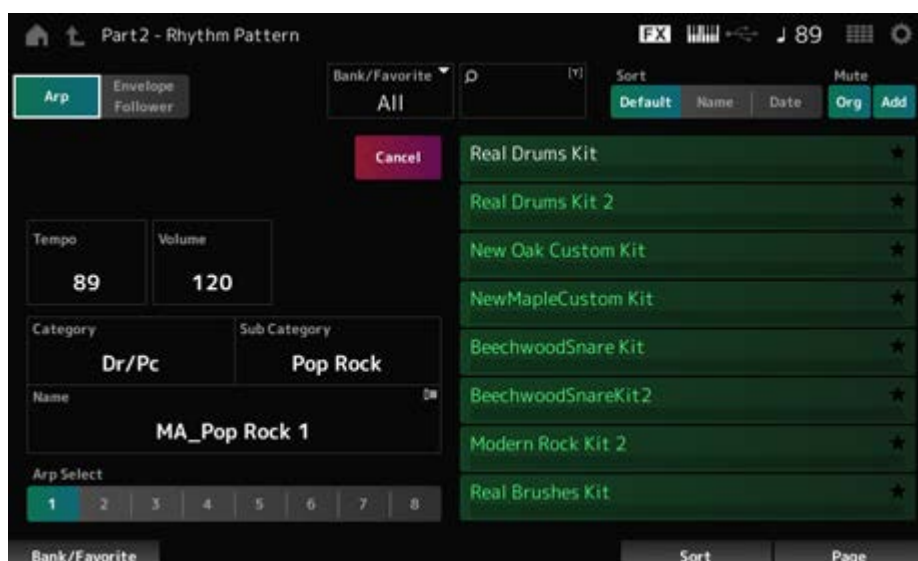
リズムパターンのリストが表示されます。

## Cancel

操作をキャンセルします。

## ■ Arpがオンのとき

アルペジオ設定でよく使うパラメーターが画面左側に表示されます。



## Tempo

テンポを設定します。

**設定値:** 5~300

## Volume

リズムパターンのボリュームを設定します。

設定値: 0~127

## Category (Arpeggio Main Category)

### Sub Category (Arpeggio Sub Category)

#### Name

現在設定されているアルペジオのカテゴリ、サブカテゴリ、名前が表示されます。

タップするとアルペジオのカテゴリ検索と番号入力のコンテキストメニューが表示されます。

設定値: データリスト参照

## Arp Select (Arpeggio Select)

アルペジオセレクトを切り替えます。

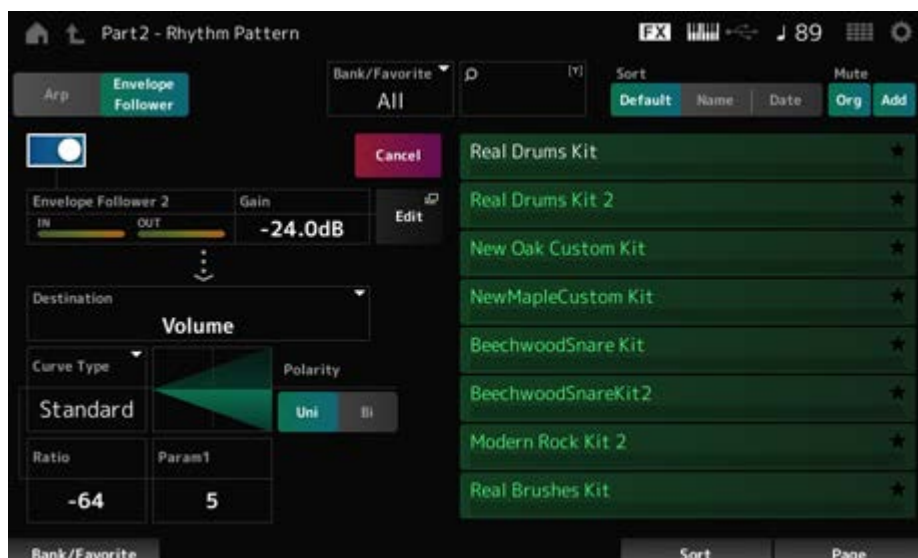
設定値: 1~8

## ■ Envelope Followerがオンのとき

エンベロープフォロワーの設定でよく使うパラメーターが画面左側に表示されます。

リズムパターンでよく使うパラメーターを素早く編集できます。

その他のパラメーターを変えたい場合にはEditからエンベロープフォロワーの詳細設定画面を開きます。



## Quick Assign

エンベロープフォロワーを使うかどうかを設定します。

設定値: Off、On

## Gain (Envelope Follower Gain)

インプットソースの入力ゲインを設定します。

**設定値:** -24.0dB~0.0dB~24.0dB

## Destination

エンベロープフォロワーの効果先を設定します。

**設定値:** Volume、Cutoff、Resonance、Pitch、Pan、Reverb Send、Variation Send、LFO Speed、LFO Depth 1、LFO Depth 2、LFO Depth 3

## Curve Type

**Polarity (Curve Polarity)**

**Ratio (Curve Ratio)**

**Param1 (Curve Parameter 1)**

**Param2 (Curve Parameter 2)**

Control Assign画面と同じです。

## Edit

Envelope Follower Edit画面が表示されます。

## リズムパターン機能の使いかた



ここでは、Supertranceというパフォーマンスに8Z Trance Basics 1というリズムパターンを追加し、エンベロープフォロワーを使って音色を変化させる例を説明します。

## リズムパートを簡単に追加する



### 1 リズムパートを追加したいパフォーマンスを選びます。

ここではSupertranceを選びます。

### 2 [SHIFT]ボタン+[SONG/PATTERN]ボタンを押します。

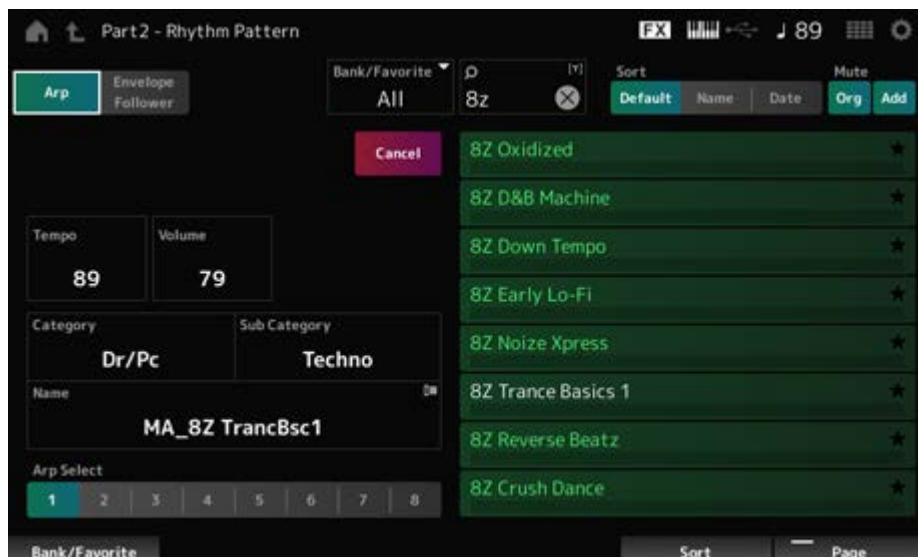
Rhythm Pattern画面が表示されます。

パート1~8のすべてのパートが使用中の場合は、PartFullと表示され、リズムパターンは追加できません。

### 3 リズムパターンリストから使いたいリズムパターンのキットをタップします。

ここでは8Z Trance Basics 1をタップします。





これでリズムパートが追加されます。

#### 4 鍵盤を弾くとリズムが鳴ります。

#### 5 [PERFORMANCE]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押して、リズムパターンを確定します。

Rhythm Pattern画面が閉じます。

#### NOTE

🏠 (Home)アイコンのタップでも確定できます。

#### 6 リズムパターンを止めるには、[ARP ON/OFF]ボタンまたは[■](ストップ)ボタンを押します。

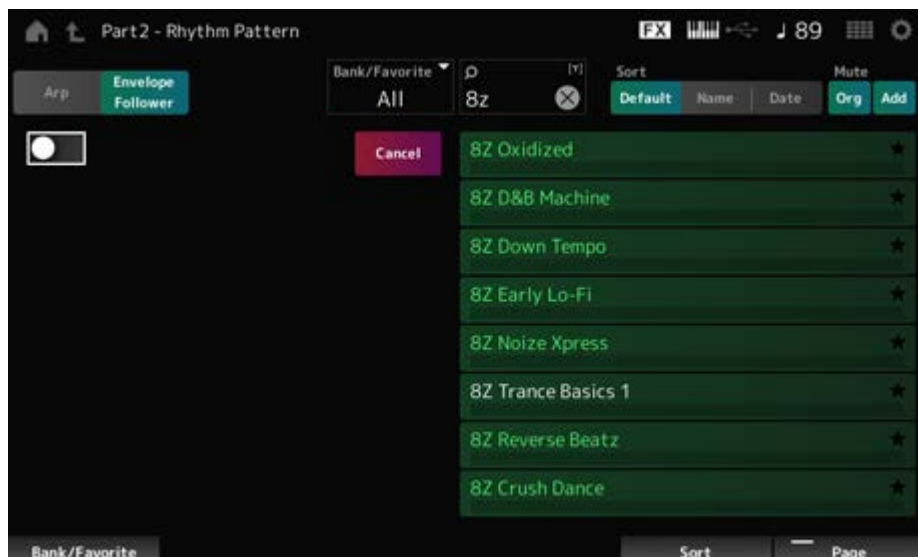
### エンベロープフォロワーを設定する



エンベロープフォロワーとは、入力信号の波形のエンベロープ(振幅包絡)を抽出する機能のことで、音色を変化させるコントローラーとして使います。たとえば、リズムパターンを割り当てたパートのエンベロープフォロワーをソース(Source)として使い、他のパートの音色を変化させるというようなことができます。たとえば、ある特定の音色が鳴る間に別の音色の音量を下げる場合(ダッキング)などに使うと便利です。

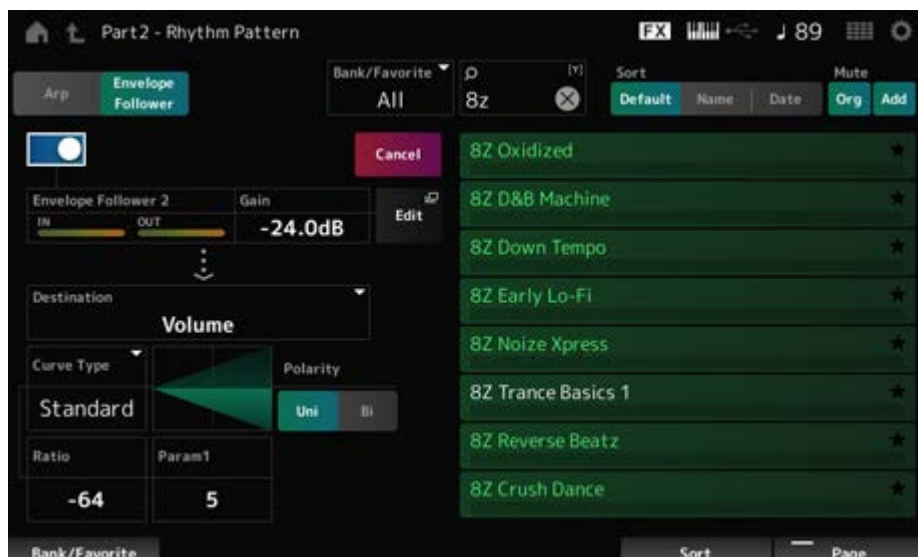
#### 1 Rhythm Pattern画面のEnvelope Followerボタンをタップします。

エンベロープフォロワー画面が表示されます。



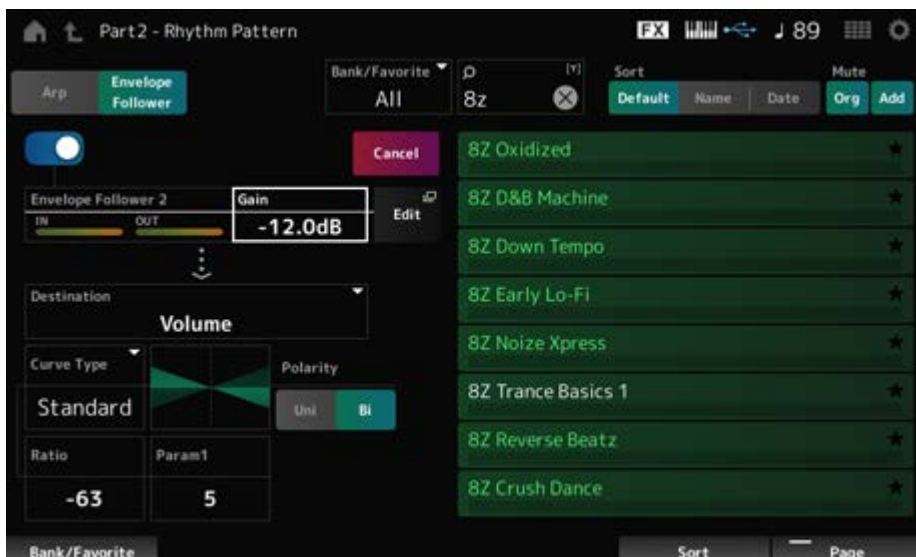
## 2 エンベロープフォロースイッチをオンにします。

ここで鍵盤を弾くとエンベロープフォロワーの効果を確認できます。



## 3 必要に応じて、設定を調節します。

ここではPolarityをBi、Ratioを-63、Gainを-12dBなどにします。



より細かい調節をしたい場合には画面のEditボタンをタップして、エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。

リズムパターンのキットやアルペジオタイプを選び直したいときは、[SHIFT]ボタン+[SONG/PATTERN]ボタンを押してRhythm Pattern画面に戻ります。キットやアルペジオタイプを選び直しても、エンベロープフォロワーの設定は保持されます。

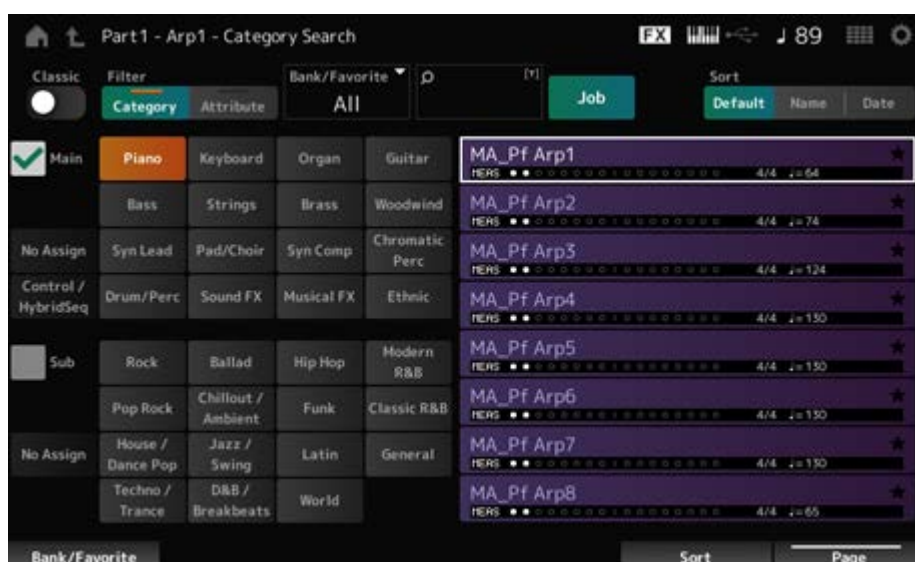
## Arp Category Search (Arpeggio Category Search)



Arp Category Search画面では、アルペジオタイプの検索と選択ができます。

### 表示方法

- [PERFORMANCE] → Part Common選択 → [EDIT/ ] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]
- [PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Arp / MS → Arp Overview → パート選択 → [CATEGORY]



### Classic (Classic Switch)

クラシック表示をオンにします。

クラシック表示では、一般的なアルペジオだけがリスト表示され、フィルターを使った検索はできません。

設定値: Off、On

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

カテゴリによるフィルタリングをします。

MainまたはSubのチェックを外すと、カテゴリによるフィルタリングが解除されます。

設定値: データリスト参照

### Attribute

アトリビュート(属性)によるフィルタリングをします。

Attributeのチェックを外すと、アトリビュートによるフィルタリングが解除されます。

**設定値:** Note、Chord、Other、Intro、Main、Fill、Ending、AF、Accent、Random SFX、Mg、小節数、拍子、テンポ

### **Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)**

バンクまたはフェーバリットによるフィルタリングをします。

Favoriteを選ぶと、フェーバリットマークが設定されたアルペジオタイプだけがリストに表示されます。

**設定値:** All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

### **Name Search**

名前に含まれる文字を入力して検索します。

タップすると、入力画面が表示され、英数字を最大20文字まで入力できます。

### **Job**

ジョブが表示されます。

### **Delete**

選択中のコンテンツを削除します。

ユーザーバンクのアルペジオを選択しているときのみ有効です。

### **Rename**

選択中のコンテンツの名前を変更します。

ユーザーバンクのアルペジオを選択しているときのみ有効です。

### **Favorite All Clear**

アルペジオのフェーバリットマークをすべて解除します。

フェーバリットマークが設定されたアルペジオタイプがひとつもない場合は表示されません。

### **Sort**

アルペジオタイプリストのソート順を設定します。

**設定値:** Default、Name、Date

**Name:** 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順。

**Date:** ロードした順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順。

## **リスト**

アルペジオ名、小節数、拍子、推奨テンポ、アトリビュート、フェーバリットの状態が表示されます。

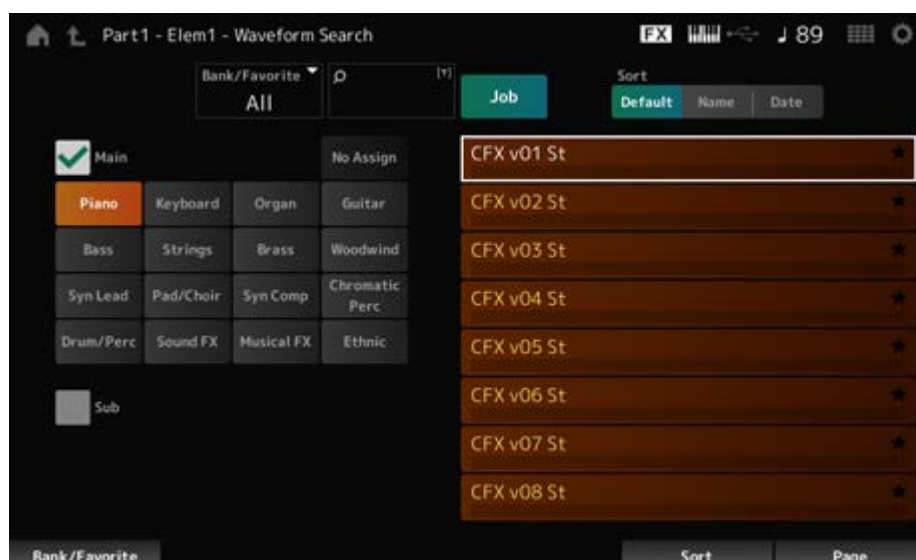
## Waveform Search (Waveform Category Search)



Waveform Search画面では、ウェーブフォームの検索と選択ができます。

### 表示方法

ウェーブフォーム関連画面 → パート選択 → ウェーブフォーム選択 → CATEGORY



### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

バンクまたはフェーバリットによるフィルタリングをします。

Favoriteを選ぶと、フェーバリットマークが設定されたウェーブフォームだけがリストに表示されます。

**設定値:** All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

### Name Search

名前に含まれる文字を入力して検索します。

タップすると、入力画面が表示され、英数字を最大20文字まで入力できます。

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

カテゴリーによるフィルタリングをします。

MainまたはSubのチェックを外すと、カテゴリーによるフィルタリングが解除されます。

**設定値:** データリスト参照

### Job

ジョブが表示されます。

### Delete

選択中のコンテンツを削除します。

ユーザーバンクのウェブフォームを選択しているときのみ有効です。

### Rename

選択中のコンテンツの名前を変更します。

ユーザーバンクのウェブフォームを選択しているときのみ有効です。

### Favorite All Clear

ウェブフォームのフェーバリットマークをすべて解除します。

フェーバリットマークが設定されたウェブフォームがひとつもない場合は表示されません。

### Sort

ウェブフォームリストのソート順を設定します。

**設定値:** Default、Name、Date

**Name:** 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順。

**Date:** ストアされた順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順。



## Live Set画面



ライブのとき、曲に合わせてパフォーマンスを瞬時に切り替えたいような場面では、ライブセットを使うと便利です。

### 目次

[Live Set](#)


[Live Set Register](#)

[Live Set Edit](#)


## Live Set



Live Set画面はパフォーマンスを呼び出すときに使います。

User Bank選択中に[SHIFT] + [EDIT/  ]を押すとダイアログが表示され、ページまたはバンク単位でのコピーや入れ替えができます。

### 表示方法

- [LIVE SET]ボタンを押す
-  (ライブセット)アイコンをタップ



### Bank (Bank Name)

ライブセットのバンクを選択します。

**設定値:** Preset、User 1~8 (工場出荷時)、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

### Page

ライブセットのページを選択します。

### Live Set Slot 1~16

選択中のライブセットページに登録されているパフォーマンスの一覧が表示されます。

### Category Search

Performance Category Search画面が開きます。

## Current Performance Name

選択中のスロットに登録されているパフォーマンスの名前が表示されます。

## Current Slot Name

選択中のスロットの名前が表示されます。

スロットにパターンやソング、オーディオが割り当てられているときは、パターンやソングの名前、あるいはオーディオのファイル名が表示されます。

## Performance Attribute

選択中のスロットに登録されているパフォーマンスのアトリビュート(属性)が表示されます。

Live Set画面では、チェーンがオンのパターンがスロットに割り当てられている場合、PTNのアイコンがPTN CHAINになります。

**PTN** :パターンが割り当てられているスロットに表示されます。

**PTN CHAIN** :チェーンがオンのパターンが割り当てられているスロットに表示されます。

**SONG** :ソングが割り当てられているスロットに表示されます。

**AUDIO** :オーディオが割り当てられているスロットに表示されます。

## Edit

Live Set Edit画面が表示されます。

EditはUser Bankを選んでいるときだけ表示されます。

## Live Set Register



Live Set Register画面では、ライブセットの Slots にパフォーマンスを登録します。

### 表示方法

- [SHIFT] + [LIVE SET]
- [SHIFT] ボタンを押しながら Navigation Bar 上の <Live Set> ボタンをタップ



### Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)

現在のパフォーマンスを新規パフォーマンスとしてストアし、選択した Slots に登録します。

### Jump to Data Utility

Data Utility 画面が表示されます。

### Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)

既存のパフォーマンスを上書きストアし、選択した Slots に登録します。

### Register without Storing

パフォーマンスを保存(ストア)しないで登録します。

## Live Set Edit



Live Set Edit画面ではライブセットを編集します。  
編集できるのはユーザーバンクのライブセットだけです。

### 表示方法

[LIVE SET] → [EDIT/ ]



### Bank (Bank Name)

選択中のライブセットバンクに名前を付けます。英数字を最大20文字まで設定できます。タップすると入力画面が表示され、名前を付けることができます。

### Page (Page Name)

選択中のライブセットページに名前を付けます。英数字を最大20文字まで設定できます。タップすると入力画面が表示され、名前を付けることができます。

### Done

タップするとLive Set Editが終了し、Live Set画面が表示されます。

### Live Set Slot 1~16

選択中のライブセットに登録されているパフォーマンスの一覧が表示されます。

### Slot Type

スロットのタイプを選びます。

**設定値:** Perform、Song、Audio、Pattern

**Perform:** スロットにパフォーマンスだけを登録

**Song:** スロットにパフォーマンスとソングを登録

**Audio:** スロットにパフォーマンスとオーディオファイルを登録

**Pattern:** スロットにパフォーマンスとパターンを登録

## Slot Name

### Pattern Name

### Song Name

### Audio Name

Slot TypeがPerformのときはSlot Nameと表示されます。

タップすると入力画面が表示され、選択中のスロット名前を付けることができます。英数字を最大20文字まで設定できます。

Slot TypeがPatternのときはPattern Name、SongのときはSong Name、AudioのときはAudio Nameとなり、現在登録されているパターン、ソング、オーディオが表示されます。タップするとUtilityのLoad画面が表示され、登録するパターン、ソング、オーディオを選べます。

## Performance (Performance Name)

選択中のスロットに登録されているパフォーマンスのパフォーマンスネームが表示されます。

タップするとPerformance Category Search画面が表示されます。

## Color

選択中のスロットのカラーを設定します。

**設定値:** Black、Red、Yellow、Green、Blue、Azure、Pink、Orange、Purple、Sakura、Cream、Lime、Aqua、Beige、Mint、Lilac

## Volume

選択中のスロットに登録されているパフォーマンスの音量を設定します。

## Job

ジョブが表示されます。

## Copy

コピー機能をオンにします。

コピー元のスロットを選んでからCopyをタップし、コピー先のスロットを選ぶことで、設定をコピーできます。

**設定値:** Off、On

## Exchange

エクステンジ機能をオンにします。

1つめのスロットを選んでからExchangeをタップし、2つめのスロットを選ぶことで、設定を入れ替えできます。

**設定値:** Off、On

## Delete

スロットを選んでからタップすると、登録されているパフォーマンスなどがスロットから削除されます。

## [+](Add)

タップすると選択中のパフォーマンスがそのスロットに登録されます。

## ■ Live Set画面でパターン、ソング、オーディオファイルを再生する

### 表示方法

[LIVE SET](またはライブセットアイコンをタップ) → ユーザーバンク選択 → スロット選択 → [▶](プレイ)ボタン

---

## NOTE

- パターンやソングの再生中は、パフォーマンスやスロットの変更ができません。変更すると、エラーメッセージが表示されます。
- パターン、ソング、オーディオファイルの再生中に[▶](プレイ)ボタンを押すと、パターン、ソング、オーディオファイルの再生画面にジャンプします。

## Utility画面



Utility画面では本機全体の共通項目を設定します。

### 目次

#### Settings

##### Sound

##### Edit User Micro Tuning

##### Quick Setup

##### Audio I/O

##### MIDI I/O

##### Advanced

##### System

#### Contents

##### Load

##### Save

##### Data Utility

##### Library Import

#### Tempo Settings

#### Effect Switch

#### Other Info

##### Shift Function

##### Legal Notices

## Settings



## Sound



Sound画面では本機から出力される音について設定します。

### 表示方法





### Tone Generator Volume

本機から出力されるサウンド全体のボリュームを設定します。

**設定値:** 0～127

### Tone Generator Note Shift

本機の音源部で鳴るサウンド全体のピッチを半音単位で調節します。

**設定値:** -24semi～+24semi

### Tone Generator Tune

本機の音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調節します。ピッチをセント単位で微調節します。

**設定値:** -102.4～+102.3

### Keyboard Octave Shift

鍵(キー)の音高をオクターブ単位で上下します。

トップパネルのOCTAVEボタン操作と連動します。

**設定値:** -3～+3

### NOTE

Keyboard Octave Shiftの設定は、次回起動時に0に設定されます。

### Keyboard Transpose

鍵(キー)のピッチを半音単位でシフトします。

**設定値:** -11semi～+11semi

## NOTE

- 本機の音源部が再生できるピッチの範囲(C-2~G8)を超えた場合は、1オクターブ上(または下)の音が鳴ります。
- Keyboard Transposeの設定は、次回起動時に+0semiに設定されます。

## Keyboard Velocity Curve

鍵(キー)を弾く強さに対するベロシティーの出方を決める、ベロシティーカーブを設定します。

本機画面に表示されるグラフの横軸は鍵(キー)を弾く強さ、縦軸が鍵(キー)から出力されるベロシティーを示しています。

**設定値:** Normal、Soft 1、Soft 2、Hard 1、Hard 2、Wide、Fixed

**Normal:** 鍵(キー)を弾く強さとベロシティーが比例する、最も一般的なカーブ

**Soft 1:** 全体に大きなベロシティーが出やすいカーブ

**Soft 2:** Soft 1とNormalの中間のカーブ

**Hard 1:** 全体に大きなベロシティーが出にくいカーブ

**Hard 2:** Hard 1とNormalの中間のカーブ

**Wide:** キータッチの弱い部分ではベロシティーを抑えて、強い部分ではベロシティーを出やすくしたカーブ。ダイナミックレンジが広く感じられる。

**Fixed:** 鍵(キー)を弾く強さに関わりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使う。Keyboard Fixed Velocityで設定した値が、一定のベロシティー値となる。

## Keyboard Fixed Velocity

鍵(キー)を弾く強さに関わらず、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。Keyboard Velocity CurveのパラメーターでFixedを設定した場合に限り有効です。

**設定値:** 1~127

## AT MIDI Out (After Touch MIDI Out)

外部機器へ出力するアフタータッチの種類を選択します。

**設定値:** Off、Channel、Poly

## AT Curve (After Touch Curve)

キーを押し込む強さに対するアフタータッチの値の大きさを決めるカーブを設定します。

**設定値:** Normal、Soft 1、Soft 2、Hard 1、Hard 2

## Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

リアパネルのFOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続するフットスイッチの種類を選びます。

### ● FC3、FC3A (ハーフダンパー対応)

FC3A (Half On)を選びます。

ハーフダンパー演奏しない場合は、FC3A (Half Off)を選びます。

- **FC4、FC4A、FC5**

FC4A/FC5を選びます。

FC4やFC4A、FC5では、フットスイッチを使ったハーフダンパー演奏はできません。

- **逆特性のペダル**

Reverse Polarityを選びます。

ハーフダンパー演奏はできません。

**設定値:** FC3A (Half On)、FC3A (Half Off)、FC4A/FC5、Reverse Polarity

#### **NOTE**

外部MIDI機器からコントロールチェンジを使ってハーフダンパー演奏する場合はSustain Pedal (Sustain Pedal Select)の設定が不要です。

### **Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)**

オンのときは、パフォーマンスがパートごとに持つマイクロチューニング設定よりも、グローバルセッティングのマイクロチューニング設定が優先されます。

ドラム以外のすべてのパートに適用されます。

**設定値:** Off、On

#### **NOTE**

グローバルチューニングの設定は、次回起動時にOffに設定されます。

### **Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)**

現在選択中のマイクロチューニングの名が表示されます。

タップすると、マイクロチューニングを選択するメニューが表示されます。

**設定値: Preset:** Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Weckmeister、Kirnberger、Vallotti & Young、1/4 Shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic1、Arabic2、Arabic3

**User:** User1~8

**Library:** Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

### **Micro Tuning Root (Global Micro Tuning Root)**

マイクロチューニングの基準音を設定します。

Micro Tuning Nameで基準音の設定が必要ないものを選んだ場合は表示されません。

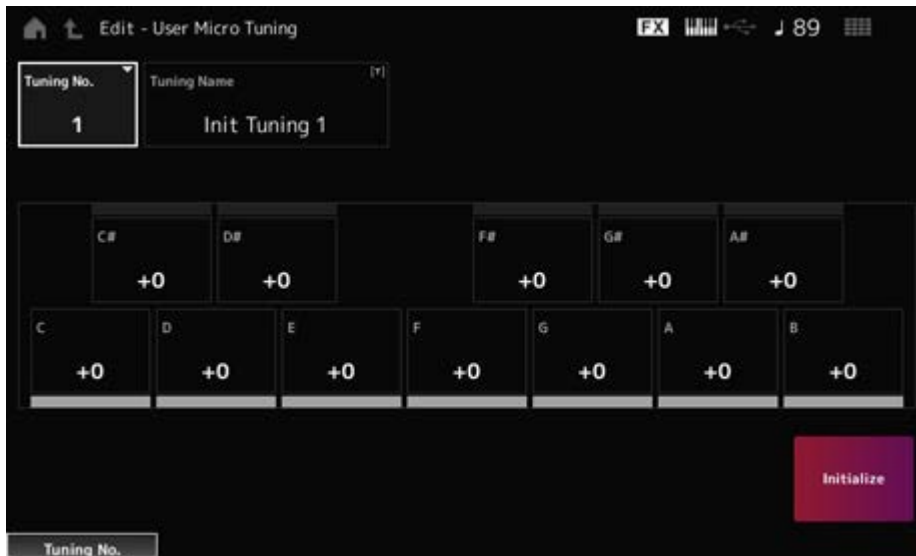
**設定値:** C~B

### **Edit User Tuning**

ユーザーマイクロチューニングの設定画面が開きます。



ユーザーマイクロチューニングの設定画面です。



### Tuning No. (Micro Tuning Number)

選択中のユーザーマイクロチューニングナンバーです。

**設定値:** 1～8

### Tuning Name (Micro Tuning Name)

選択中のユーザーマイクロチューニングに名前を付けます。

タップすると入力画面が表示され、名前を付けることができます。

### C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

各音のピッチをセント単位で調節してマイクロチューニングを設定します。

**設定値:** -99～+99

### Initialize

選択中のユーザーマイクロチューニングの設定を初期化します。

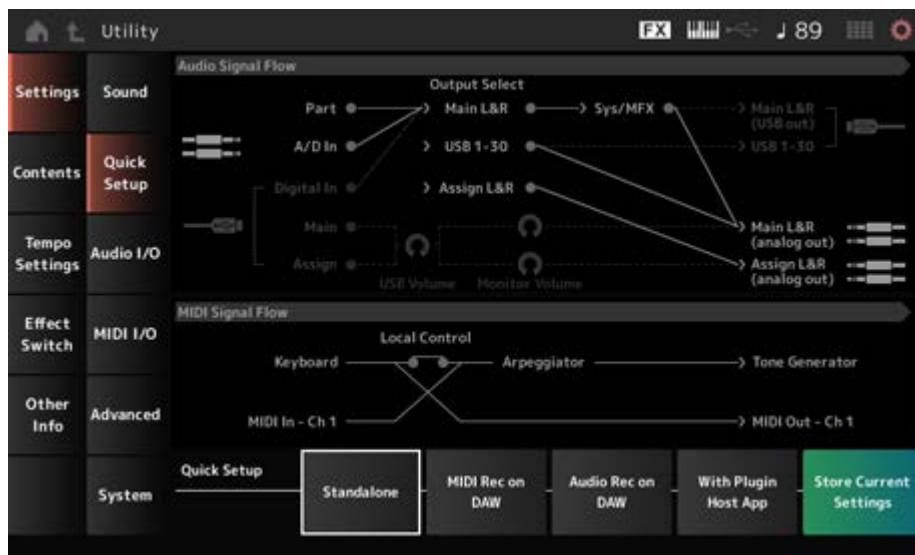
## Quick Setup



外部接続に関するパラメーターの設定を選ぶだけで最適な設定に一度に変更する機能です。いくつかの設定画面にまたがったパラメーターを、目的に合わせて一度に設定できます。

### 表示方法

- [QUICK SETUP]
- [UTILITY] → Settings → Quick Setup



## Audio Signal Flow

オーディオ信号の結線図が表示されます。

[USB TO HOST]端子の接続状態や本機の設定により結線図が変化します。

## MIDI Signal Flow

MIDI信号の結線図が表示されます。

本機の設定により結線図が変化します。

## Quick Setup (Quick Setup Select)

クイックセットアップを選択します。

**設定値:** Standalone、1～3

各クイックセットアップに記憶されるパラメーターは以下のとおりです。

オーディオ設定	Direct Monitor Switch
MIDI設定	Local Control
パフォーマンス設定	Part 1-16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select Part 1-8 Keyboard Control Switch Part 1-16 Part Mode Part 1-16 Tx Channel

オーディオ設定のパラメーターについては、Audio I/O、MIDI設定のパラメーターについてはMIDI I/Oをご覧ください。

### ■ Standalone

本機を単体で使う場合と本機から外部機器を操作する場合の設定

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Tx Channel
On	On	Main L&R	Part 1-8: On	Part 1-16: Int	Part 1-16: Ch 1-16

### ■ MIDI Rec on DAW

DAWソフトウェアに演奏をMIDIデータとして録音する場合の設定

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Tx Channel
Off	On	Main L&R	Part 1-8: On	Part 1-16: Int	Part 1-16: Ch 1-16

### ■ Audio Rec on DAW

本機の音源の各パートをそれぞれ個別のオーディオトラックとしてDAWソフトウェアに録音する場合の設定

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Tx Channel
On	Off	パートごとに異なる	Part 1-8: On	Part 1-16: Int	Part 1-16: Ch 1-16

### ■ With Plugin Host App

本機の音源とPC上のプラグイン音源を組み合わせる場合の設定

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Tx Channel
On	On	Main L&R	Part 1-5: On Part 6-8: Off	Part 1-4: Int Part 5-16: Ext	Part 1-4: Ch 1-4 Part 5-8: Ch 1-4 Part 9-16: Ch 9-16

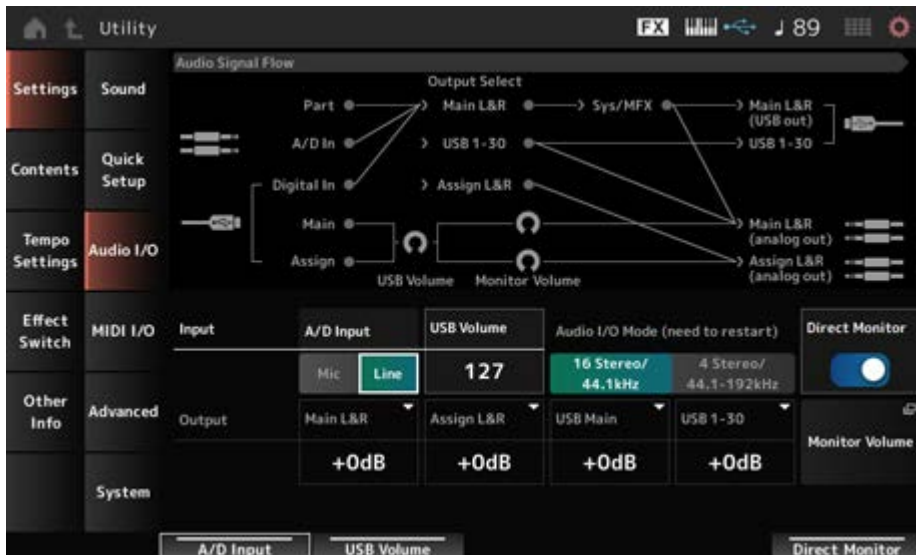
### Store Current Settings

現在の設定をQuick Setupの1~3のいずれかに保存できます。

Audio I/O画面では、オーディオ信号の入出力を設定します。

### 表示方法

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



### Audio Signal Flow

オーディオ信号の結線図が表示されます。

[USB TO HOST]端子の接続状態や本機の設定により、結線図が変化します。

オーディオ結線図上のMainのMonitor VolumeをタップするとMainに、AssignをタップするとAssignにカーソルがジャンプします。

### A/D Input (A/D Input Gain)

A/D INPUT端子の入力ゲインをマイクにするかラインにするかを設定します。

**設定値:** Mic、Line

**Mic:** マイクなど、出力レベルの低い機器を接続した場合に設定します。

**Line:** シンセサイザーやオーディオ機器など、出力レベルの高い機器を接続した場合に設定します。

### NOTE

ギターやベースなどを接続する場合は、ピックアップがアクティブタイプのものなら直接接続できますが、パッシブタイプのものはエフェクターを介して接続してください。

### USB Volume

[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオ信号の音量を調節します。OUTPUT (BALANCED)端子からの出力信号と、ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED)端子からの出力信号の両方に影響します。

**設定値:** 0~127

#### NOTE

USBインプットボリュームはシステム全体の設定として記憶され、パフォーマンスごとには記憶されません。

#### Audio I/O Mode

[USB TO HOST]端子からのオーディオ信号の出力モードを切り替えます。

設定を有効にするには本機の再起動が必要です。

**設定値:** 16 Stereo/44.1kHz、4 Stereo/44.1~192kHz

**16 Stereo/44.1kHz:** サンプリング周波数 44.1 kHz時、最大32チャンネル(16ステレオチャンネル)

**4 Stereo/44.1~192kHz:** サンプリング周波数 44.1~192 kHz時、最大8チャンネル(4ステレオチャンネル)

#### NOTE

4 Stereo/44.1~192kHzを選択した場合、44.1/48/96/192kHzだけに対応します。

#### Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)

OUTPUT (BALANCED)端子からの出力ゲインを設定します。

**設定値:** -6dB、+0dB、+6dB、+12dB

#### Assign L&R (Assignable Output L&R Output Gain)

ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED)端子からの出力ゲインを設定します。

**設定値:** -6dB、+0dB、+6dB、+12dB

#### USB Main (USB Main L&R Output Gain)

[USB TO HOST]端子のMain L&Rチャンネルからの出力ゲインを設定します。

**設定値:** -6dB、+0dB、+6dB、+12dB

#### USB 1-30 (USB Individual Output Gain)

[USB TO HOST]端子の1-30チャンネルからの出力ゲインを設定します。

**設定値:** -6dB、+0dB、+6dB、+12dB

#### Direct Monitor

Main L&R (USB Out)チャンネルとUSB 1-30チャンネルからコンピューターなどの外部機器に出力するオーディオ信号を本機からも再生する(ダイレクトモニタリング)かどうかを設定します。



オンにすると、Main L&R (USB Out)チャンネルとUSB 1-30チャンネルに出力されるオーディオ信号が本機のOUTPUT (BALANCED)端子と[PHONES]端子にも送られます。  
USB接続されていない場合は自動的にダイレクトモニタースイッチがオンになります。  
設定値: Off、On

## Monitor Volume

Monitor Volume画面が表示されます。

## MIDI I/O



MIDI I/O画面では、MIDIの入出力を設定します。

### 表示方法

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O



## MIDI Signal Flow

MIDI信号の結線図が表示されます。

本機の設定により、結線図が変化します。

結線図上のLocal Controlスイッチ付近をタップすることで、ローカルコントロールのオンオフを切り替えできます。

## MIDI IN/OUT

MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。

設定値: MIDI、USB

## Local Control

ローカルコントロールのオンオフを切り替えます。

ローカルコントロールをオフにすると、本機のコントローラー部と音源部が内部的に切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく、本機の演奏情報はMIDI出力され、MIDI入力されたメッセージは本機音源部で処理されます。

**設定値:** Off、On

### **MIDI I/O Channel**

CommonとKeyboard Control SwitchがONのパートの入出力に使用するMIDIのチャンネルを指定します。

**設定値:** Ch1~Ch16

### **AT MIDI Out (After Touch MIDI Out)**

外部機器へ出力するアフタータッチの種類を選択します。

**設定値:** Off、Channel、Poly

### **MIDI Sync**

接続された外部機器との同期に関する項目を設定します。

アルペジオ、モーションシーケンサー、ソング、パターンを本機が持つ内部クロックで再生するか、本機と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアやMIDI機器のクロック(外部クロック)で再生するか、またはA/D INPUT端子から入力されるオーディオ信号で再生するかを選択します。

**設定値:** Internal、MIDI、A/D In (ABS)

**Internal:** 内部クロックで動作する状態。本機を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に使う。

**MIDI:** MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態。外部機器をマスターとする場合に使う。

**A/D In:** A/D INPUT端子から入力されるオーディオ信号からAudio Beat Sync機能によってテンポを抽出して動作する。

### **Clock Out (MIDI Clock Out)**

MIDIクロックのMIDI出力する(On)しない(Off)を設定します。

**設定値:** Off、On

### **Receive (Receive Sequencer Control)**

ソングのスタート、ストップ信号を受信するかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

### **Transmit (Transmit Sequencer Control)**

ソングのスタート、ストップ信号を送信するかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

## Controller Reset

パフォーマンスを切り替えたときに、コントローラー(モジュレーションホイール、アフタータッチ、フットコントローラー、ブレスコントローラーなど)の値をそのまま使用する(Hold)か、初期値に戻す(Reset)かを設定します。

**設定値:** Hold、Reset

Resetにした場合のパフォーマンス切り替え時のコントローラーのリセット値は以下のとおりです。

ピッチバンド	中央
モジュレーションホイール	最小
アフタータッチ	最小
フットコントローラー	最大
フットスイッチ	オフ
リボンコントローラー	中央
ブレスコントローラー	最大
エクスプレッション	最大
アサインブルスイッチ1、2	オフ
モーションシーケンサーの各レーン	レーンのMotion Seq PolarityがUnipolarの場合: 0 (最小)にリセット レーンのMotion Seq Polarity がBipolarの場合: 64 (中央)にリセット

## FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合も、本機はフットスイッチが操作されたものとみなします。

**設定値:** Off、1~95、Arp Sw、MS Sw、Play/Stop、Live Set+、Live Set-、Oct Reset、Tap Tempo

## Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

スーパークnobを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はスーパークnobが操作されたものとみなします。

**設定値:** Off、1~95

## NOTE

オフに設定した場合はシステムエクスクルーシブ(SysEx)でMIDI情報を送受信します。

## Scene CC (Scene Control Change Number)

シーンを切り替えたときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。  
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、シーンが切り替わります。

**設定値:** Off、1～95

### NOTE

- コントロールチェンジの値により、シーン1～8のどれかが選択されます。  
0～15:シーン1、16～31:シーン2、32～47:シーン3、48～63:シーン4、64～79:シーン5、80～95:シーン6、96～111:シーン7、112～127:シーン8
- スーパーノブコントロールチェンジナンバーとシーンコントロールチェンジナンバーが同じ値に設定された場合、数字の前に!マークが表示されます。また、その場合、シーンコントロールチェンジが優先され、スーパーノブコントロールチェンジは無効です。

## Control Number

Common EditのControl → Control Number画面が開きます。

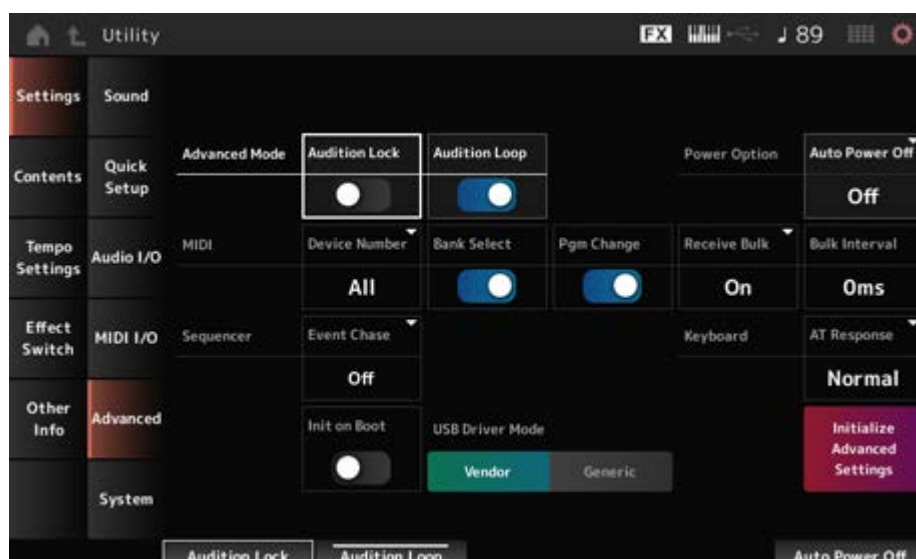
## Advanced



Advanced画面では、本機の高度な項目を設定します。

### 表示方法

[UTILITY] → Settings → Advanced



## Audition Lock

オーディションロックのオンとオフを切り替えます。  
オンにすると、オーディション機能が無効になります。

**設定値:** Off、On

## **Audition Loop**

オンにすると、オーディションフレーズを最後まで再生したら自動的にオーディションフレーズの最初から再生します。

オフにすると、オーディションフレーズを最後まで再生したら自動的に再生を停止します。

**設定値:** Off、On

## **Auto Power Off (Auto Power Off Time)**

オートパワーオフとは、電源の切り忘れによる無駄な電力消費を防ぐため、本機が一定時間操作されないと自動的に電源が切れる機能です。

ここでは電源が自動的に切れるまでの時間を設定します。

**設定値:** Off(オートパワーオフしない)、5min、10min、15min、30min、60min、120min

## **Device Number**

MIDIデバイス番号を設定します。

外部MIDI機器とのバルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージを送受信する場合は、この番号を相手側機器のデバイス番号と合わせる必要があります。

**設定値:** 1~16、All、Off

## **Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)**

本機と外部MIDI機器とのバンクセレクトの送受信に関する設定をします。

オンに設定しておくこと、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクトを本機で受信または認識します。

**設定値:** Off、On

## **Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)**

本機と外部MIDI機器とのプログラムチェンジの送受信に関する設定をします。

オンに設定しておくこと、外部MIDI機器から送られてくるプログラムチェンジを本機で受信または認識します。

**設定値:** Off、On

## **Receive Bulk**

バルクダンプを受信するかどうかを設定します。

**設定値:** Protect (受信しない)、On (受信する)

## **Bulk Interval**

外部機器からバルクリクエストを受信した場合の送信インターバルタイムを設定します。

**設定値:** 0~900ms

## **Event Chase (Song Event Chase)**

ソングを途中から再生したり、フォワードやバックしたりする場合などに、特定のイベントが読み飛ばされないようにします。

Event Chaseを設定したイベントは、フォワードやバックしても、正しく再現されるようになります。

**設定値:** Off、PC (Program Change)、PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

### Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

電源起動時にユーザーデータを初期化する(オン)か、しない(オフ)かを設定します。

**設定値:** Off、On

### USB Driver Mode

Yamaha Steinberg USB Driverをインストールしたコンピューターと接続する場合は、Vendorに設定します。

**設定値:** Vendor、Generic

### Initialize Advanced Settings

Advanced画面の設定を初期化します。

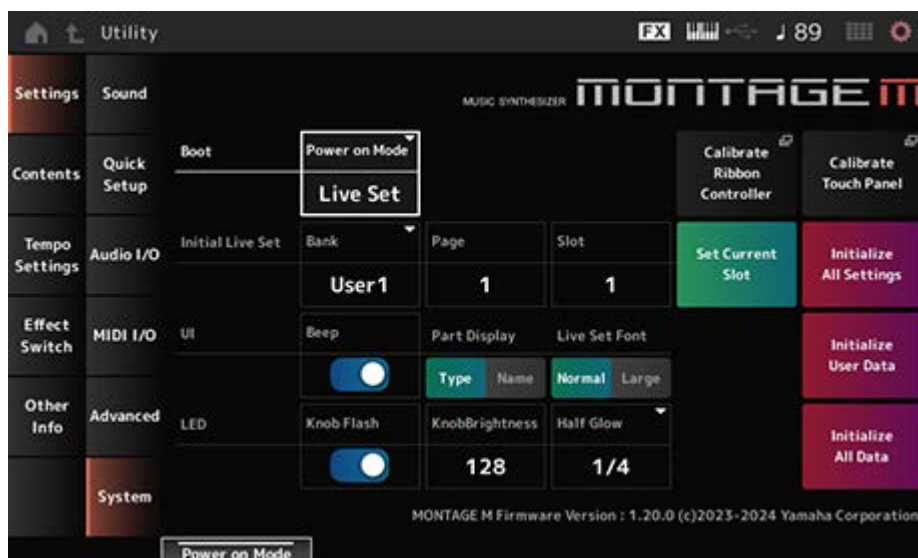
## System



System画面では、本機全般に関する項目を設定します。

### 表示方法

- [UTILITY] → Settings → System
- [UTILITY] + [DAW REMOTE](→ Calibrate Touch Panel設定)



## Power on Mode

電源を入れたときに表示される画面を設定します。

**設定値:** Perform、Live Set

## Calibrate Ribbon Controller

リボンコントローラーのキャリブレーション画面が開きます。

リボンコントローラーのタッチ位置と本機動作のずれを補正します。

## Calibrate Touch Panel

タッチパネルのキャリブレーション画面が開きます。

タッチパネルのタッチ位置と本機動作のずれを補正します。

## Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)

### Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)

### Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Power On ModeがLive Setの場合に、起動直後に選択されるライブセットスロットを設定します。

## NOTE

Live Set画面で音色を選択後に本画面を開き、Set Current Slotボタンをタップすることでも設定可能です。

## Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

現在選択されているパフォーマンスを起動直後に選択されるライブセットスロットに設定します。

## Initialize All Settings

Utility画面でのすべての設定を初期化します。

## Beep

タッチパネル操作音のオンオフを設定します。

**設定値:** Off、On

## Part Display

Part Name表示を、カテゴリとパートタイプにするか、パートネームにするか設定します。

**設定値:** Type、Name

## Live Set Font

ライブセット画面およびカテゴリサーチ画面の文字サイズを設定します。

**設定値:** Normal、Large

## Initialize User Data

ユーザーメモリー内のユーザー領域のデータ(パフォーマンス、モーションシーケンス、ライブセットなど)や、Utility画面でのすべての設定を初期化します。

### ご注意

イニシャライズすると、対象のデータやシステム設定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USBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。

## Knob Flash (Super Knob LED Blink)

スーパーノブ点滅のオンオフを設定します。

設定値: Off、On

## KnobBrightness

スーパーノブの点灯時の明るさを設定します。

設定値: 0~128

## Half Glow (LED Half Glow Brightness)

半点灯に対応したボタンのオンオフの設定、または明るさを設定します。

設定値: Off、1/4、1/2

## Initialize All Data

ユーザーメモリー内の全データや、Utility画面でのすべての設定を初期化します。

### ご注意

イニシャライズすると、対象のデータやシステム設定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USBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。

## Product Info

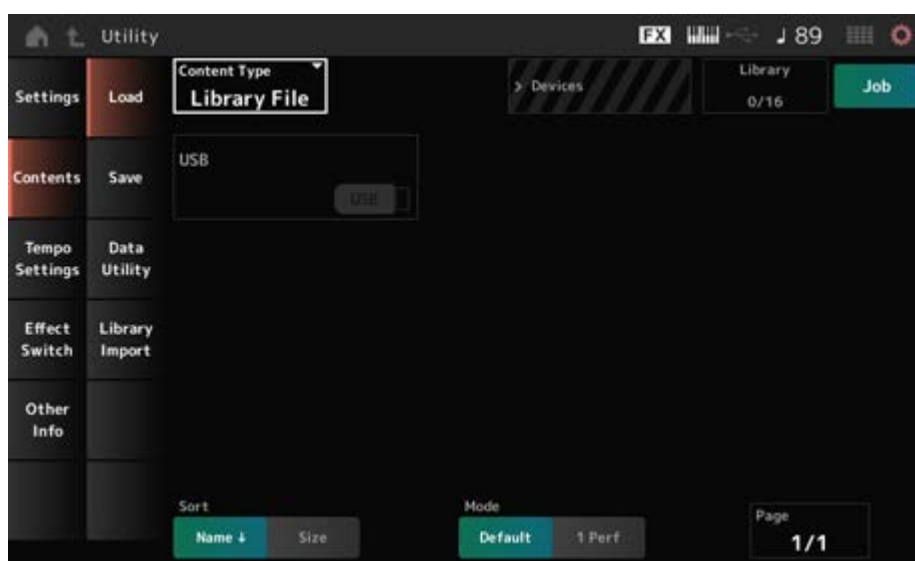
本機のバージョン表示です。



Load画面では、ファイルや内部データを読み込みます。

### 表示方法

- [UTILITY] → Contents → Load
- [SHIFT] + [STORE]



### Content Type


USBフラッシュメモリーや本機に保存されているファイルの中から、すべてのデータ、または指定した一部のデータを取り出して本機に読み込めます。

ここでは、ファイル中のどのデータを読み込む(ロードする)かを設定します。

画面を開く経路によって有効な設定値が異なります。

**設定値:** ロードできるコンテンツタイプは次の表のとおり

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
User File	ファイル	.Y2U (.Y2W)  .X7U .X8U	<p>USBフラッシュメモリーに保存されているユーザーファイルがユーザーメモリーのユーザー領域にロードされる</p> <p>ユーザーファイルが分割されている場合は、.Y2Uと.Y2Wの両方がUSBフラッシュメモリーに保存されている必要がある</p> <p>ユーザーファイルに含まれる設定は以下のとおり</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● パフォーマンス</li> <li>● アルペジオ</li> <li>● モーションシーケンス</li> <li>● カーブ</li> <li>● ライブセット</li> <li>● マイクロチューニング</li> <li>● ウェーブフォーム</li> <li>● オーディション</li> <li>● スマートモーフ</li> <li>● ユーティリティ設定(.Y2Uだけ)</li> </ul>
Library File	ファイル	.Y2L (.Y2M)  .X7L .X8L	<p>USBフラッシュメモリーに保存されているライブラリーファイルがユーザーメモリーのライブラリー領域にロードされる</p> <p>ライブラリーファイルが分割されている場合は、.Y2Lと.Y2Mの両方がUSBフラッシュメモリーに保存されている必要がある</p> <p>ライブラリーファイルに含まれる設定は以下のとおり</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● パフォーマンス</li> <li>● アルペジオ</li> <li>● モーションシーケンス</li> <li>● カーブ</li> <li>● ライブセット(1バンクだけ)</li> <li>● マイクロチューニング</li> <li>● ウェーブフォーム</li> <li>● オーディション</li> <li>● スマートモーフ</li> </ul>

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Backup File	ファイル	.Y2A (.Y2B)  .X7A .X8A	USBフラッシュメモリーに保存されているバックアップファイルがユーザーメモリーにロードされる バックアップファイルには、ユーザー領域、ライブラリー領域、ソング、パターンのすべてが含まれる  バックアップファイルが分割されている場合は、.Y2Aと.Y2Bの両方がUSBフラッシュメモリーに保存されている必要がある
Song&Perf (Song & Performance)	内部データ		ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されているソングの中から、特定のソングだけがロードされる MIDIシーケンスとパフォーマンスの両方をロードできる
Song	内部データ		ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されているソングの中から、特定のソングだけがロードされる。 MIDIシーケンスだけをロードする
.mid File	ファイル	.MID	USBフラッシュメモリーに保存されているスタンダードMIDIファイル(SMF)がロードされる (フォーマット0、フォーマット1とも可)
.wav File	ファイル	.WAV	USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオファイルがロードされる
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	内部データ		ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたパターンの中から、特定のパターンだけがロードされる MIDIシーケンスとパフォーマンスの両方をロードできる
Pattern	内部データ		ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたパターンの中から、特定のパターンだけがロードされる MIDIシーケンスだけをロードする
Audio File *	ファイル	.WAV .AIF	USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオファイルがウェブフォームとしてロードされる  例: [PERFORMANCE] → [EDIT/  ] → Part選択 → Element選択 → Osc/Tune
Motion Seq (Motion Sequence)*	内部データ		ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたモーションシーケンスの中から、特定のシーケンスデータだけがロードされる

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Smart Morph*	内部データ		ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたスマートモーフを使用したパフォーマンスの中から、スマートモーフの情報だけがロードされる

## NOTE

\*が付いているコンテンツタイプは、Utility画面から本画面を開いた場合には表示されません。

## Parent Folder Name

### Current Folder Name

親フォルダー名、現在選択中のフォルダー名が表示されます。

親フォルダー名をタップすると、それが現在のフォルダーになります。

## Job

ジョブ機能を有効にする(On)か、しない(Off)かを設定します。

オンにした状態で、選択中のファイル、フォルダー、コンテンツをタップすると、RenameもしくはDeleteのコンテキストメニューが表示されます。

接続中のUSBフラッシュメモリーをタップすると、Formatのコンテキストメニューが表示されます。

**設定値:** Off、On

## Free Storage

現在選択中のストレージの使用容量と全容量が表示されます。

コンテンツタイプによって表示が変わります。

## フォルダー ファイル セレクト

現在選択中のフォルダー内のフォルダーやファイルが表示されます。

## Sort

ファイルセレクトに並んだファイルのソート順を設定します。

**設定値:** Name、Size、Date、Default (コンテンツタイプによる)

**Name:** 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順。

**Size:** データサイズ順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(小→大)、上向きの場合は降順。コンテンツタイプがMotion Seq、Song、Song&Perf、Pattern、Pattern&Perf、Performance、Smart Morphの場合は無効。

**Date:** ストアされた順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順。コンテンツタイプがMotion Seq、Song、Song&Perf、Pattern、Pattern&Perf、Performance、Smart Morph以外の場合は無効。

**Default:** コンテンツ番号昇順にソートする。コンテンツタイプがSong、

Song&Perf、Pattern、Pattern&Perf、Performance、Motion Seq、Smart Morph以外の場合は無効。

## Mode

ロードするときのモードを選びます。

User FileまたはLibrary Fileのときだけ表示されます。

**設定値:** Default、1 Perf

**Default:** すべてのパフォーマンスをロードする。

**1 Perf:** パフォーマンスを1つだけ指定してロードする。

## Key (Center Key)

ロードしたwavやaiffを割り当てるキーを選択します。

オーディオファイルのときだけ表示されます。

**設定値:** Keyboard Select (C-2~G8)、All

## Keyboard Select

鍵盤操作でCenter Keyを更新するかどうかを設定します。

オーディオファイルのときだけ表示されます。

## Page

ファイルセレクトに並んだファイルが1ページに収まらない場合に、スクロールボタンが表示され、ページを選択できるようになります。

---

## Save

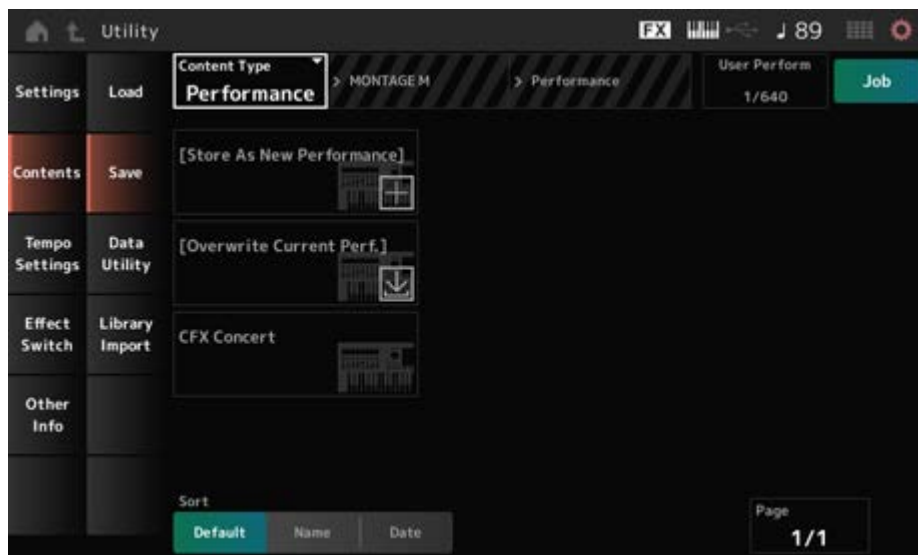


Save画面では、ファイルやデータを保存します。

### 表示方法

[UTILITY] → Contents → Save

---



基本的にはLoad画面と同じです。

## Content Type

本機やUSBフラッシュメモリーに、すべてのデータ、または指定した一部のデータを保存できます。

ここでは、どのデータを保存する(ストアまたはセーブ)かを設定します。

この画面を開く経路によって有効な設定値が異なります。

**設定値:** ストアまたはセーブできるコンテンツタイプは次の表のとおりです。

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Performance	内部データ		パフォーマンスをユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)する

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
User File	ファイル	.Y2U (.Y2W)	<p>ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されている設定をユーザーファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)する</p> <p>ユーザーファイルに含まれる設定は以下のとおり</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● パフォーマンス</li> <li>● アルペジオ</li> <li>● モーションシーケンス</li> <li>● カーブ</li> <li>● ライブセット</li> <li>● マイクロチューニング</li> <li>● ウェーブフォーム</li> <li>● オーディション</li> <li>● スマートモーフ</li> <li>● ユーティリティ設定</li> </ul> <p>サイズが約2GBを超えてファイルが分割された場合は、.Y2Uと.Y2Wの両方をセットで取り扱う必要がある</p>
Library File	ファイル	.Y2L (.Y2M)	<p>ユーザーメモリーのライブラリー領域に保存(ストア)されている設定をライブラリーファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)する</p> <p>ライブラリーファイルに含まれる設定は以下のとおり(ユーティリティ設定を除き、ユーザーファイルと同じ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● パフォーマンス</li> <li>● アルペジオ</li> <li>● モーションシーケンス</li> <li>● カーブ</li> <li>● ライブセット(1バンクだけ)</li> <li>● マイクロチューニング</li> <li>● ウェーブフォーム</li> <li>● オーディション</li> <li>● スマートモーフ</li> </ul> <p>サイズが約2GBを超えてファイルが分割された場合は、.Y2Lと.Y2Mの両方をセットで取り扱う必要がある</p>

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Backup File	ファイル	.Y2A (.Y2B)	ユーザーメモリーに保存(ストア)されている設定をバックアップファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)する  バックアップファイルには、ユーザー領域、ライブラリー領域、ソング、パターンのすべてが含まれる  サイズが約2GBを超えてファイルが分割された場合は、.Y2Aと.Y2Bの両方をセットで取り扱う必要がある
.mid File	ファイル	.MID	ユーザーメモリーのソング、パターン領域に保存(ストア)されているMIDIデータをスタンダードMIDIファイル(SMF)としてUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)する (フォーマット1だけ可)
Motion Seq (Motion Sequence)*	内部データ		エディット中のモーションシーケンスをユーザー領域に保存(ストア)する

## NOTE

\*が付いているコンテンツタイプは、Utility画面から本画面を開いた場合には表示されません。

## Data Utility

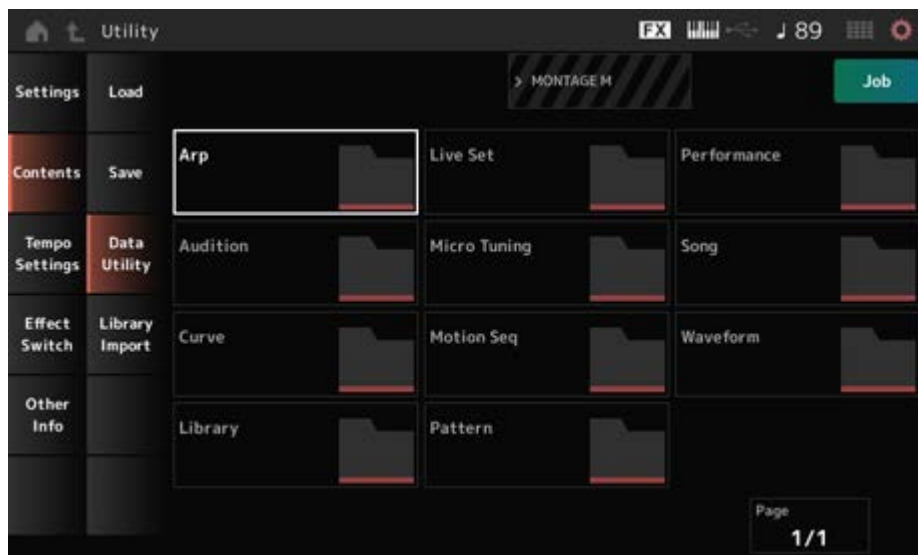


Data Utility画面では、ユーザーメモリー内のファイルやデータを管理します。

### 表示方法

[UTILITY] → Contents → Data Utility





基本的にはLoad画面と同じです。

### フォルダーセレクト

ユーザーメモリー内のコンテンツタイプがフォルダーとして表示されます。タップするとフォルダーが展開されます。

- Arp
- Audition
- Curve
- Library
- Live Set
- MicroTuning
- Motion Seq
- Pattern
- Performance
- Song
- Waveform

### コンテンツセレクト

コンテンツをタップすると、Rename, Deleteのコンテキストメニューが表示されます。

Jobをオンにすると以下の3つが表示されます。

### Select All

フォルダー内のコンテンツをすべて選択します。  
何も選択されていない場合に表示されます。

## Unselect All

フォルダー内のコンテンツをすべて選択解除します。  
いずれかのコンテンツが選択されている場合に表示されます。

## Delete

選択されているコンテンツをすべて削除します。  
いずれかのコンテンツが選択されている場合に表示されます。

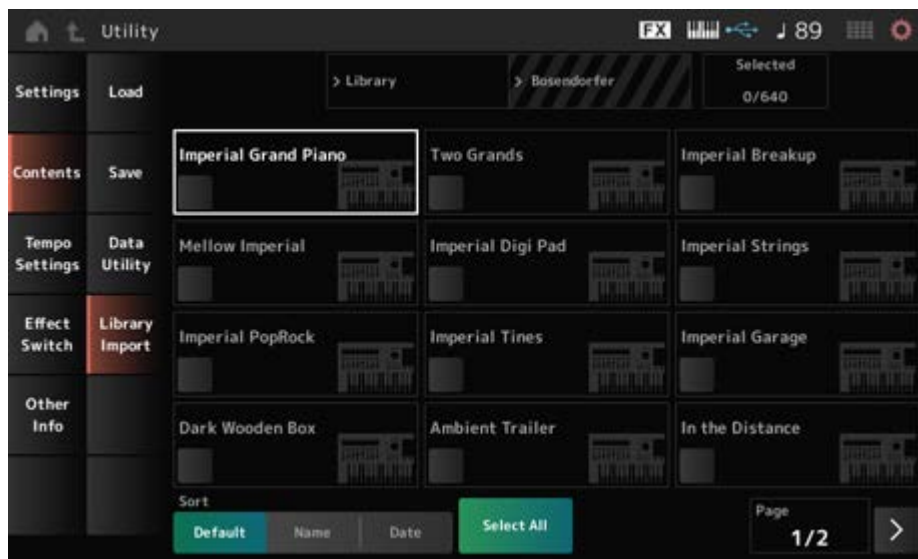
## Library Import



ライブラリーの中から特定のパフォーマンスを選択してユーザーバンクへコピーする機能です。

### 表示方法

[UTILITY] → Contents → Library Import



基本的にはLoad画面と同じです。

## Select All

現在選択中のライブラリーフォルダー内のパフォーマンスをすべて選択します。  
いずれのパフォーマンスも選択されていない場合だけ表示されます。

## Unselect All

現在選択中のライブラリーフォルダー内のパフォーマンスをすべて選択解除します。  
いずれかのパフォーマンスが選択されている場合だけ表示されます。

## Import to User Bank

選択されているパフォーマンスをユーザーバンクにコピーします。

このとき、選択したパフォーマンスで使用されているユーザーウェブフォームとユーザーアルペジオ、ユーザーカーブ、ユーザーマイクロチューニング、ユーザーオーディションもユーザーバンクにコピーされます。

いずれかのパフォーマンスが選択されている場合だけ表示されます。

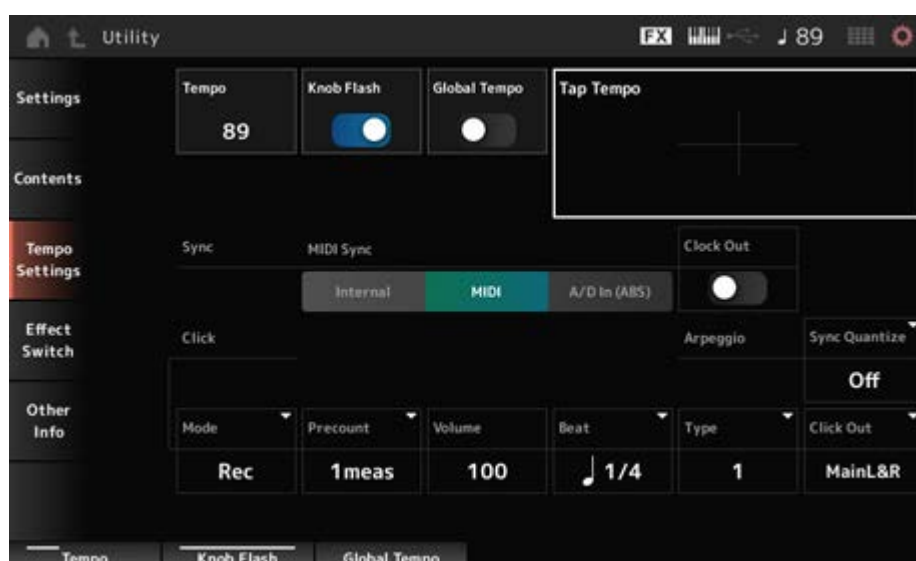
## Tempo Settings



Tempo Settings画面では、テンポやテンポ同期に関するパラメーターを設定します。

### 表示方法

- [TEMPO/TAP]
- [UTILITY] → Tempo Settings
- ♪ 90 (テンポセッティング)アイコン



## Tempo

パフォーマンスのテンポを設定します。

MIDI SyncをMIDIまたはA/D Inに設定し、外部機器と同期している場合はEx.Tempoと表示され、設定できません。

**設定値:** 5～300

## Knob Flash (Super Knob LED Blink)

スーパーノブ点滅のオンオフを設定します。

**設定値:** Off、On

## Global Tempo

オフの場合、パフォーマンスを切り替えるとパフォーマンスごとに設定されたテンポに設定されます。

オンの場合、パフォーマンスを切り替えても現在のテンポをキープします。

**設定値:** Off、On

## Tap Tempo

ここをタップするか、カーソルがある状態で[ENTER]ボタンを押すことにより、その速さでテンポを設定できます。

または[TEMPO/TAP]ボタンを押すことでも、同様にテンポの設定ができます。

MIDI SyncをMIDIに設定し、外部機器と同期している場合は表示されません。

## NOTE

MIDI SyncをA/D Inに設定した場合は、タップした瞬間を拍の頭としてテンポを変更します。

## MIDI Sync

接続された外部機器との同期に関する項目を設定します。

アルペジオ、モーションシーケンサー、ソングを、本機の内部クロックで再生するか、本機と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアやMIDI機器のクロック(外部クロック)で再生するか、A/D INPUT端子から入力されるオーディオ信号で再生するかを選択します。

**設定値:** Internal、MIDI、A/D In (ABS)

**Internal:** 内部クロックで動作する状態。本機を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に使う。

**MIDI:** MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部機器をマスターとする場合に使う。

**A/D In:** A/D INPUT端子から入力されるオーディオ信号からAudio Beat Sync機能によってテンポを抽出して動作する。

## Clock Out (MIDI Clock Out)

MIDIクロックのMIDI出力する(On)しない(Off)を設定します。

**設定値:** Off、On

## Mode (Click Mode)

どの状態でクリック音(メトロノーム音)を鳴らすかを設定します。

**設定値:** Off、Rec、Rec/Play、Always

**Off:** クリック音を鳴らさない

**Rec:** ソング、パターンの録音中にクリック音を鳴らす

**Rec/Play:** ソング、パターンの録音中または再生中にクリック音を鳴らす

**Always:** 常にクリック音を鳴らす

## Precount (Click Precount)

ソングまたはパターン録音時、[▶](プレイ)ボタンを押してから実際に録音が始まるまでの予備の小節数を設定します。

**設定値:** Off ([▶](プレイ)ボタンを押すと同時に録音が始まる)、1meas~8meas

## NOTE

クリック音は内部音源を使うので、その再生によって同時発音数が消費されます。

### Volume (Click Volume)

クリック音のボリュームを設定します。

**設定値:** 0~127

### Beat (Click Beat)

クリック音を鳴らす間隔を設定します。

**設定値:** 1/16 (16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole (全音符)

### Type (Click Type)

クリック音の種類を選びます。

**設定値:** 1~10

### Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

複数パートのアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートするタイミングを調節します。Offに設定すると、各パートを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。

**設定値:** Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

### Click Out (Click Output Select)

クリック音の出力先を設定します。

**設定値:** MainL&R、AsgnL&R、USB1&2~USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~USB30

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される

**USB1&2~USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2~29&30チャンネル)にステレオ出力される

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

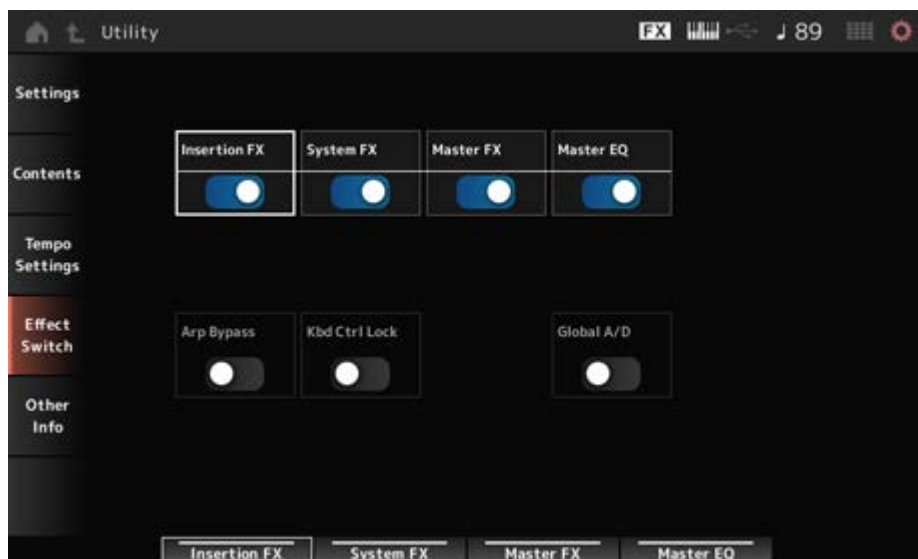
**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力される

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1~30チャンネル)にモノラル出力される

Effect Switch画面では、エフェクトのバイパスに関するパラメーターを設定します。  
この画面での設定は保存(ストア)されないため、電源を再起動すると初期値が設定されます。

**表示方法**

- [UTILITY] → Effect Switch
- **[FX]** (エフェクト)アイコンをタップ
- [SHIFT] + [QUICK SETUP]

**Insertion FX (Insertion Effect)**

インサーションエフェクトのオンオフを設定します。

設定値: Off、On

**System FX (System Effect)**

システムエフェクトのオンオフを設定します。

設定値: Off、On

**Master FX (Master Effect)**

マスターエフェクトのオンオフを設定します。

設定値: Off、On

**Master EQ**

マスターEQのオンオフを設定します。

設定値: Off、On

## Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

アルペジオバイパスのオンオフを設定します。

オンにすると、すべてのアルペジエーターの動作が無効になります。

**設定値:** Off、On

### NOTE

- アルペジオバイパスがオンのとき、[ARP ON/OFF]ボタンは点滅します。
- アルペジオバイパスがオンの状態で各パートのアルペジオスイッチを変更した場合、アルペジオバイパスはオフになります。
- アルペジオ機能を使って録音されたソングのデータは、アルペジオのシーケンスが展開されたデータになっています。これらのソングデータを引き続きDAWソフトウェアで編集する場合、アルペジオバイパスをオンに設定すると、アルペジエーターが二重に効果してしまうことを防げます。

## Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

キーボードコントロールロックのオンオフを設定します。

オンにするとロックがかかり、全パートのキーボードコントロールが無効になります。

オフにするとロックが解除されます。

DAWソフトウェアと組み合わせて、本機を16パートのマルチティンバー音源として使用する場合など、MIDIトラックを1トラックずつ作成もしくは編集するときに便利です。

### NOTE

キーボードコントロールロックがオンの状態で各パートのキーボードコントロールを変更した場合は、キーボードコントロールロックはオフになります。

**設定値:** Off、On

## Global A/D

オンにすると、パフォーマンスを切り替えてもA/Dパートの音量は変化せず、A/Dパートに関連したその他のパラメーターも変更されません。

オフにすると、パフォーマンスを切り替えたときにはパフォーマンスごとの音量に変わり、A/Dパートに関連したその他のパラメーターも変化します。

Master FXとMaster EQのオンオフが同時に切り替わります。

**設定値:** Off、On

## Other Info



Other Info画面ではその他の情報が表示されます。

## Shift Function

---



[SHIFT]ボタンと他のボタンを同時に押す操作などが一覧表示されます。

## Legal Notices

---



著作権などの内容が表示されます。



## ボタン操作時の画面



### 目次

パネルロック

Split Job

NOTE RANGE

NAVIGATION

FX OVERVIEW

Store

DAW REMOTE

Control Assign

Control View

## パネルロック



パネルロック機能を使うと、演奏中の誤操作を防止できます。

### 表示方法

Home画面またはLive Set画面が表示されている状態で[SHIFT]+[TEMPO/TAP]



パネルロック中は、鍵盤、ペダル、マスターボリューム、スーパーノブ、ピッチバンドホイール、モジュレーションホイール、リボンコントローラー、ロック解除操作以外はすべて無効です。タッチスクリーン操作も無効です。

パネルロック中にもう一度[SHIFT]+[TEMPO/TAP]を押すと、パネルロックが解除されます。

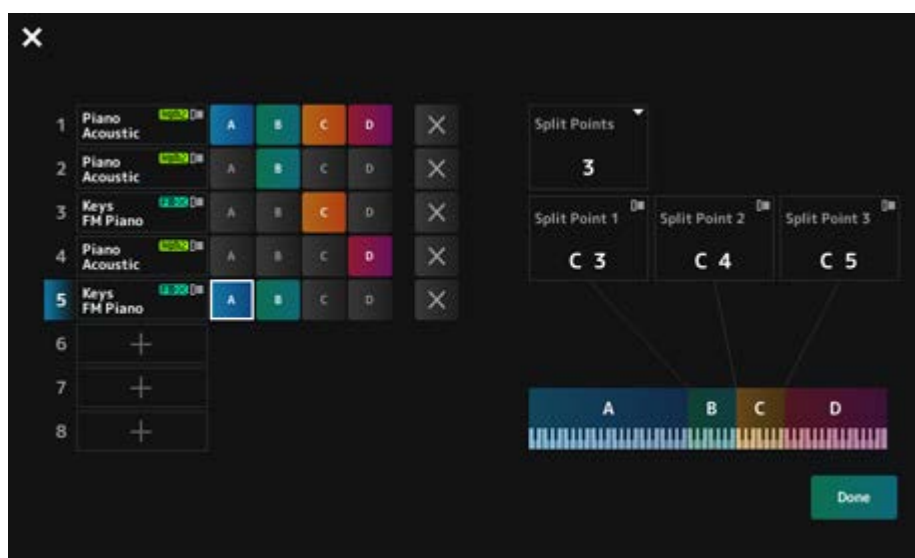
## Split Job



スプリット(鍵盤全体を複数パートに分けて鳴らす機能)の設定をします。

### 表示方法

[SPLIT]



### Split Points

スプリットポイントの数を設定します。

設定値: 1~3

### Split Point 1~3

スプリットポイントの位置を指定します。

設定値: C#-2~G8

### Part Name

#### Group A~D

パート名とスプリットのグループが表示されます。パート名をタップするとメニューが表示され、Category Search表示やDeleteが可能です。

グループのボタンを押すと、パートをグループに割り当てできます。

[SHIFT]ボタンを押しながらグループのボタンをタップすると、1つのパートを複数グループに割り当てできます。

### [+](Add)


タップするとPart Category Search画面またはPerformance Merge画面が表示され、パートを追加できます。

### **X (Cancel)**

グループの割り当てをキャンセルします。

### **Done**

設定を確定して画面を閉じます。

画面左上の  (閉じる)ボタンでは、パートの追加、削除、変更以外の設定を確定せずに画面を閉じます。

## NOTE RANGE



### 表示方法

[SHIFT]+[SPLIT]



Home画面にPart—Noteビューが表示されます。

選択中パートのTG Note Limit Lowにカーソルが移動し、鍵盤入力状態になります。

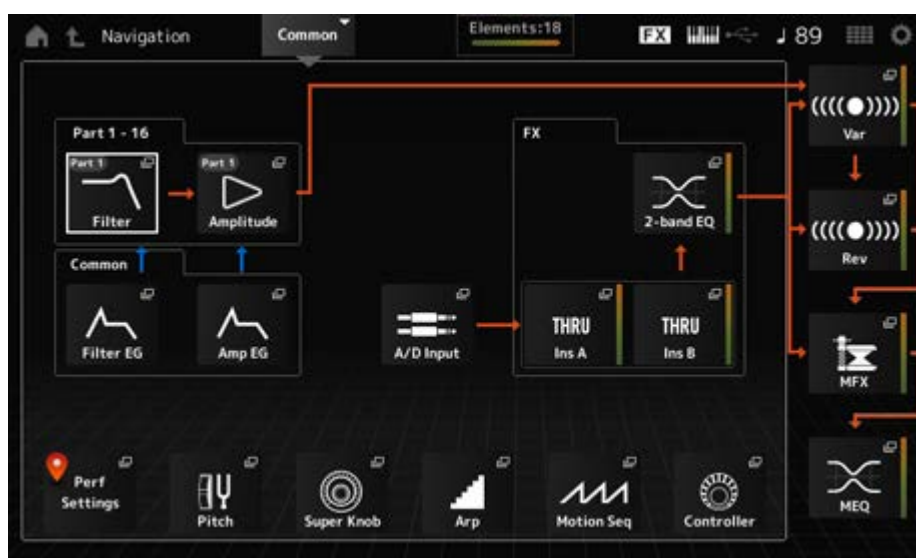
## NAVIGATION




ナビゲーションの画面です。

### 表示方法

- [NAVIGATION]
- (Home画面のView ModeがDefaultの状態)画面に表示されているNavigationボタンをタップ



アイコンをタップすると、該当する設定画面が開きます。

エディットの途中で[NAVIGATION]ボタンを押した場合は、現在地アイコン  が表示されます。

## FX OVERVIEW



エフェクト設定状況を確認し、簡単に詳細画面へのアクセスができる画面です。

### 表示方法

- [SHIFT]+[NAVIGATION]
- (Home画面のView ModeがDefaultの状態)画面に表示されているFx Overviewボタンをタップ



### 表示パート切り替え

表示パートを切り替えます。

設定値: 1~4、5~8、9~12、13~16、A/D in

### All Ins

すべてのインサージョンエフェクト(A、B)のオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Var + Rev

バリエーションとリバーブのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

### Ins A

### Ins B

### Var

**Rev**

**MFX**

**MEQ**

詳細設定画面が表示されます。

### **エフェクトスイッチ**

各エフェクトのオンオフを切り替えます。

**設定値:** Off、On

### **Type**

#### **Preset**

各エフェクトのタイプとプリセットを設定します。

**設定値:** エフェクトタイプ: [エフェクトタイプ一覧参照](#)

プリセット: データリスト参照



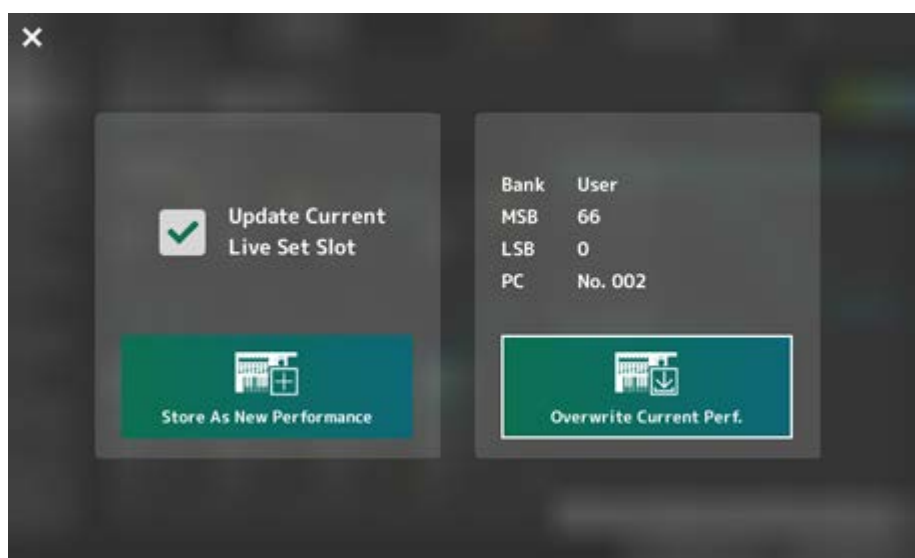
## Store



選択中のパフォーマンスをユーザー領域に保存(ストア)するときの確認画面です。

### 表示方法

[STORE]



### Store As New Performance

新規パフォーマンスとして登録します。

### Update Current Live Set Slot

ユーザーライブセットバンクのスポットが選ばれている場合には、ライブセットスポットのアップデートをするか確認のメッセージが表示されます。アップデートする場合はチェックを入れてから、Store As New Performanceを選びます。

### Overwrite Current Perf.

エディット中のパフォーマンス(表示されているバンク、MSB、LSB、プログラムチェンジ番号)を上書きします。

### Jump to Data Utility

Performance fullなどエラーで保存できない場合に表示されます。

[UTILITY] → Contents → Data Utilityの画面が表示されます。

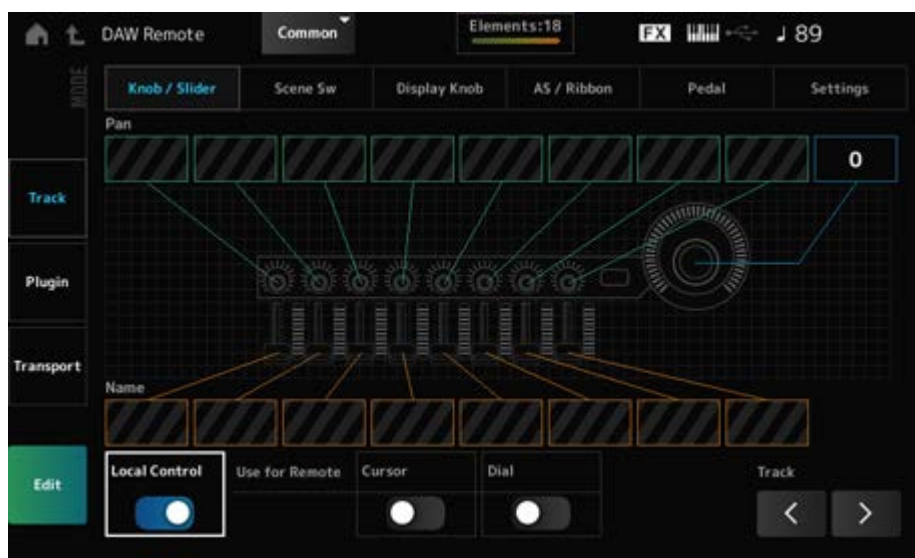
## DAW REMOTE



[DAW REMOTE]ボタンを押すとDAWリモート機能が有効になり、本機のコントローラーでDAWの操作ができます。

### 表示方法

[DAW REMOTE]



### Mode (Remote Control Mode)

DAWリモート機能の動作を3つのモードから選択します。

[DAW Remote]+スロットナンバー・カテゴリー名選択ボタン([Piano]、[Keyboard]、[Organ])の操作でもモードの切り替えができます。

**設定値:** Track、Plugin、Transport

**Track:** DAW上の複数トラックを同時に操作するモード。ノブやコントロールスライダの操作は主にポート2からMackie Control互換のプロトコルで送信される。

**Plugin:** DAW上の特定プラグインを集中的に操作するモード。ノブやコントロールスライダの操作は主にポート1からRemote用に設定されたCC Numberで送信される。

**Transport:** DAWを再生しながら本機を演奏したり、本機の演奏をDAWで録音したりするためのモード。シーケンサートランスポートボタンを使ってDAWの再生や停止などが操作できる。シーケンサートランスポートボタン以外のコントローラーは通常時と同じ動作となる。

### 画面切り替え

各コントローラーやリモートに関する設定画面を開きます。

**設定値:** Knob/Slider、 Scene Sw、 Display Knob、 AS/Ribbon、 Pedal、 Settings

## Local (Local Control)

ローカルコントロールのオンまたはオフに設定します。

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O画面で設定できるものと同じです。

## Use for Remote

トップパネルのダイヤルとカーソルボタンをDAW操作に使用するかどうかを設定します。

- On: DAW操作に使用
- Off: 本機の画面操作に使用

## Track (Track Select)

トラックグループセレクトが出力されます(8トラック単位)。

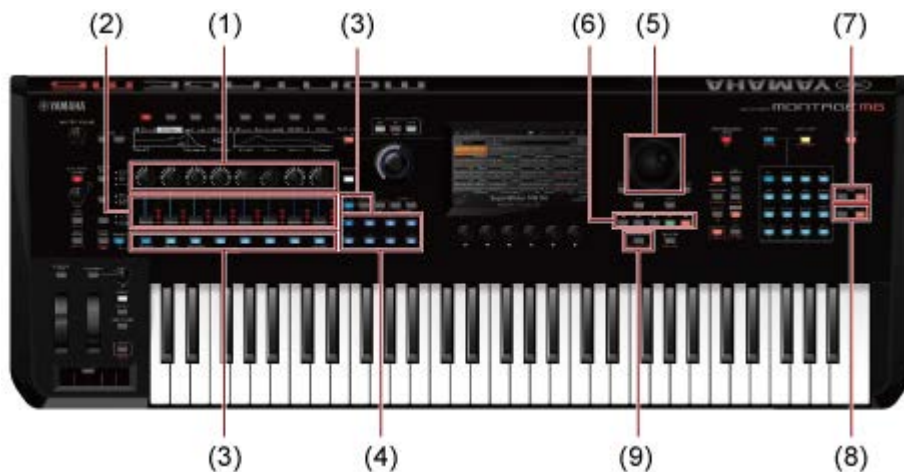
# コントローラー操作時



- Trackモード



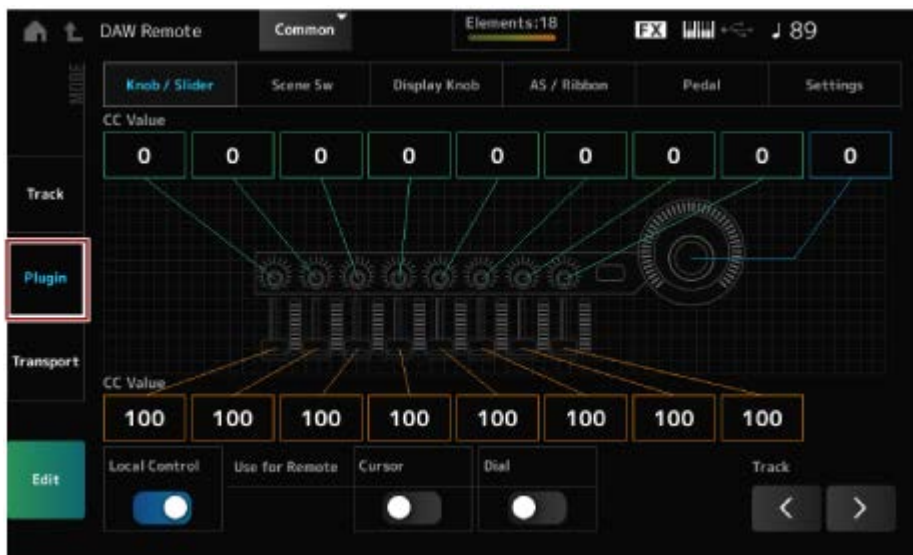
## コントローラー



	コントローラー	DAW上の操作
(1)	ノブ1~8	トラックのパン
(2)	コントロールスライダー1~8	トラックのボリューム
(3)	PARTボタン、[PART SELECT]ボタン、[KEYBOARD CONTROL]ボタン	トラック選択、対象トラックのミュートやソロのオンオフ切り替え
(4)	SCENEボタン	ファンクション
(5)	データダイアル、カーソルボタン	カーソル位置やソングポジションの移動
(6)	シーケンサートランスポートボタン	トランスポート(録音再生)
(7)	BANKボタン	トラックグループ選択(8トラック単位)
(8)	PAGEボタン	トラックグループ選択(1トラック単位)
(9)	[SONG/PATTERN]ボタン	ループ再生のオンオフ

その他のコントローラーではリモートモードで設定されたコントロールチェンジが送信されません。

## • Pluginモード



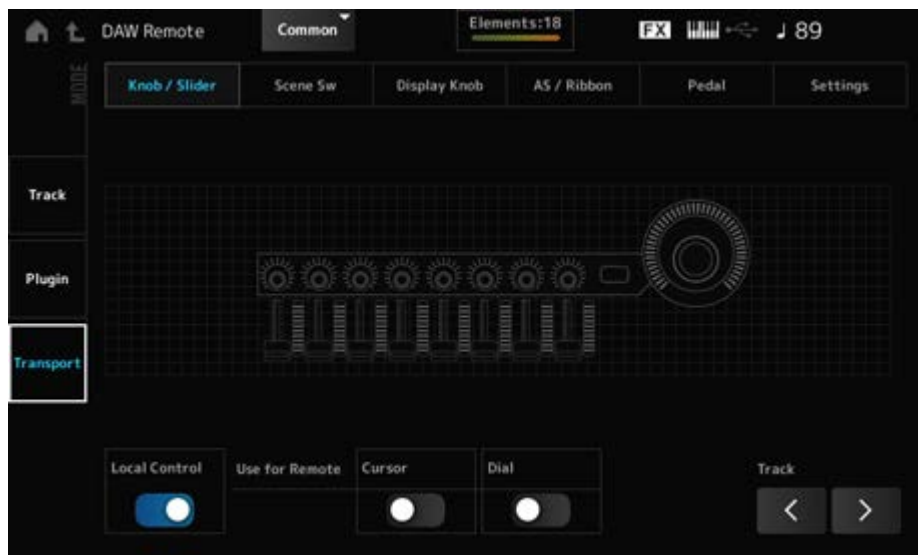
## コントローラー



コントローラー	DAW上の操作
ノブ1~8	任意のコントロールチェンジ
コントロールスライダー1~8	(DAW Remote画面内のEditで設定したCC番号が出力される)

\* PARTボタン、[PART SELECT]ボタン、[KEYBOARD CONTROL]ボタン、データダイアル、カーソルボタン、シーケンサートランスポートボタン、BANKボタン、PAGEボタンについては、Trackモードと同じ

### • Transportモード



## コントローラー



コントローラー	DAW上の操作
データダイヤル、カーソルボタン	カーソル位置やソングポジションの移動
シーケンサートランスポートボタン	トランスポート(録音再生)
[SONG/PATTERN]ボタン	ループ再生のオンオフ

\* その他のコントローラーは通常動作

## Edit時



### Edit

ポート1から出力されるCCのコントロール番号やコントローラーの動作モードを設定します。各画面での設定は次のとおりです。

### ■ 共通

#### Local (Local Control)

ローカルコントロールのオンまたはオフに設定します。

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O画面で設定できるものと同じです。

## Use for Remote

トップパネルのダイヤルとカーソルボタンをDAW操作に使用するかどうかを設定します。

- On: DAW操作に使用
- Off: 本機の画面操作に使用

## ■ Knob / Slider

### CC Num. (Control Change Number)

ノブやコントロールスライダーのコントロールナンバーを設定します。

設定値: 1~95

## ■ Scene SW

### Scene1~8CC# (Scene 1~8 Control Number)

SCENEボタンのコントロールナンバーを設定します。

設定値: 1~95

### Latch/Momentary (Scene 1~8 Switch Mode)

SCENEボタンのモードを切り替えます。

設定値: Momentary、Latch

## ■ Display Knob

### DispKnob 1~8CC# (Display Knob 1~6 Control Number)

ディスプレイノブのコントロールナンバーを設定します。

設定値: 1~95

## ■ AS / Ribbon

### Porta Sw CC# (Portamento Switch Control Number)

[PORTAMENTO] ボタンのコントロールナンバーを設定します。

設定値: 1~95

### Latch/Momentary (Portamento Switch Mode)

[PORTAMENTO]ボタンのモードを切り替えます。

設定値: Momentary、Latch

### Porta Knob CC# (Portamento Knob Control Number)

PORTAMENTO [TIME]ノブのコントロールナンバーを設定します。

設定値: 1~95

### Ribbon CC# (Ribbon Controller Control Number)



リボンコントローラーのコントロールナンバーを設定します。

**設定値:** 1～95

## **RB Mode**

リボンコントローラーのモードを切り替えます。

**設定値:** Hold、Reset

## **AssignSw 1 CC# (Assignable Switch 1 Control Number)**

## **AssignSw 2 CC# (Assignable Switch 2 Control Number)**

## **MS Trigger CC# (Motion Seq Trigger Switch Control Number)**

[ASSIGN 1]ボタン、[ASSIGN 2]ボタン、[MSEQ TRIGGER]ボタンのコントロールナンバーを設定します。

**設定値:** 1～95

## **Assign SW 1 Latch/Momentary (Assignable Switch 1 Mode)**

## **Assign SW 2 Latch/Momentary (Assignable Switch 2 Mode)**

## **MS Trigger Latch/Momentary (Motion Seq Trigger Switch Mode)**

[ASSIGN 1]ボタン、[ASSIGN 2]ボタン、[MSEQ TRIGGER]ボタンのモードを切り替えます。

**設定値:** Momentary、Latch

## ■ Pedal

## **FC 1 CC# (Foot Controller 1 Control Number)**

## **FC 2 CC# (Foot Controller 2 Control Number)**

フットコントローラー1とフットコントローラー2のコントロールナンバーを設定します。

**設定値:** 1～95

## **FS CC# (Foot Switch Control Number)**

フットスイッチのコントロールナンバーが表示されます。

**設定値:** 1～95

## **Latch/Momentary (Foot Switch Mode)**

フットスイッチのモードを切り替えます。

**設定値:** Momentary、Latch

## ■ Settings

### **DAW**

本機と組み合わせて使用するDAWを選択します。

**設定値:** Cubase、Logic Pro、Pro Tools、Live



## **MIDI I/O Ch.**

CommonとKeyboard Control SwitchがONのパートの入出力に使用するMIDIのチャンネルを指定します。

DAW Remoteでコントロールチェンジを送信する場合にも、ここで設定されたMIDIのチャンネルが使用されます。

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O画面で設定できるものと同じです。

**設定値:** Ch1~Ch16

## Control Assign



Controller SetにSourceとDestinationの組み合わせを登録します。

### 表示方法

コントロール対象のパラメーターにカーソルがあるときに[CONTROL ASSIGN]ボタンを押す



対象のパラメーターを操作するときに使いたいコントローラーを操作するか、Motion Sequencer LaneまたはEnvelope Followerを選びます。

### NOTE

スーパーノブを操作した場合に、設定に必要な未使用のアサインブルノブが足りないときにはエラーメッセージが表示されます。

Partのパラメーターが選択されたときは、[COMMON]を押しながらAssignable Knobを操作することで、CommonのAssignable Knobを選択できます。

## Control View



操作したコントローラーの設定を確認できます。

### 表示方法

- [SHIFT]+[CONTROL ASSIGN]
- (Home画面のView ModeがDefaultの状態)画面に表示されているControl Viewボタンをタップ



確認したいコントローラーを動かすと、Control Assign画面が開き、設定情報が表示されます。



## 目次

[エフェクトタイプ一覧](#)

[エフェクトパラメーター一覧](#)

[ボタン操作 ショートカット一覧](#)

[メッセージリスト](#)

[困ったときは](#)

[工場出荷時の状態に戻す\(イニシャライズ オールデータ\)](#)

[サポート情報、お問い合わせ](#)

## エフェクトタイプ一覧



<b>No Effect</b>	エフェクトをオフに設定します。入力音は出力されません。
<b>Thru</b>	エフェクトをスルーに設定します。入力音はそのまま出力されます。
<b>■ Reverb</b>	
<b>HD Hall</b>	ホールの響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
<b>REV-X Hall</b>	リバーブアルゴリズムREV-Xを採用したホールリバーブです。
<b>R3 Hall</b>	プロフェッショナルリバーブ専用機 ProR3 直系のリバーブアルゴリズムを採用したホールリバーブです。
<b>SPX Hall</b>	往年の名機 SPX1000 直系のホールリバーブです。
<b>HD Room</b>	部屋の響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
<b>REV-X Room</b>	リバーブアルゴリズムREV-Xを採用したルームリバーブです。
<b>R3 Room</b>	プロフェッショナルリバーブ専用機 ProR3 直系のリバーブアルゴリズムを採用したルームリバーブです。
<b>SPX Room</b>	往年の名機 SPX1000 直系のルームリバーブです。
<b>HD Plate</b>	プレートリバーブの響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
<b>R3 Plate</b>	プロフェッショナルリバーブ専用機 ProR3 直系のリバーブアルゴリズムを採用したプレートリバーブです。
<b>SPX Stage</b>	往年の名機 SPX1000 直系のステージリバーブです。
<b>Space Simulator</b>	空間を幅、高さ、奥行きを用いて設定できるリバーブです。
<b>Gated Reverb</b>	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。
<b>Reverse Reverb</b>	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたエフェクトです。
<b>■ Delay</b>	
<b>Cross Delay</b>	2本のディレイのフィードバックがクロスするエフェクトです。左右交互にディレイ音が残ります。
<b>Tempo Cross Delay</b>	ディレイ長がテンポに同期するCross Delayです。
<b>Tempo Delay Mono</b>	ディレイ長がテンポに同期するモノラルタイプのディレイです。
<b>Tempo Delay Stereo</b>	ディレイ長がテンポに同期するステレオタイプのディレイです。
<b>Control Delay</b>	ディレイ長をリアルタイムに変えてスクラッチ音などを作り出すディレイです。

<b>Delay LR</b>	L、R 2本のディレイ音が発生するエフェクトです。2本のフィードバックディレイを持っています。
<b>Delay LCR</b>	L、C、R 3本のディレイ音が発生するエフェクトです。
<b>Analog Delay Retro</b>	BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。 BBD素子の設定がショートディレイ設定になっています。
<b>Analog Delay Modern</b>	BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。 BBD素子の設定がロングディレイ設定になっています。

## ■ Chorus

<b>G Chorus</b>	複雑なモジュレーションで深みのあるサウンドを得られるコーラスエフェクトです。
<b>2 Modulator</b>	ピッチモジュレーションとアンプモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。
<b>SPX Chorus</b>	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。
<b>Symphonic</b>	変調を多重化し、より広がり感を得られるようにしたエフェクトです。
<b>Ensemble Detune</b>	ピッチをわずかにずらした音を付加することによる、うねりのないコーラスエフェクトです。

## ■ Flanger

<b>VCM Flanger</b>	VCM技術を用いたフランジャーです。
<b>Classic Flanger</b>	クセがないうねりが得られるフランジャーです。
<b>Tempo Flanger</b>	LFO周期がテンポと同期するフランジャーです。
<b>Dynamic Flanger</b>	入力音のレベルによってディレイ変調をリアルタイムにコントロールするフランジャーです。
<b>Control Flanger</b>	LFOの代わりにマニュアル操作で効果を得るフランジャーです。

## ■ Phaser

<b>VCM Phaser Mono</b>	VCM技術を用いたモノラル入力フェーザーです。
<b>VCM Phaser Stereo</b>	VCM技術を用いたステレオ入力フェーザーです。
<b>Tempo Phaser</b>	LFO周期がテンポと同期するフェーザーです。
<b>Dynamic Phaser</b>	入力音のレベルによって位相をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。

<b>Control Phaser</b>	LFOの代わりにマニュアル操作で効果を得るフェーザーです。
-----------------------	-------------------------------

## ■ Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

<b>Auto Pan</b>	音像 (Pan) が左右に周期的に移動するエフェクトです。
<b>Tremolo</b>	音量が周期的に変化するエフェクトです。
<b>Rotary Speaker 1</b>	ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。
<b>Rotary Speaker 2</b>	アンプ部を含め、ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。
<b>VCM Rotary Speaker Classic</b>	VCM技術を用いたオルガン用のスタンダードなロータリースピーカーです。
<b>VCM Rotary Speaker Overdrive</b>	VCM技術を用いたひずみが強いトランジスタプリアンプを接続したロータリースピーカーです。
<b>VCM Rotary Speaker Studio</b>	VCM技術を用いたロータリーの回転感が立体的で動きのあるロータリースピーカーです。

## ■ Dist (Distortion)

<b>Amp Simulator 1</b>	ギターアンプをシミュレートしたエフェクトタイプです。
<b>Amp Simulator 2</b>	ギターアンプをシミュレートしたエフェクトタイプです。
<b>Comp Distortion</b>	コンプレッサー+ディストーション エフェクトです。
<b>Comp Distortion Delay</b>	コンプレッサー+ディストーション+ディレイ エフェクトです。
<b>U.S. Combo</b>	American comboアンプシミュレーターです。
<b>Jazz Combo</b>	Jazz comboアンプシミュレーターです。
<b>U.S. High Gain</b>	American high gainアンプシミュレーターです。
<b>British Lead</b>	British stackアンプシミュレーターです。
<b>Multi FX</b>	ギター音色向けマルチエフェクターです。
<b>Small Stereo</b>	ギター音色向けステレオディストーションです。
<b>British Combo</b>	British comboアンプシミュレーターです。
<b>British Legend</b>	British stackアンプシミュレーターです。

## ■ Comp (Compressor)

<b>VCM Compressor 376</b>	VCM技術を用いたコンプレッサーです。
<b>Classic Compressor</b>	比較的、かかりが良いコンプレッサーです。ソロ楽器などに適しています。

<b>Multi-band Comp</b>	3バンドに帯域分割を行い、それぞれの帯域別にコンプレッサーをかけるエフェクトです。
<b>Uni Comp Down</b>	大きい音を抑えるダウンワードアルゴリズムのコンプレッサーです。
<b>Uni Comp Up</b>	小さい音を持ち上げるアップワードアルゴリズムのコンプレッサーです。
<b>Parallel Comp</b>	コンプレッサー音とDry音をミックスするパラレル処理を応用したコンプレッサーです。

## ■ Wah

<b>VCM Auto Wah</b>	VCM技術を用いたオートワウです。フィルターの中心周波数が周期的に変化します。
<b>VCM Touch Wah</b>	VCM技術を用いたタッチワウです。入力音のレベルによりフィルターの中心周波数変化します。
<b>VCM Pedal Wah</b>	VCM技術を用いたペダルワウです。ペダルなどのコントローラーによりフィルターの中心周波数変化します。

## ■ Lo-Fi

<b>Lo-Fi</b>	入力音の音質を粗くするエフェクトです。
<b>Noisy</b>	ノイズ成分が多い音を意図的に作成するエフェクトです。
<b>Digital Turntable</b>	ターンテーブル的なノイズを付加するエフェクトです。
<b>Bit Crusher</b>	ビット精度やサンプリング周波数を落とすことで荒い音を作成するエフェクトです。

## ■ Tech

<b>Ring Modulator</b>	入力音が金属的な音に変化するエフェクトです。
<b>Dynamic Ring Modulator</b>	入力音のレベルによって、Ring ModulatorのOSC Freqパラメーターをリアルタイムにコントロールするエフェクトです。
<b>Dynamic Filter</b>	入力音のレベルによって、フィルターのカットオフ周波数をリアルタイムにコントロールします。
<b>Auto Synth</b>	ディレイと変調の組み合わせで入力信号を再合成するエフェクトです。
<b>Spiralizer P</b>	フェーザーの原理を応用した、ピッチが無限に上昇または下降しているように感じさせる特殊なフィルターです。
<b>Tempo Spiralizer P</b>	LFOの周期がテンポに同期するSpiralizerです。
<b>Spiralizer F</b>	フランジャーの原理を応用した、ピッチが無限に上昇または下降しているように感じさせる特殊なフィルターです。



<b>Tempo Spiralizer F</b>	LFOの周期がテンポに同期するSpiralizerです。
<b>Isolator</b>	強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。
<b>Slice</b>	入力音をぶつ切りにするエフェクトです。
<b>Tech Modulation</b>	特殊なモジュレーションをかけるエフェクトです。
<b>Control Filter</b>	マニュアル操作でカットオフ周波数を変化させることができるフィルターです。
<b>Vinyl Break</b>	レコードを手で止めたときや電源を切ったときのようなピッチが下がる効果を出すエフェクトです。
<b>Beat Repeat (even)</b>	サンプリングしたサウンドを繰り返し再生することで、機械的なビートを作成するエフェクトです。 1Beatを2、4、8、16…のような数で等分割した基本的な音符の長さのRepeatをします。
<b>Beat Repeat (triplet)</b>	サンプリングしたサウンドを繰り返し再生することで、機械的なビートを作成するエフェクトです。 1Beatを3の倍数で等分割した連音符の長さのRepeatをします。
<b>Beat Repeat (even+tri.)</b>	サンプリングしたサウンドを繰り返し再生することで、機械的なビートを作成するエフェクトです。 Evenの系列とTripletの系列が混在している設定です。
<b>Beat Repeat (free)</b>	サンプリングしたサウンドを繰り返し再生することで、機械的なビートを作成するエフェクトです。 より細かく等分割された連音符の長さのRepeatをします。
<b>■ Misc</b>	
<b>VCM EQ 501</b>	VCM技術を用いた5バンドEQです。
<b>Presence</b>	入力音の存在感を引き出すエフェクトです。
<b>Harmonic Enhancer</b>	入力音に新たな倍音を付加して音を際立たせるエフェクトです。
<b>Stereophonic Optimizer</b>	ステレオ感の調整など、音の定位を操作するエフェクトです。
<b>Talking Modulator</b>	入力音を母音のフォルマントを持つように再合成するエフェクトです。
<b>Wave Folder</b>	倍音をコントロールすることによって、時間変化を伴う豊かな音色変化が得られるエフェクトです。
<b>VCM Mini Filter</b>	音に太さと張りを与えるフィルターです。アナログシンセサイザーの回路をシミュレートしています。
<b>VCM Mini Booster</b>	独特の質感を持つブースターです。アナログシンセサイザーの回路をシミュレートしています。

---

<b>Damper Resonance</b>	アコースティックピアノの開放弦の響きをシミュレートしたエフェクトです。
<b>Pitch Change</b>	入力音のピッチを変えるエフェクトです。
<b>Early Reflection</b>	リバーブの初期反射音だけを取り出したエフェクトです。
<b>Vocoder</b>	Mic入力音の周波数成分比を分析し、それと同等比に入力音を再合成するエフェクトです。楽器音をロボットボイスのようにしゃべらせたりできます。
<b>NoiseGate+Comp+Eq</b>	Noise Gate、Compressor、3Band EQが含まれたエフェクトタイプです。 主に入力音声に対しての使用に適したエフェクトタイプです。

---

## エフェクトパラメーター一覧



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
AEG Phase	AEG Phase	Slice	AEGの位相をずらす
AM Depth	AM Depth	2 Modulator、Tremolo、Noisy、Auto Synth	音量変調の深さを設定する
AM Inverse R	AM Inverse R	Auto Synth	右チャンネルでの音量変調の位相を設定する
AM Speed	AM Speed	Noisy、Auto Synth	音量変調の速さを設定する
AM Wave	AM Wave	Auto Synth	音量変調の波形を設定する
Amp Type	Amp Type	Amp Simulator 2	シミュレートするアンプタイプを選択する
Analog Feel	Analog Feel	Classic Flanger	アナログ回路のフランジャーの音質を加味する
Attack	Attack	Comp Distortion、VCM Compressor 376、Classic Compressor、Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーの効果が最大に達するまでの時間を設定する
Attack Offset	Attack Offset	VCM Touch Wah	ワウがかかり始めるまでの時間を設定する
Attack Time	Attack Time	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーの立ち上がり時間を設定する
		Beat Repeat	全体にかけるGateのAttack時間を設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Balance	Balance	U.S. Combo	低域と高域のバランスを調整する
Bass	Bass	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	低域での音質を調整する
Bit	Bit	Bit Crusher	Bit精度を落とす
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Word Lengthの効きかたを調節する
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	M/S有効時にSideの設定がMidに連動する強さを設定する
BPF 1~10 Gain	BPF1~10 Gain	Vocoder	Vocoder本体回路のBPF1~10のGainを設定する
Break	Break	Vinyl Break	BreakするときにOnに設定する
Brilliant	Brilliant	British Combo	低域がカットされた特性の音量調整

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Chorus	Chorus	Jazz Combo	コーラスタイルを設定する
Click Density	Click Density	Digital Turntable	クリックの発生頻度を設定する
Click Level	Click Level	Digital Turntable	クリックのレベルを設定する
Clipper	Clipper	Upward Compressor、Downward Compressor	出力部にある波形の瞬間最大値を制限するクリッパーのひずみの度合いを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor、 Downward Compressor	クリッパーを効果させる信号を選択する
Color	Color	Control Phaser、 VCM Phaser Mono、 VCM Phaser Stereo	固定位相変調を設定する
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	3バンドに共通で設定するリリースタイム(コンプレッサー効果から開放されるまでの時間)を設定する
Comp Attack	Comp Attack	NoiseGate+Comp+Eq	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Comp Level	Comp Level	Small Stereo	コンプレッサー出力レベルを調整する
Comp Out Lvl	Comp Output Level	NoiseGate+Comp+Eq	コンプレッサーの出力のレベルを設定する
Comp Ratio	Comp Ratio	NoiseGate+Comp+Eq	コンプレッサーの圧縮比を設定する
Comp Release	Comp Release	NoiseGate+Comp+Eq	コンプレッサー効果から開放されるまでの時間を設定する
Comp Sustain	Comp Sustain	Multi FX、 Small Stereo	コンプレッサーによる音の伸び具合の時間を調整する
Comp Sw	Comp SW	Small Stereo	コンプレッサーのOn/Offスイッチ
Comp Threshold	Comp Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	効果が効き始める入力レベルを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Compress	Compress	Comp Distortion Delay	コンプレッサーのスレッシュホールド(効果が効き始める入力レベル)値を設定する
Compression	Compression	Parallel Compressor	コンプレッサーの効果の程度を設定する
Control Type	Control Type	Control Delay	Normalに設定した場合は、常にディレイがかかり、Scratchに設定した場合はDelay Timeに割り当てられたコントローラー値が0のときはディレイがかからない。それ以外の場合はディレイがかかる。
Crush Type	Crush Type	Bit Crusher	Bit精度の落としかたを選択する
Cut	Cut	British Combo	音が止まるまでの速度カーブを設定
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	高域をカットする
		VCM Mini Filter	ウェット音にかけるフィルターのカットオフを設定する
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	フィルターカットオフ周波数を設定する

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	ピアノダンパー効果による響きの深さを設定する
Decay	Decay	REV-X Hall、REV-X Room	リバーブの減衰感を制御する
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Delay Swで選択したタイプの深さ/量を調整する
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro、Analog Delay Modern	ディレイへの入力レベルを設定する
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	ディレイ音のレベルを設定する
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	センターチャンネルのディレイ音量を設定する
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	ディレイ音のミキシング量を設定する
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger	変調のためのディレイタイムのオフセット値を設定する
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	ディレイやモジュレーションのタイプを設定する
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo	ディレイの長さを音符で指定する
		Control Delay、Auto Synth、Tech Modulation、Multi FX、Analog Delay Retro、Analog Delay Modern	ディレイの長さを設定する
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	センターチャンネルディレイの長さを設定する
Delay Time L	Delay Time L	Delay LR、Delay LCR、Comp Distortion Delay	左側チャンネルのディレイの長さを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Delay Time L>R	Delay Time L>R	Cross Delay、Tempo Cross Delay	左(入力)から右(出力)へのディレイタイムを設定する
Delay Time R	Delay Time R	Delay LR、Delay LCR、Comp Distortion Delay	右側チャンネルのディレイの長さを設定する
Delay Time R>L	Delay Time R>L	Cross Delay、Tempo Cross Delay	右(入力)から左(出力)へのディレイタイムを設定する
Delay Tm Ofs R	Delay Time Offset R	Auto Synth、Tech Modulation	右チャンネルでのディレイの長さのオフセットを設定する
Density	Density	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator	リバーブの密度を設定する
		Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb	反射音の密度を設定する
Depth	Depth	Space Simulator	シミュレートする部屋の奥行きを設定する
		VCM Flanger	ディレイ変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
		VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo	位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
		Jazz Combo	コーラス/ビブラートの深さを設定する
Detune	Detune	Ensemble Detune	ピッチをずらす量を設定する
Device	Device	Amp Simulator 1、Comp Distortion Delay	音の歪みかたを変化させるデバイスを選ぶ



画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Gated Reverb、Reverse Reverb	リバーブの広がりを設定する
		Tempo Phaser、Early Reflection	広がり感をコントロールする
Direction	Direction	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーによる変調の向きを設定する
		Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチの変化の向きを設定する
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX、Small Stereo	ディストーションのひずみ量を調整する
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX、Small Stereo	ディストーションの音質を調整するEQのタイプを切り替える
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX、Small Stereo	ディストーションのタイプごとの音質補正する
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	ディストーションのタイプを設定する
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX、Small Stereo	ディストーションの音質を調整する
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	ディストーションタイプを設定する
Distortion	Distortion	Jazz Combo	ひずみかたの度合いを設定する
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数を設定する
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	スライス(切り取る)する部分の最小レベルを決定する
Divide Type	Divide Type	Slice	スライス(切り取る)するタイミングを音符で指定する
Drive	Drive	Noisy、Slice、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ひずみかたの度合いを設定する
		Harmonic Enhancer、Talking Modulator	効果をかける度合いを設定する
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	ホーン(高域側)の回転による変調の深さを設定する
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	ローター(低域側)の回転による変調の深さを設定する
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	ドライ音のレベルを設定する
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	ドライ音にかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	ドライ音のレベルを設定する
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	全般	ドライ音とウェット音(エフェクト音)のバランスを設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Edge	Edge	Comp Distortion	ひずみかたのカーブを設定する
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	高域の特性の変化を設定する
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	EQ1(Low Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	EQ1(Low Shelving)のゲインを設定する
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	EQ2の中心周波数を設定する
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	EQ2のゲインを設定する
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	EQ2のQを設定する
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	EQ3の中心周波数を設定する
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	EQ3のゲインを設定する
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	EQ3のQを設定する
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	EQ4の中心周波数を設定する
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	EQ4のゲインを設定する
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	EQ4のQを設定する
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	EQ5(High Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	EQ5(High Shelving)のゲインを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	EQで増減する周波数を設定する
		VCM Mini Booster	Typeで設定されたEQの周波数を設定する
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	EQで増減するゲインを設定する
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Ensemble Detune、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Auto Pan、Tremolo、Rotary Speaker 1、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter、Slice、HD Hall、HD Room、HD Plate、NoiseGate+Comp+Eq	高域をEQで増減する周波数を設定する
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX、Chorus、Symphonic、Ensemble Detune、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Auto Pan、Tremolo、Rotary Speaker 1、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter、Slice、HD Hall、HD Room、HD Plate、NoiseGate+Comp+Eq	高域をEQで増減するゲイン量を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Ensemble Detune、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Auto Pan、Tremolo、Rotary Speaker 1、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter、Slice、Comp Distortion、HD Hall、HD Room、HD Plate	低域をEQで増減する周波数を設定する
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Ensemble Detune、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Auto Pan、Tremolo、Rotary Speaker 1、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter、Slice、Comp Distortion、HD Hall、HD Room、HD Plate	低域をEQで増減するゲイン量を設定する
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Auto Pan、Tremolo、Comp Distortion、NoiseGate+Comp+EQ	中域をEQで増減する周波数を設定する
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Auto Pan、Tremolo、Comp Distortion、NoiseGate+Comp+EQ	中域をEQで増減するゲインを設定する
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Auto Pan、Tremolo、Comp Distortion、NoiseGate+Comp+EQ	中域をEQで増減する範囲の幅を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
EQ Width	EQ Width	Noisy	EQで増減する範囲の幅を設定する
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator	初期反射音とリバーブ音のレベルバランスを設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	前後のパンの深さ (PAN DirectionがL Turn、R Turnのときに有効) を設定する
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	右側チャンネルでの高音の減衰の量のオフセットを設定する
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、Classic Flanger、Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb、Comp Distortion Delay、Tech Modulation	フィードバック音での高域の減衰の調整をする(値が小さいとき高域が速く減衰する)
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth、Tech Modulation	右側チャンネルでのフィードバックの量のオフセットを設定する
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	フィードバックディレイ左側の長さを設定する
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	フィードバックディレイ右側の長さを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Feedback	Feedback	VCM Flanger、VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo、Control Flanger、Control Phaser	エフェクト出力を再び入力に戻すレベルを設定する
		Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	エフェクト出力を再び入力へ戻すレベルを設定する
Feedback	Feedback Level	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb	イニシャルディレイのフィードバック量を設定する
		Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Comp Distortion Delay、Auto Synth、Teck Modulation	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する
		Analog Delay Retro、Analog Delay Modern	ディレイのフィードバック量を設定する
		Tempo Phaser、Dynamic Phaser	フェーザー出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	Pitch Change	1系列目のディレイ音のフィードバックの量を設定する
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	Pitch Change	2系列目のディレイ音のフィードバックの量を設定する
Feedback Time	Feedback Time	Delay LCR、Comp Distortion Delay	フィードバックディレイの長さを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Filter Type	Filter Type	Lo-Fi	音色効果のタイプ設定をする
		Dynamic Filter、Control Filter	フィルターのタイプ選択をする
		Beat Repeat	ウェット音にかけるフィルターの種類を設定する
Fine 1	Fine 1	Pitch Change	1系列目の細かいピッチを設定する
Fine 2	Fine 2	Pitch Change	2系列目の細かいピッチを設定する
Flanger Control	Flanger Control	Control Flanger	ディレイ変調のディレイ値を変更する(Comb Filterのかけ具合を変更する)
Fold	Fold	Wave Folder	音をひずませる
Fold Type	Fold Type	Wave Folder	ひずみの程度を選択する
Formant Offset	Formant Offset	Vocoder	Inst入力側のBPFのカットオフ周波数にオフセットを加える
Formant Shift	Formant Shift	Vocoder	Inst入力側のBPFのカットオフ周波数をBPF単位でずらす
Freeze	Freeze	Beat Repeat	OnにするとOffになるまでリピートを続ける

A B C D E F **G** H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Gain	Gain	U.S. High Gain	プリアンプのゲインを調整する
		VCM Mini Booster	ShelfEQのGainを調節する
Gain Boost	Gain Boost	U.S. Combo	パワーアンプのゲイン切り替え
Gain Limit	Gain Limit	Upward Compressor	Gainを大きくするときの上限値を設定する
Gate Time	Gate Time	Slice	スライスของゲート時間を設定する
		Beat Repeat	全体にかけるGateの時間を設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Height	Height	Space Simulator	シミュレートする部屋の高さを設定する
Hi Damp Freq	High Damp Frequency	HD Hall、HD Room、HD Plate	高域の減衰の調整をする
High Attack	High Attack	Multi Band Comp	高域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
High Cut	High Cut	U.S. Combo	高域レベルをカットする
High Gain	High Gain	Multi Band Comp	高域側においての出力のレベルを設定する
High Gain L	High Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたHigh帯域の合成ゲイン(Lch)

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
High Gain R	High Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたHigh帯域の合成ゲイン(Rch)
High Level	High Level	Isolator	高域のレベルを設定する
High Mute	High Mute	Isolator	高域のミュートスイッチ
High Ratio	High Ratio	REV-X Hall、REV-X Room、HD Hall、HD Room、HD Plate	高域成分の調整をする
		Multi Band Comp	高域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
High Threshold	High Threshold	Multi Band Comp	高域側においての効果効き始める入力レベルを設定する
High Treble	High Treble	Jazz Combo	Trebleよりも高域での音質を調整する
Horn Accel	Horn Acceleration	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ホーン(高域側)のSlowからFastへの回転の加速度を設定する
Horn Decel	Horn Deceleration	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ホーン(高域側)のFastからSlowへの回転の減速度を設定する
Horn Fast	Horn Speed Fast	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ファスト回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
Horn Level	Horn Level	VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ホーン(高域側)の音量を設定する
Horn Slow	Horn Speed Slow	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	スロー回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Horn Slow/Fast	Horn Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	ホーン(高域側)のSlowからFastへの移行時間の設定
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Auto Synth、Harmonic Enhancer、Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数を設定する
		Vocoder	マイク入力音声にかけるHPFのカットオフ周波数を設定する
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	HPFの出力をVocoder出力とミックスする量を設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Early Reflection、HD Hall、HD Room、HD Plate、Gated Reverb、Reverse Reverb	初期反射音までのディレイタイムを設定する
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	1系列目のディレイの長さを設定する
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	2系列目のディレイの長さを設定する
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	左チャンネルディレイの長さを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	右チャンネルディレイの長さを設定する
Input Level	Input Level	Bit Crusher、VCM Compressor 376、Rotary Speaker 2、Parallel Compressor、Wave Folder、VCM Mini Filter、VCM Mini Booster	入力レベルを設定する
Input Mode	Input Mode	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Auto Pan、Tremolo、Lo-Fi	入力のモノ/ステレオ切り替えを設定する
Input Select	Input Select	Cross Delay、Tempo Cross Delay	入力の選択をする
Inst Level	Inst Level	Vocoder	Inst.入力のレベルを設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Knee	Knee	Upward Compressor、Downward Compressor	Threshold付近のカーブを設定する(値が増えるほどゆるやかになる)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	左右のパンの深さを設定する
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo	広がり感を出すための左右のディレイ差を設定する
Lag	Lag	Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo	音符で指定したディレイ長に加算するディレイ長を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Length	Length	Beat Repeat	リピートする長さを設定する
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワー出力に足すオフセットを設定する
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Ring Modulator	変調の深さを設定する
		Tempo Phaser	位相変調の深さを設定する
		Wave Folder	LFOの効果の深さを調節する
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	LFOの形を調節する
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tremolo、Ring Modulator、Multi FX	変調の周波数を設定する
		Tempo Flanger、Tempo Phaser	変調スピードを音符で指定する
		Auto Pan	オートパンの周波数を設定する
		Wave Folder	LFOの速さを調節する
LFO Wave	LFO Wave	Classic Flanger、Ring Modulator	変調波形を選択する
		Auto Pan	パンニングカーブを変更する
		VCM Auto Wah	波形を選択する(サイン波か矩形波)
Liveness	Liveness	Gated Reverb、Reverse Reverb、Early Reflection	初期反射音の減衰を設定する
Ln Chg Quantz	Length Change Quantize	Beat Repeat	Lengthパラメーターを変化させるタイミングをクオンタイズする

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Low Attack	Low Attack	Multi Band Comp	低域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Low Cut	Low Cut	U.S. Combo	低域レベルをカットする
Low Gain	Low Gain	Multi Band Comp	低域側においての出力のレベルを設定する
Low Gain L	Low Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたLow帯域の合成ゲイン(Lch)
Low Gain R	Low Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたLow帯域の合成ゲイン(Rch)
Low Level	Low Level	Isolator	低域のレベルを設定する
Low Mute	Low Mute	Isolator	低域のミュートスイッチ
Low Ratio	Low Ratio	REV-X Hall、REV-X Room	低域成分の調整を設定する
		Multi Band Comp	低域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
Low Threshold	Low Threshold	Multi Band Comp	低域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCM Pedal Wah	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
		Control Flanger	Flanger Controlでの変化幅の上限を設定する
		Control Phaser	Phase Controlでの変化幅の上限を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Amp Simulator 2、Comp Distortion、Noisy、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Auto Synth、Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb、Auto Synth、Noisy	ローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	入力のローパスフィルターにくせを付ける

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
M/S	M/S	Bit Crusher	Onにすると、中央と左右に定位する音が別々に音色変化する
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor、Downward Compressor	コンプレッサーの直後の信号の音量を調節する
Manual	Manual	VCM Flanger	ディレイ変調のオフセット値を設定する
		VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo	位相変調のオフセット値を設定する
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain、British Lead、British Legend	パワーアンプのゲインを調整する
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	マイク入力のレベル設定
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	出力を取り出すマイクのL/Rの角度

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Mic Out Gate	Mic Output Gate Switch	Vocoder	Off: HPF出力、Noise Generator出力を常に通過させる On: Instに音声入力があるときにHPF出力、Noise Generator出力を通過させる
Mic Position	Mic Position	U.S. Combo、Jazz Combo、U.S. High Gain、British Lead、British Combo、British Legend、Rotary Speaker 2	スピーカーに対するMicの位置を設定する
Mid	Middle	British Lead、British Legend、Jazz Combo、U.S. High Gain	中域での音質を調整する
Mid 1 Gain L	Mid1 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid1帯域の合成ゲイン(Lch)
Mid 1 Gain R	Mid1 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid1帯域の合成ゲイン(Rch)
Mid 2 Gain L	Mid2 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid2帯域の合成ゲイン(Lch)
Mid 2 Gain R	Mid2 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid2帯域の合成ゲイン(Rch)
Mid 3 Gain L	Mid3 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid3帯域の合成ゲイン(Lch)
Mid 3 Gain R	Mid3 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid3帯域の合成ゲイン(Rch)
Mid Attack	Mid Attack	Multi Band Comp	中域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Mid Cut	Mid Cut	U.S. Combo	中域レベルをカットする



画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意 味
Mid Gain	Mid Gain	Multi Band Comp	中域側においての 出力のレベルを設定する
Mid Level	Mid Level	Isolator	中域のレベルを設定する
Mid Mute	Mid Mute	Isolator	中域のミュートスイッチ
Mid Ratio	Mid Ratio	Multi Band Comp	中域側においての コンプレッサーの 圧縮比を設定する
Mid Sweep	Mid Sweep	U.S. Combo	中域をカットする 周波数を調整する
Mid Threshold	Mid Threshold	Multi Band Comp	中域側においての 効果が効き始める 入力レベルを設定する
Mid Width	Mid Width	U.S. Combo	中域レベルをカットする 帯域幅を設定する
Mix	Mix	VCM Flanger、Control Flanger	エフェクト音の音量を調整する
Mix Level	Mix Level	Harmonic Enhancer	ドライ音にミックスするエフェクト音のレベルを設定する
Mod Depth	Mod Depth	Noisy、Auto Synth、Tech Modulation	変調の深さを設定する
Mod Depth	Modulation Depth	Rotary Speaker 2	音量の周期的変化の深さを設定する
Mod Dpt Ofs R	Mod Depth Offset R	Auto Synth	右チャンネルでの 変調の深さのオフセットを設定する
Mod Feedback	Mod Feedback	Noisy	変調に対するフィードバック量を設定する
Mod Gain	Mod Gain	Tech Modulation	変調のゲイン量を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Mod LPF Cutoff	Mod LPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	変調音の高域をローパスフィルターでカットする周波数を設定する
Mod LPF Res	Mod LPF Resonance	Tech Modulation	変調音にローパスフィルターでくせを付ける
Mod Mix	Mod Mix Balance	Noisy、Tech Modulation	変調した成分のミックスバランスを設定する
Mod Phase	Modulation Phase	Classic Flanger	変調波形のL/R位相差を設定する
Mod Speed	Mod Speed	Noisy、Auto Synth、Tech Modulation	変調の速さを設定する
Mod Wave Type	Mod Wave Type	Auto Synth	変調用波形を選択する
Mode	Mode	VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo、Control Phaser	フェーザータイプを切り替える1要素を設定する
		British Combo	プリアンプを切り替える
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	モジュレーターのレベルを設定する
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Vowelで設定した音に移る時間を設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	バックグラウンドノイズの強さを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Noise Level	Noise Level	Vocoder	Noise入力のレベルを設定する
		Digital Turntable	ノイズのレベルを設定する
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	ノイズにかけるローパスフィルターのレゾナンスを設定する
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	バックグラウンドノイズの有無を設定する
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	ノイズの音質を設定する
Normal	Normal	British Combo	フラットな特性の音量調整
Ns Gate Atk	Noise Gate Attack	NoiseGate+Comp+Eq	ノイズゲートの効果が効き始めるまでの時間を設定する
Ns Gate Rls	Noise Gate Release	NoiseGate+Comp+Eq	ノイズゲートの効果から開放されるまでの時間を設定する
Ns Gate Thrs	Noise Gate Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	ノイズゲートの効果が効き始める入力レベルを設定する
Ns LPF Cutoff	Noise LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	ノイズにかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
Ns Mod Depth	Noise Mod Depth	Digital Turntable	ノイズの変調の深さを設定する
Ns Mod Speed	Noise Mod Speed	Digital Turntable	ノイズの変調スピードを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Offset	Filter Offset	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチの初期値を半音単位で設定する
Ofs Transition	Offset Transition Rate	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	Offsetを変更したときの移行時間を設定する
On/Off Switch	On/Off Switch	Isolator	アイソレーターのOn/Off スイッチ
		Stereophonic Optimizer	効果のON/OFF制御
Osc Freq	OSC Frequency Coarse	Ring Modulator	入力波形を変調するための周波数を設定する
Osc Freq Fine	OSC Frequency Fine	Ring Modulator	入力波形を変調するための周波数をより細かく設定する
Output	Output	VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCM Pedal Wah	出力レベルを設定する
Output Level	Filter Output Level	Control Filter	フィルター出力レベルを設定する
Output Level	Output Level	Amp Simulator 1、Amp Simulator 2、Comp Distortion、Comp Distortion Delay、U.S. Combo、Jazz Combo、U.S. High Gain、British Combo、British Lead、British Legend、Multi FX、Small Stereo、VCM Compressor 376、Classic Compressor、VCM EQ 501、Talking Modulator、Lo-Fi、Bit Crusher、Vinyl Break、Beat Repeat、Rotary Speaker 2、Downward Compressor、Upward Compressor、Parallel Compressor、Presence、Wave Folder、VCM Mini Filter、VCM Mini Booster	出力レベルを設定する
		Vocoder	ボコーダー出力のレベルを設定する
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	1系列目の出力のレベルを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	2系列目の出力のレベルを設定する
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1、Amp Simulator 2、Comp Distortion、Comp Distortion Delay、VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah	ひずみかたの度合いを設定する

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	1系列目のPANを設定する
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	2系列目のPANを設定する
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	パンをAEGコントロールする際の最小レベルを設定する
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	パンをAEGコントロールするタイプを選択する
Pan Depth	Pan Depth	Slice	パンのかかる深さを設定する
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	オートパンのタイプを設定する
Pan Type	Pan Type	Slice	パンのタイプを指定する
Panning	Panning	Jazz Combo	コーラス/ビブラートの広がり进行调整する
Pedal Control	Pedal Control	VCM Pedal Wah	ワウフィルターのカットオフ周波数を制御する
Phase Control	Phase Control	Control Phaser	位相変調の深さを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Phase Differ	LFO Phase Difference	Tempo Flanger、Tremolo	変調波形のL/R位相差(0deg(=64)で位相差なし)を設定する
Phase Reset	LFO Phase Reset	Tempo Flanger、Tempo Phaser、Slice	LFOの初期位相のリセット方法を設定する
Phase Shift Ofs	Phase Shift Offset	Tempo Phaser	位相変調のオフセット値を設定する
Phaser Sw	Phaser SW	Multi FX	フェーザーのタイプを設定する
Pitch 1	Pitch 1	Pitch Change	1系列目の半音単位のピッチを設定する
Pitch 2	Pitch 2	Pitch Change	2系列目の半音単位のピッチを設定する
Pitch Sweep	Pitch Sweep	Beat Repeat	リピートのたびにピッチが少しずつ変化する設定をする
Plate Type	Plate Type	HD Plate	響き具合を設定する
Play Speed	Play Speed	Beat Repeat	再生スピードを設定する
PM Depth	PM Depth	G Chorus、2 Modulator、Tremolo	ピッチ変調の深さを設定する
Post-comp HPF	Post-comp HPF	Upward Compressor、Downward Compressor	コンプレッサーの直後にあるハイパスフィルターの周波数を設定する
Pre Mod HPF F	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	変調変更前の低音域をカットするハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Preamp	Preamp	British Lead	プリアンプのゲインを調整する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Pre-LPF Cutoff	Pre-LPF Cutoff Frequency	Lo-Fi	高域をカットするローパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Pre-LPF Res	Pre-LPF Resonance	Lo-Fi	入力のローパスフィルターにくせを付ける
Presence	Presence	Presence	効果の程度を設定する
		Amp Simulator 1、Comp Distortion Delay U.S. Combo、U.S. Hi Gain、British Lead、British Legend	高域を強調する

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
R/H Balance	Rotor/Horn Balance	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2	ホーン(高域側)とローター(低域側)の音量バランスを設定する
Random	Random	Beat Repeat	ランダムにリピートする
Ratio	Ratio	Comp Distortion、VCM Compressor 376、Classic Compressor、Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーの圧縮比を設定する
Release	Release	Comp Distortion、VCM Compressor 376、Classic Compressor、Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーの効果がなくなるまでの時間を設定する
Release Curve	Release Curve	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーのリリースカーブを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Release Time	Release Time	Dynamic Flanger、 Dynamic Phaser、 Dynamic Ring Modulator、 Dynamic Filter	エンベロープフોロワーのリリース時間を設定する
		Beat Repeat	全体にかけるGateのRelease時間を設定する
Repeat	Repeat	Beat Repeat	リピートを有効/無効にする
Resonance	Resonance	Dynamic Filter、 Control Filter、 VCM Mini Filter、 VCM Mini Booster	フィルターにくせを付ける
		Beat Repeat	ウェット音にかけるフィルターのレゾナンスを設定する
Resonance Ofs	Resonance Offset	VCM Auto Wah、 VCM Touch Wah、 VCN Pedal Wah	レゾナンスの値のオフセット値を設定する
Retrigger Cycle	Retrigger Cycle	Beat Repeat	Repeatをリトリガーする周期を設定する
Reverb Delay	Reverb Delay	R3 Hall、 R3 Room、 R3 Plate、 SPX Hall、 SPX Room、 SPX Stage、 Space Simulator	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイムを設定する
Reverb Time	Reverb Time	REV-X Hall、 REV-X Room、 R3 Hall、 R3 Room、 R3 Plate、 SPX Hall、 SPX Room、 SPX Stage、 Space Simulator、 HD Hall、 HD Room、 HD Plate	リバーブの長さを設定する
Room Size	Room Size	REV-X Hall、 REV-X Room、 Early Reflection、 HD Hall、 HD Room、 Gated Reverb、 Reverse Reverb	部屋の大きさを設定する
Rotor Accel	Rotor Acceleration	Rotary Speaker 2、 VCM Rotary Speaker Classic、 VCM Rotary Speaker Overdrive、 VCM Rotary Speaker Studio	ローター(低域側)のSlowからFastへの回転の加速度を設定する



画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Rotor Decel	Rotor Deceleration	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ローター(低域側)のFastからSlowへの回転の減速度を設定する
Rotor Fast	Rotor Speed Fast	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ファスト回転時のローター(低域側)の回転するスピードを設定する
Rotor Level	Rotor Level	VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ローター(低域側)の音量を設定する
Rotor Slow	Rotor Speed Slow	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	スロー回転時のローター(低域側)の回転するスピードを設定する
Rotor Slow/Fast	Rotor Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	ローター(低域側)のSlowからFastへの移行時間の設定
Rtg Attack T	Retrigger Attack Time	Beat Repeat	全体にかけるGateのAttack時間を設定する
Rtg Gate Time	Retrigger Gate Time	Beat Repeat	全体にかけるGateの時間を設定する
Rtg Quantize	Retrigger Quantize	Beat Repeat	Onにすると、楽器内蔵シーケンサーの小節線に合わせたタイミングでRepeatする
Rtg Release T	Retrigger Release Time	Beat Repeat	全体にかけるGateのRelease時間を設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Sample Rateを落とす

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	サンプリング周波数をコントロールする
SC EQ Freq	Side Chain EQ Frequency	Downward Compressor、 Upward Compressor	コンプレッサーのレベル検出部分に効果するイコライザーの周波数を設定する
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor、 Upward Compressor	コンプレッサーのレベル検出部分に効果するイコライザーのゲインを設定する
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor、 Upward Compressor	コンプレッサーのレベル検出部分に効果するイコライザーのQを設定する
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P、 Spiralizer F、 Tempo Spiralizer P、 Tempo Spiralizer F	Step ModeをScaleに設定したときの変化のしかたを設定する
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P、 Spiralizer F、 Tempo Spiralizer P、 Tempo Spiralizer F	Step ModeをSemitoneに設定したときの変化幅を半音単位で設定する
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	ノイズに混入するドライ信号の量を設定する
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger、 Dynamic Phaser、 Dynamic Ring Modulator、 Dynamic Filter	入力の変化に対する変調の感度を設定する
		VCM Touch Wah	入力の変化に対するワウフィルターの変化の感度を設定する
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	内蔵するSequencerの速さを調節する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	内蔵するSequencerの効果の深さを調節する
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	内蔵するSequencerのパターンを選択する
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	内蔵するSequencerの進みをリセットするモードを設定する
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	内蔵するSequencerの動きが変化する
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	Bit精度を落とす(Side成分用)
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーのレベル検出部分に効果するイコライザーの有効無効を切り替える
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376、Classic Compressor、Dyna Flanger、Dyna Phaser、Dyna Ring Mod、Dyna Filter、Multi Band Comp	Side Chain用のコントロール回路入力へのレベルを設定する
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	Sample Rateを落とす(Side成分用)
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	M/S有効時にSideの設定がMidに連動する強さを設定する
Space Type	Space Type	Space Simulator	空間シミュレーションのタイプを選択する
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo、Jazz Combo、U.S. High Gain、British Lead、British Combo、British Legend	スピーカーキャビネットの特性を強調する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1、Comp Distortion Delay	シミュレートスピーカーの種類を選択する
		U.S. Combo、Jazz Combo、U.S. High Gain、British Lead、Small Stereo、British Combo、British Legend、Multi FX	スピーカーのタイプを設定する
Speed	Speed	VCM Flanger	ディレイ変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する
		VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo	位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する
		VCM Auto Wah	LFOのスピードを設定する
		Vinyl Break	音が止まるまでの時間を設定
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	スピードを微調整する
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2	回転速度 (Slow/Fast)を切り替える
		VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	回転速度 (Slow/Stop/Fast)を切り替える
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	LFOのOn/Offスイッチ
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチの変化のスピードを設定する
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチがステップ状に変化するときの周期の基準を設定する
Spread	Spread	Ensemble Detune、VCM Flanger、VCM Phaser Stereo、Control Phaser	音の広がり感を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Stage	Stage	VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Control Phaser	フェーズシフターの段数を設定する
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチが連続的に変化するか、ステップ状に変化するかを設定する
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチがステップ状に変化する際の移行時間を設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Texture	Texture	Parallel Compressor、Presence、VCM Mini Filter、VCM Mini Booster	エフェクト効果の質感にさまざまな変化を付ける
Threshold	Threshold	Comp Distortion、Classic Compressor、Downward Compressor、Upward Compressor	効果が効き始める入力レベルを設定する
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーが動き出すレベルを設定する
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	リピートするたびに時間幅が少しずつ変化する設定をする
Tone	Tone	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	トーンコントロールを設定する
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	トーンコントロールの特性を切り替える

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	Delay Timeを変更したときの移行速度(現在のDelay Timeから指定されたDelay Timeへの移行速度)を設定する
Treble	Treble	British Combo、British Lead、British Legend、Jazz Combo、U.S. High Gain	高域での音質を調整する
Type	Type	VCM Flanger、Control Flanger	フランジャーのタイプを選択する
		VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah	ワウのタイプを選択する
		Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb	反射音のタイプを選択する
		US High Gain、British Lead	アンプのタイプを切り替える
		Analog Delay Retro、Analog Delay Modern	ディレイのキャラクターを設定する
		Parallel Compressor	コンプレッサーのタイプを設定する
		Mini Filter、Mini Boost	フィルターのタイプ選択をする

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
		Control Flanger	Flanger Controlでの変化幅の上限を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
		Control Phaser	Phase Controlでの変化幅の上限を設定する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U **V W** X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	ビブラートの揺れる速度を設定する (ChorusがVibの際に有効)
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	Vocoder出力のアタック値を設定する
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	Vocoder出力のリリース値を設定する
Volume	Volume	U.S. Combo、Jazz Combo	ブリアンプのレベルを調整する
Vowel	Vowel	Talking Modulator	母音を選択する

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U **V W** X Y Z

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	ワウペダルの位置を設定する
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	ワウのタイプを設定する
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	シミュレートする部屋の壁の状態(値が大きいほど乱反射する)を設定する
Width	Width	Space Simulator	シミュレートする部屋の幅を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	High帯域のステレオ感を調整するパラメーター
Width Low	Width Low	Stereophonic Optimizer	Low帯域のステレオ感を調整するパラメーター
Width Mid 1	Width Mid1	Stereophonic Optimizer	Mid1帯域のステレオ感を調整するパラメーター
Width Mid 2	Width Mid2	Stereophonic Optimizer	Mid2帯域のステレオ感を調整するパラメーター
Width Mid 3	Width Mid3	Stereophonic Optimizer	Mid3帯域のステレオ感を調整するパラメーター
Word Length	Word Length	Lo-Fi	音の粗さを設定する



## ボタン操作 ショートカット一覧



[SHIFT]ボタンと他のボタンを組み合わせることで、以下のショートカット操作ができます。

### ■ [SHIFT]ボタンとの組み合わせ

操作	機能
[SHIFT] + ノブ1~8	ノブを高精度モード(値の変化が遅くなる)に切り替え、値を細かく変更をするときに使うと便利
[SHIFT] + [EDIT/ ↺ ]	コピー・入れ替え画面を呼び出し
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	ノブに割り当てられたAssign 1~8の値をKNOB POSITION [LEFT]に記録
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	ノブに割り当てられたAssign 1~8の値をKNOB POSITION [MID]に記録
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	ノブに割り当てられたAssign 1~8の値をKNOB POSITION [RIGHT]に記録
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	メイン画面で編集しているパラメーターをサブ画面で呼び出し
[SHIFT] + [PART SELECT]	PARTボタンを使ってソロのオンオフを切り替え
[SHIFT] + [KEYBOARD CONTROL]	PARTボタンを使ってミュートのオンオフを切り替え
[SHIFT] + [1-8/9-16]	PARTボタンやスライダーを使って、パート9~16を切り替え
[SHIFT] + [COMMON]	エレメント、オペレーター、オシレーターのCommonを選ぶ
[SHIFT] + PART [1]~[8]	エレメント1~8、オペレーター1~8、オシレーター1~3、ノイズを選ぶ
[SHIFT] + OCTAVE [-]	トランスポーズ値を-1(減らす)
[SHIFT] + OCTAVE [+]	トランスポーズ値を+1(増やす)
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	トランスポーズ値を0に戻す
[SHIFT] + SCENE [1]~[8]	作成したシーンをSCENE [1]~[8]ボタンのうちの1つに記録
[SHIFT] + [DEC/NO]	選択しているパラメーター値を-10(減らす) Live Set画面では前のページに戻る

操作	機能
[SHIFT] + [INC/YES]	選択しているパラメーター値を+10(増やす) Live Set画面では次のページに進む
[SHIFT] + [ARP ON/OFF]	Arp Edit画面の呼び出し
[SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]	Motion Seq Edit画面の呼び出し
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Control View画面の呼び出し
[SHIFT] + [LATCH]	Ribbon Settings設定画面の呼び出し
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	Property画面の呼び出し(Home画面だけ)
[SHIFT] + [LIVE SET]	Live Set Register画面に移行
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	選択中パートのPart Category Search画面を開く
[SHIFT] + [UTILITY]	パラメーター値を表示
[SHIFT] + [NAVIGATION]	FX Overview画面の呼び出し
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Effect Switch画面の呼び出し
[SHIFT] + [STORE]	Load画面の呼び出し
[SHIFT] + [SPLIT]	Part-NoteビューでHome画面を呼び出し
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Rhythm Pattern画面を呼び出し
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	パネルロック機能のオンオフ(Home画面またはLive Set画面だけ)
[SHIFT] + スロットナンバー [1]	画面左のタブ1列目の1行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [2]	画面左のタブ1列目の2行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [3]	画面左のタブ1列目の3行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [4]	画面左のタブ1列目の4行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [5]	画面左のタブ1列目の5行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [6]	画面左のタブ1列目の6行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [9]	画面左のタブ2列目の1行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [10]	画面左のタブ2列目の2行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [11]	画面左のタブ2列目の3行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [12]	画面左のタブ2列目の4行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [13]	画面左のタブ2列目の5行目を選ぶ
[SHIFT] + スロットナンバー [14]	画面左のタブ2列目の6行目を選ぶ
[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]	Audio In Edit画面の呼び出し
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Pitch Edit画面の呼び出し

操作	機能
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Control Settings画面の呼び出し

### ■ [DAW REMOTE]ボタンとの組み合わせ

操作	機能
[DAW REMOTE] + スロットナンバー [1]	TrackモードでDAW Remote画面を呼び出し
[DAW REMOTE] + スロットナンバー [2]	PluginモードでDAW Remote画面を呼び出し
[DAW REMOTE] + スロットナンバー [3]	TransportモードでDAW Remote画面を呼び出し
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Touch Panel Calibration画面に移行

### ■ [QUICK SETUP]ボタンとの組み合わせ

操作	機能
[QUICK SETUP] + スロットナンバー [5]	クイックセットアップのStandaloneを選ぶ
[QUICK SETUP] + スロットナンバー [6]	Quick Setup 1を選ぶ
[QUICK SETUP] + スロットナンバー [7]	Quick Setup 2を選ぶ
[QUICK SETUP] + スロットナンバー [8]	Quick Setup 3を選ぶ

### ■ OCTAVEボタン

操作	機能
OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	オクターブシフトをリセットする
[SHIFT] + OCTAVE [-]	トランスポーズ値を-1(減らす)
[SHIFT] + OCTAVE [+]	トランスポーズ値を+1(増やす)
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	トランスポーズ値をリセットする

### ■ ボタン2度押し

該当するパートのPARTボタンを素早く2回押すことで、InternalとExternalの切り替えができます。

Externalに切り替わると、パートネームが青色で表示されます。

### ■ ボタン長押し

操作	機能
[CATEGORY]	Bank/FavoriteがAllに戻る
[QUICK EDIT]	Selected Partに戻る

操作	機能
[A/D INPUT ON/OFF]	オンになる

## メッセージリスト



メッセージ	説明	必要な操作
<b>** library will be overwritten.</b>	ライブラリーロード時に同じ名前のライブラリーがすでにロードされています。ロードするとデータは上書きされます。 **にはロードしようとしているライブラリーファイル名が表示されます。	
<b>** Control Assign full.</b>	コントローラーセットに空きがないため、実行できませんでした。 **にはコントローラーセットを追加しようとしたパート名が表示されます。	不要なコントローラーセットを消去してから操作をやり直してください。
<b>** will be deleted.</b>	操作によりデータが削除されます。	
<b>** will be loaded to Pattern.</b>	.mid ファイルがパターンにロードされます。	
<b>** will be loaded to Song.</b>	.mid ファイルがソングにロードされます。	
<b>** will be loaded.</b>	ファイルがロードされます。	
<b>** will be overwritten.</b>	セーブ時に同じ名前のパフォーマンス、ファイル、フォルダー、クイックセットアップがすでに存在しています。セーブするとデータは上書きされます。 **にはセーブしようとしているパフォーマンス、ファイル、フォルダー、クイックセットアップの名前が表示されます。	
<b>Activate the source controller to assign.</b>	今から操作するコントローラーにパラメーターを割り当てできます。	割り当てを希望するコントローラーを操作してください。
<b>Advanced settings will be initialized.</b>	[UTILITY] → Settings → Advancedタブの設定を初期化します。	

メッセージ	説明	必要な操作
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	工場出荷時の設定に戻します。	必要なデータは、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。
All data is initialized upon power-on.	電源を入れたとき、工場出荷状態に戻すように設定されました。	
All data will be overwritten by **	読み込みするとすべてのデータが上書きされます。 **にはロードしようとしているバックアップファイル名が表示されます。	
All Favorite Marks will be cleared.	すべてのFavoriteマークが解除されます。	
All settings will be initialized. User data is kept.	本機の設定を初期化します。ユーザーデータは削除されません。	
All sound will be stopped during optimization.	本機メモリーの修復を開始します。	
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	ユーザーメモリーのユーザー領域を初期化します。必要なデータは、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。	
Arpeggio bypass disabled.	Arpeggio Bypassが解除されます。	
Arpeggio full.	Arpeggioに空きがないため実行できませんでした。	[UTILITY] → Contents → DataUtility画面から不要なUser Arpeggioデータを削除してください。
Assignable knob full.	すべてのアサインブルノブがコントローラーセットで使用されているため、実行できませんでした。	アサインブルノブがソースとなっている不要なコントローラーセットを消去してから、操作をやり直してください。
Audio file is not found.	指定のオーディオファイルが見つかりません。	
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	USBフラッシュメモリーの容量がいっぱいのため、オーディオ録音自動停止しました。	新しいUSBフラッシュメモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやり直してください。

メッセージ	説明	必要な操作
<b>Audition full.</b>	User Auditionのデータがいっぱいのため、実行できませんでした。	[UTILITY] → Contents → Data Utility画面から不要なUser Auditionデータを削除してください。
<b>Auto power off disabled.</b>	オートパワーオフ機能が解除されます。	
<b>Bulk data protected.</b>	バルクデータ受信のプロテクトがかかっています。	
<b>Can't process.</b>	処理に失敗しました。	
<b>Can't register unstored performance.</b>	エディット中のバンクやプログラムナンバーが未確定のためライブセットにパフォーマンスを登録できません。	
<b>Completed.</b>	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどが完了しました。	
<b>Connecting to USB device...</b>	USBフラッシュメモリーを接続中です。	
<b>Converting Pattern to Song.</b>	パターンをソングへコンバート中です。	
<b>CPU Fan Error</b>	本体内部の冷却ファンが停止しています。	そのまま使い続けると内部温度の上昇により製品が動作停止するおそれがあります。 直ちに必要なデータのバックアップを行って電源を切り、窓口までお問い合わせください。
<b>Current user data will be overwritten by **.</b>	ファイルの読み込み先にはユーザーデータがすでに存在しています。読み込みするとユーザーデータは上書きされます。 **にはロードしようとしているユーザーファイル名が表示されます。	
<b>Curve full</b>	User Curveのデータがいっぱいのため、実行できませんでした。	[UTILITY] → Contents → Data Utility画面から不要なUser Curveデータを削除してください。
<b>Data memory full.</b>	(ライブラリーファイル読み込み時) 本機メモリーがいっぱいで、ライブラリー内のコンテンツデータが保存できません。	

メッセージ	説明	必要な操作
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送受信できません。	
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを受信できません。	
Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.	Divide Drum Trackで作成するパフォーマンスの空きがないため実行できません。	
Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.	Divide Drum Trackを行うと新規パフォーマンスが作成されます。実行後にアンドゥできません。	
File is not found.	選択したタイプのファイルがありません。	
File or folder already exists.	同じ名前のファイルまたはフォルダーがすでに存在しています。	
File or folder path is too long.	開こうとするファイルやフォルダーのパス名が長すぎて開けません。	
Folder is not empty.	データの入っているフォルダーを消去しようとしています。	
Folder is too deep.	フォルダー階層が深すぎて開けません。	
Illegal bulk data.	バルクデータ、バルクリクエスト受信中にエラーが生じました。	
Illegal file name.	ファイル名が無効です。	
Illegal file.	目的のファイルが本機では扱えないか、ロードできません。	
Illegal parameters.	不適切なパラメーターが指定されています。	
Illegal sample data.	指定したサンプルデータはサポートされていません。	
Illegal smart morph data.	指定されたSmart Morphデータはサポートされていません。	
Keybank full.	ロード時に、キーバンク数の合計が最大数を超過しています。	



メッセージ	説明	必要な操作
Keyboard control lock disabled.	Keyboard Lockが解除されます。	
Knob value stored.	Knob Valueがストア(保存)されます。	
Library full.	ライブラリー数の合計が最大数を超えています。	
Micro Tuning full	User Micro Tuningのデータがいっぱいのため、実行できませんでした。	[UTILITY] → Contents → Data Utility画面から不要なUser Micro Tuningデータを削除してください。
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。	
No data.	選択したトラックや設定した範囲にデータがありません。範囲を選び直してください。	
No read/write authority to the file.	ファイルの読み取り権限および書き込み権限がありません。	
Note ranges will be initialized.	ノートレンジが初期化されます。	
Now initializing all data...	工場出荷時の設定に書き換え中です。	
Now initializing...	一部のデータ初期化中です。	
Now loading...	ファイルロード中です。	
Now receiving MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ受信中です。	
Now saving...	ファイルセーブ中です。	
Now transmitting MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ送信中です。	
Panel unlocked.	パネルロックが解除されます。	
Part *** will be overwritten.	パートのコピー先にすでにパートが存在します。実行するとコピー先のパートは上書きされます。	
Part full.	空きパートがないため、Rhythm Pattern画面を表示できませんでした。	不要なパートを消去してから操作をやり直してください。

メッセージ	説明	必要な操作
Pattern full.	パターンに空きがないので実行できませんでした。	
Pattern will be converted to Song.	パターンをソングにSong変換します。	
Performance data in *** will be loaded.	過去モデルのファイル内のPerformance Dataをロードします。	
Performance full.	Performanceに空きがないので実行できませんでした。	
Please connect USB device.	USBフラッシュメモリーを接続してください。	
Please keep power on.	フラッシュROMへのデータの書き込み中です。	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、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	オーディオの入出力設定の変更を有効にするために、本機を再起動してください。	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	USBドライバーモード設定の変更を有効にするために、本機を再起動してください。	
Please reboot to maintain internal memory.	本機メモリーを修復するので、本機を再起動してください。	
Please stop audio play/rec.	オーディオの録音または再生を停止してから操作してください。	
Please stop sequencer.	シーケンサー(パターン、ソング)を停止してから操作してください。	
Please store the pattern to change the chain play mode.	チェーンの再生モードを変える前にパターンを保存してください。	
Please wait...	処理中です。	しばらくお待ちください。
Press [SHIFT]+ [TEMPO/TAP] to unlock panel.	パネルロック中です。 [SHIFT]+[TEMPO/TAP]でロック解除してください。	

メッセージ	説明	必要な操作
<b>Quick Setup ** is loaded.</b>	Quick Setupがロードされました。	
<b>Recall latest edits.</b>	最後にエディットしていたパフォーマンスデータをエディットバッファーに呼び戻します。	
<b>Redo **.</b>	アンドウで一度取り消した操作をもう一度やり直します(リドゥー)。 **には操作名が表示されます。	
<b>Sample is protected.</b>	サンプルにプロテクトがかかっているため、書き換えができません。	
<b>Sample is too long.</b>	サンプルのサイズが大きすぎてロードできません。	
<b>Sample is too short.</b>	サンプルのサイズが小さすぎてロードできません。	
<b>Sample memory full.</b>	サンプル用のメモリーがいっぱいでロードできません。	
<b>Scene stored.</b>	SCENEボタンにシーンがストア(保存)されました。	
<b>Selected items will be copied to user bank.</b>	パフォーマンスがユーザーバンクにコピーされます。	
<b>Smart Morph full.</b>	スマートモーフ付きのパフォーマンス数の合計が最大数を超えます。	
<b>Some keybanks were not loaded.</b>	いくつかのキーバンクは、古いフォーマットのためロードできませんでした。	
<b>Song /Pattern data overload.</b>	ソングやパターンの負荷が大きすぎて再生できません。	
<b>Song full.</b>	ソング数の合計が最大数を超えます。	
<b>SSS disabled.</b>	SSSが無効になります。	
<b>SSS enabled.</b>	SSSが有効になります。	
<b>Touch the white square.</b>	(タッチパネルのキャリブレーション時)表示された白い四角いマークをタップしてください。	

メッセージ	説明	必要な操作
<b>Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.</b>	機能をシーンとして記録するには、該当機能のMemory (Memory Switch)をあらかじめオンにしておく必要があります。	[PERFORMANCE] → Sceneから画面を開いてスイッチをオンにします。
<b>Undo **.</b>	直前の操作を取り消します(アンドウー)。 **には操作名が表示されます。	
<b>Unsupported USB device.</b>	このUSBデバイスは本機に対応していません。	
<b>USB connection terminated.</b>	USBフラッシュメモリーに異常な電流が流れたので接続を遮断しました。	接続しているUSBフラッシュメモリーを外してから、トップパネル上のなんらかのボタンを押してください。
<b>USB device is full.</b>	USBフラッシュメモリーの容量がいっぱいでファイルがセーブできません。	新しいUSBフラッシュメモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやり直してください。
<b>USB device is write-protected.</b>	書き込み禁止状態になっているUSBフラッシュメモリーに書き込みしようとしています。	
<b>USB device read/write error.</b>	USBフラッシュメモリーへのリード/ライト中にエラーが発生しました。	
<b>USB device will be formatted.</b>	USBフラッシュメモリーをフォーマットします。	
<b>User auditions will be overwritten with stored songs.</b>	現在保存されているソングでUser Auditionを上書きします。	
<b>VCM Rotary is disabled except in Part 1.</b>	VCM Rotaryはパート1だけで有効です。他のパートでは使えません。	
<b>Voice data in *** will be loaded.</b>	過去モデルのファイル内のVoice Dataをロードします。	
<b>Waveform full.</b>	ウェーブフォーム数の合計が最大数を超えています。	

## 困ったときは



「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、USBフラッシュメモリーにデータのバックアップをしてから、[イニシャライズ オールデータ](#)を行う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問い合わせ窓口](#)にご連絡ください。

### タッチパネルの反応が悪い



#### ■ タッチパネルのタッチ位置と本機動作がずれていませんか？

タッチパネルのキャリブレーションを行ってください。

[UTILITY]+[DAW REMOTE] → Calibrate Touch Panel

[UTILITY] → Settings → System → Calibrate Touch Panel

### リボンコントローラーの反応位置がずれる



#### ■ リボンコントローラーのキャリブレーションを行ってください。

[UTILITY] → Settings → System → Calibrate Ribbon Controller

### 音が鳴らない



#### ■ コントロールスライダーがすべて最小になっていませんか？

#### ■ 本機に外部アンプやスピーカー、ヘッドホンが接続されていますか？

本機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、外部アンプやスピーカー、ヘッドホンなどを接続してください。

#### ■ 本機と、本機に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか？

#### ■ 本機と、本機に接続した外部オーディオ機器のマスターボリュームは、十分に上がっていますか？

FOOT CONTROLLER端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください。

#### ■ ローカルコントロールがオフになっていませんか？

ローカルコントロールがオフの場合は、鍵盤を弾いても内部音源が鳴りませんのでご注意ください。

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → Local Control

### ■ 未使用のパートが選択されていませんか？

新たにパートを割り当てるか、設定済みのパートを選択してください。

### ■ 各パートのミュートスイッチがオンになっていませんか？

ミュートスイッチがオンに設定してあると、鍵盤を弾いても音が鳴りませんのでご注意ください。

[PERFORMANCE] → Part選択 → Mute

### ■ 各パートのキーボードコントロールがオフになっていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → Kbd Ctrl

### ■ 選択中のパートのArp Play Onlyがオンになっていませんか？

Arp Play Onlyをオンにすると、該当パートはアルペジエーターのノートオンでだけ発音する状態になります。

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/ ] → General/Pitch → Part Settings → Arp Play Only

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/ ] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

### ■ 外部MIDIコントローラーによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がってはいませんか？

### ■ エフェクトやフィルターの設定は適切ですか？


特にフィルターをかける場合、カットオフ周波数によっては音が出ない場合があります。

[SHIFT] + [NAVIGATION]


[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/ ] → Effect


- ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/ ] → ElementまたはKey選択 → Filter

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/ ] → Effect

- ノーマルパート(FM-X)、ノーマルパート(AN-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/ ] → Filter/Amp

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/ ] → Effect

### ■ パートのインサージョンエフェクトがボコーダーに設定されていませんか？

ボコーダーに設定されている場合は、A/D INPUT端子の設定を適切な値に設定し、A/D INPUT端子に音声を入力しながら鍵盤を鳴らしてください。また、トップパネルのA/D INPUT [GAIN]ノブが最小になっていないか確認してください。

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/ ] → Effect → Routing

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Audio In

## ■ ボリュームやレベルが最小になっていませんか？


[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings → Volume

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Part Settings → General → Dry Level

- ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → ElementまたはKey選択 → Amplitude → Level/Pan → Level

- ノーマルパート(FM-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Operator選択 → Level → Level

- ノーマルパート(AN-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Oscillator選択 → OSC/Tune → Out Level

## ■ エLEMENTスイッチ、ノートリミット、ベロシティーリミット、ベロシティーオフセットの設定は適切ですか？

- ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → ElementまたはKey選択 → Osc/Tune

- ノーマルパート(FM-X)、ノーマルパート(AN-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings


## ■ パートの各ELEMENT/オペレーターのミュートスイッチがオンになっていませんか？

[PERFORMANCE] → Part Common選択 → ナビゲーションバーのELEMENT、オペレーター、オシレーターの状態表示

## ■ (ノーマルパート(FM-X)の場合)キャリアのレベルが0になっていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Operator選択 → Level → Level

## ■ パートの出力設定がオフになっていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings → Part Output

### ■ コントローラーの設定は適切ですか？

DestinationがVolumeやCutoffになっていると、設定とコントローラーの状態によっては発音しない場合があります。

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Mod / Control → Control Assign

## A/D INPUT端子からの音が出ない

+

### ■ 接続しているマイクのスイッチはオンになっていますか？

### ■ 接続しているマイクはダイナミックマイクですか？

### ■ マイクまたは外部オーディオ機器と本機を接続するケーブルは正しく接続されていますか？

### ■ A/D INPUT [GAIN]ノブが最小になっていませんか？

### ■ A/D INPUT [ON/OFF]ボタンがオン(点灯)になっていますか？

### ■ A/D INPUT端子の接続状態とMono/Stereoの設定が合っていますか？

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode

### ■ MicまたはLineの設定は適切ですか？


マイクなどの出力レベルの低い機器を接続した場合はMicに、オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合はLineに設定します。

[UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input

### ■ A/D Inputパートのボリュームが最小になっていませんか？

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Audio In → Mixing → A/D In Volume

### ■ A/D Inputパートのエフェクトの設定は適切ですか？

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Audio In → Routing

### ■ A/D Inputパートの出力設定は適切ですか？

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select

### ■ ボコーダーエフェクトを使用する設定になっていませんか？

インサージョンエフェクトにボコーダーを使用する設定になっている場合は、A/D INPUT端子からの入力音は鍵盤を弾かないと鳴らないことがあります。



[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Effect → Routing






## 音が鳴り続けて止まらない

+

- [KEYBOARD HOLD]ボタンがオンになっている場合は、オフにしてみてください。
- [ARP ON/OFF]ボタンがオンになっている場合は、オフにしてみてください。
- Pattern/Song/Audio画面の場合は、[ ■ ](ストップ)ボタンを押してください。
- ディレイなどのエフェクトで音が鳴り続けている場合は、エフェクトの設定を変えるか、パフォーマンスを選び直してください。
- クリック音が鳴り続けている場合は、以下の設定を確認してください。  
alwaysに設定されていれば常に鳴っていますので、always以外に設定してください。  
[UTILITY] → Tempo Settings → Click Mode

## 音がひずむ

+

- エフェクトの設定は適切ですか？  
エフェクトタイプや設定によっては、音がひずむ場合があります。  
[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Effect
- フィルターの設定は適切ですか？  
フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音がひずむ場合があります。
  - ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合  
[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → ElementまたはKey選択 → Filter
  - ノーマルパート(FM-X)、ノーマルパート(AN-X)の場合  
[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Filter/Amp → Filter Type
- ボリュームを上げすぎていませんか？  
[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume  
[UTILITY] → Settings → Audio I/O  
[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Perf Settings → Volume  
[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings → Volume
  - ノーマルパート(AWM2)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Element選択 → Amplitude → Level/Pan → Level

- ドラムパートの場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Key選択 → Level/Pan → Level

- ノーマルパート(FM-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Operator選択 → Level → Level

- ノーマルパート(AN-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Oscillator選択 → OSC/Tune → Out Level

## 音が途切れる

+

### ■ 全体の発音数が、最大同時発音数を超えていませんか？

- AWM2(プリセット波形): 128音(ステレオ/モノ波形いずれも)
- AWM2(ユーザーまたはライブラリ波形): 128音(ステレオ/モノ波形いずれも)
- FM-X: 128音
- AN-X: 16音

## 同時に複数の音(和音)が発音できない

+

### ■ 発音方式がmonoになっていませんか？

和音を鳴らしたい場合はPolyに設定してください。

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

## ピッチがずれている

+

### ■ チューンの設定が、0から大きく離れていませんか。

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune

### ■ 各パートのノートシフトやデチューンが0以外に設定されていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Pitch → Note Shift

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Pitch → Detune

### ■ パートのピッチがずれている場合、マイクロチューニング設定で特殊な音律が選ばれていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name

■ Global Tuning で特殊な音律が設定されていませんか？

[UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings

■ パートのピッチがずれている場合、LFOピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎてはいませんか？

- ノーマルパート(AWM2)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Element選択 → Element LFO → Pitch Mod

- ノーマルパート(FM-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

- ノーマルパート(AN-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth

■ パートのピッチがずれている場合、コースチューンやファインチューンがずれていませんか？

- ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → ElementまたはKey選択 → Osc/Tune → Coarse

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → ElementまたはKey選択 → Osc/Tune → Fine

- ノーマルパート(FM-X)の場合

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Operator選択 → Form/Freq → Coarse

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Operator選択 → Form/Freq → Fine

■ パートのピッチがずれている場合、コントローラーのデスティネーションがピッチに設定されていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Mod/Control → Control Assign → Destination

■ AN-Xの場合、Voltage Driftが大きな値に設定されていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → General/Pitch → AN-X Settings

[SHIFT] + [NAVIGATION]でエフェクトの設定を確認してください。

■ エフェクトスイッチがオフになっていませんか？

[UTILITY] → Effect Switch

■ バリエーションセンド、リバーブセンドの値が最小になっていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Effect → Routing → Var Send

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Effect → Routing → Rev Send

■ バリエーションリターン、リバーブリターンの値が最小になっていませんか？

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Effect → Routing → Var Return

[PERFORMANCE] → Common選択 → [EDIT/  ] → Effect → Routing → Rev Return

■ パートの全エレメントまたは全キーが、インサクションエフェクトをスルー(Thru)するように設定されていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Effect → Routing → Connect

■ (システムエフェクトの場合)各エフェクトで選択されているエフェクトタイプがNo Effectに設定されていませんか？

■ (インサクションエフェクトの場合)各エフェクトで選択されているエフェクトタイプがThruに設定されていませんか？

■ インサクションスイッチの設定は適切ですか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Effect → Ins AまたはIns B

■ [ARP ON/OFF]ボタンはオンになっていますか？

■ アルペジオスイッチがオンになっているパート数を確認してください。

同時にアルペジオをかけられる最大パート数は8です。

■ アルペジオのノートリミットやベロシティリミットは、適切に設定されていますか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Arpeggio → Common

■ アルペジオタイプがオフ(Off)に設定されていませんか？

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Arpeggio → Individual → Name

■ 各パートのアルペジオスイッチの設定を確認してください。

アルペジオスイッチがオフに設定してあると、トップパネルの[ARP ON/OFF]ボタンをオンにしてもアルペジオは再生されません。

[PERFORMANCE] → Part選択 → Arp Part

## アルペジオが止まらない

+

■ 鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、アルペジオ ホールド スイッチの設定をオフにしてください。

[PERFORMANCE] → Part選択 → [EDIT/  ] → Arpeggio → Common → Hold

■ トップパネルの[KEYBOARD HOLD]ボタンをオフにしてください。

## [▶](プレイ)ボタンを押してもパターンやソングの再生がスタートしない

+

■ 選んだパターンやソングにデータは入っていますか？

## パターンやソングを録音できない

+

■ パターンやソング用のメモリー容量が少なくなっていますか？

パターンとソングのメモリー容量は、それぞれ128ソングです。したがって、128ソングを超えるとソングフル(Song full)となって録音できません。

## 本機と接続したコンピューターとの通信がうまくできない

+

■ コンピューター側でのポート設定はできていますか？

■ ユーティリティー画面で、使用する端子(MIDI、USB)を選んでいますか？

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT

## バルクdumpデータがうまく送信/受信できない

+

■ バルク受信(Receive Bulk)をプロテクトしていませんか？

バルク受信をオンに設定してください。

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Receive Bulk

■ 本機のバルクdump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。

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

- デバイスナンバーの設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか？

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

## USBフラッシュメモリーにセーブできない

+

- USBフラッシュメモリーにライトプロテクトがかかっていませんか？

- USBフラッシュメモリーの空き容量は足りていますか？

Save画面に入り、デバイスをUSBフラッシュメモリーに設定してください。画面の右上に表示されるストレージの空き容量が0.0KBになっていないか確認してください。

[UTILITY] → Contents → Save

- USBフラッシュメモリーは、本機と動作確認済みのものを使用されていますか？

動作確認済みUSB機器については、以下URLで確認してください。

<https://jp.yamaha.com/support/>

## ディスプレイ内に、点灯しない点や点灯したままの点がある

+

- カラーLCDの特性です。故障ではありません。

## 工場出荷時の状態に戻す(イニシャライズ オールデータ)



### ご注意

イニシャライズ オールデータを行うと、現在のユーザーメモリーのパフォーマンスやソングなどのデータや、ユーティリティー画面での本機全体の設定内容が、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、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存しておくことをおすすめします。

### 1. [UTILITY] → Settings → Systemで設定画面を開きます。

本機全体の設定画面が表示されます。

### 2. [Initialize All Data](イニシャライズ オールデータ)をタップします。

確認の画面が表示されます。

中止する場合は、画面上の[Cancel No]ボタンをタップするか、トップパネル上の[DEC/NO]ボタンを押します。

### 3. 画面上の[Initialize YES]ボタンをタップするか、トップパネル上の[INC/YES]ボタンを押します。

イニシャライズ オールデータを行います。

## サポート・お問い合わせ

---



<https://jp.yamaha.com/support/index.html>



