

第4章

この章では、シーケンサーを使ったパターンのプレイやレコーディングの操作を説明します。
はじめに、基本的な操作の方法を説明し、その後で各種設定やエディットの方法を説明します。

シーケンサープレイ パターン

1. Try!パターンレコーディング ..	140
2. パターンプレイ	146
3. パターンレコーディング	149
4. パターンエディット	152
5. パターンエディットジョブ	153
6. セットアップ	158
7. パターンクリア	159

1. Try!パターンレコーディング

シーケンサーのリズムパターンをレコーディングする一連の操作を順番に解説します。
はじめてパターンを作成する方は、ここで紹介する手順通りに操作を行ってください。
パターンは、01から99まで99種類使うことができます。

ここでは、次のような流れで操作を行っていきます。

レコーディング（リアルタイム）



レコーディング（ステップ）

ピッピッというクリック音に合わせて、パターン01にパターンをリアルタイムでレコーディングします。

パターン02にステップ単位でパターンをレコーディングします。

注 意

- ここでは、マルチプレイモードの状態から、パターンレコーディングを始めます。
あらかじめ、ボイス16にドラムセットのボイスが設定されたマルチを作成し、そのマルチのプレイモードの状態にしておいてください。
マルチの設定方法は、「シーケンサー ソング」 (75) の方法と同様です。
- また、ここではパターンレコーディングの一般的な使用方法であるドラムセットのボイスを演奏するためのパターンレコーディングを行いますが、必ずしもドラムボイスである必要はありません。
- 作成したパターンは、そのときシーケンサー ソングで作成されているソングのデータと一緒にセーブすることになります。
この操作は、「シーケンサー ソング」 (81) の方法と同様です。
- 作成したいくつかのパターンを使って、シーケンサー ソングの演奏に合わせた曲を組み立てる場合は、「シーケンサー ソング」の「チェインプレイ」 (103) の機能を使います。

レコーディング（リアルタイム）

① [PATTERN] を押します

② [RECORD] を押します

- クリック音（ピッピッというテンポを示す音）に合わせて、リアルタイムでレコーディングを行います。
- クリック音の大きさは、本体背面にあるクリックボリューム調節ツマミで調節することができます。
- 16番にドラムセットボイスが設定されたマルチのプレイモードの状態から操作を始めます。

▼ パターンプレイモードに変わります。

▼ 次のような画面に変わります。



- ・これが、レコーディングを行う画面です。この状態で、拍子やクォンタイズ（演奏のタイミングのズレを補正する機能）などの機能を設定します。
- ・ここでは、次のように設定しておいてください。
 [F4]/[F5]/[F6]/[F7]キーでカーソルを移動した後、[+1/YES] [-1/NO] キーで設定が変更できます。

・ PATTERN	パターンの番号	01
・ Time	拍子	4/4
・ J	テンポ	120
・ Length	パターンの小節数	02
・ Quantize	クォンタイズ	off
・ Receive Ch	..	レシーブチャンネル	kbd
・ Click	クリック音の有無	rec
・ Click Beat	..	クリック音の音符	1/4
・ Sync	シンクモード	internal

- ・ 各設定について詳しくは、「パターンレコーディング」（➡ 149）で説明します。

1. Try! パターンレコーディング

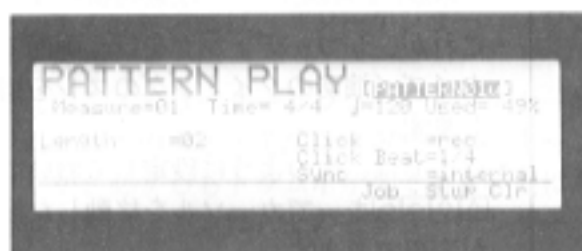
③ レコーディングの開始

- また、画面最下行の表示で、「Real」のかわりに「Step」が反転表示になっている場合は、**[F1]**を押し、「Real」を反転表示にしてください。
- 次の手順に進む前に、鍵盤をいろいろ弾いてみて、どの鍵盤に何の音が入っているか確認しておいてください。

④ レコーディングの終了

- レコーディングの準備が完了したら、**[RUN]**を押します。
▼ **[RUN]** が押されると、レコーディングが始まります。
- レコーディングは、**[STOP]**を押すまで、繰り返して行うことができます。したがって、最初にベースドラムを入れて、次にスネアを入れて……といったレコーディング方法が可能です。
- ここでは練習ですので、適当に鍵盤を押して、2小節分のパターンをレコーディングしてください。
- 間違えて入力してしまった場合は、**[RECALL]**を押しながら、消したいタイミングでそのノートの鍵盤を押します。

- **[STOP]**を押すと、レコーディングが終了し、パターンプレイモードの状態に戻ります。



⑥ レコーディングしたパターンの再生

- **[RUN]** を押すと、レコーディングしたばかりの演奏が再生されます。
[STOP]を押すと、再生が中断されます。
- **[◀]** を押すと、先頭小節（小節01）に戻ります。**[▶]** を押すと、1小節分ずつ「Measure」の表示が前後します。

ここで、レコーディングしたトラック16の演奏は、マルチの16のボイスで再生されます。

これは、シーケンサーの通常の設定では、トラック01はマルチの01のボイス、トラック02はマルチの02のボイス……と設定されているためです。

ただし、このトラックとボイスの対応は、「アウトプットチャンネル」(134)の設定で、自由に変更することもできます。

レコーディング (ステップ)

① [PATTERN] を押します

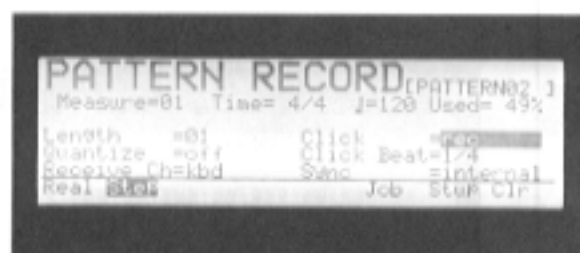
■ ドラムセットを構成する各音を、画面上の棒グラフの上にひとつずつ置いていくレコーディング方法です。

・すでにパターンプレイモードになっている場合は、この操作は必要ありません。

▼パターンプレイモードに変わります。

② [RECORD] を押します

▼次のような画面に変わります。



・パターンレコーディングの画面です。

・ここでは、次のように設定してください。

◀▶◀▶キーでカーソルを移動した後、[+1/YES] [-1/NO] キーで設定が変更できます。

・ PATTERN	パターンの番号	02
・ Time	拍子	4/4
・ Length	パターンの小節数	02
・ Receive Ch	..	レシーブチャンネル	kbd
・ Sync	シンクモード	internal

・各設定について詳しくは、「パターンレコーディング」(▶ 151)で説明します。

③ [F2](Step)を押します

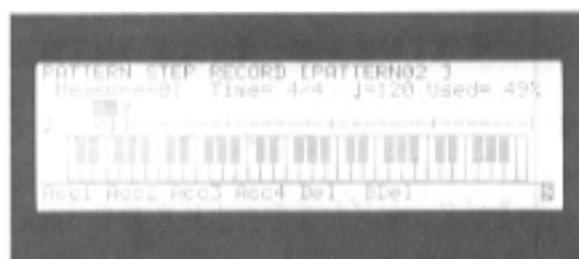
▼画面最下行の「Step」が反転表示になります。

・次の手順に進む前に、鍵盤をいろいろ弾いてみて、どの鍵盤に何の音が入っているか確認しておいてください。

1. Try!パターンレコーディング

④ レコーディングの開始

- ・レコーディングの準備が完了したら、[RUN]を押します。
▼[RUN]が押されると、次のような画面に変わります。



⑤ 音を置く位置の指定

- ・**[←][→][↑][↓]**を使って、次の位置にカーソルを移動します。



- ・**[+1/YES] [-1/NO]**、ダイヤル、テンキー (**+ENTER**) などを使って、音を置く位置にロケーションポインター (↓) を移動します。
- ・棒グラフは、「シーケンサーソング」 (▶ 89) で説明したように、ひとつの「-」が32分音符を示します。
したがって、4/4 拍子で2小節のパターンは、68個の「-」で構成されることになります。
- ・1画面には、32個分の「-」しか表示できませんが、一番左端の位置にロケーションポインターがある状態で**[+1/YES]**を押すと、次の32個が表示されます。

⑥ 音符の指定

- ・テンキーを使って、棒グラフに置く音符を選択します。
例えばJを置きたい場合は、**[9]**を押します。
▼棒グラフの左に、選択した音符が表示されます。

⑦ アクセントの指定

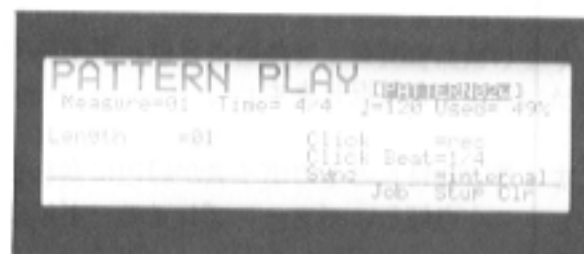
- ・**[F1](Acc1)~[F4](Acc4)**を押し、音の大きさを指定します。
- ・このアクセントは「アクセント」 (▶ 135) の設定で、それぞれに任意の数値を設定することができます。工場出荷時は、Acc1からAcc4にのすべてに64が設定されています。

⑧ 音の指定

- ・任意の鍵盤を弾き、ロケーションポインターの位置に音を置きます。
▼音を置くと、指定した音符の長さ分だけ、先の位置にロケーションポインターが移動します。

⑨ レコーディングの終了

- 置く音を間違えた場合は、**[BDel]**を押します。
すると、直前に置いた音符の長さ分だけロケーションポインターが戻り、その範囲のデータが削除されます。
- 手順⑤～⑧の操作を繰り返して、パターンを作成します。
- **[STOP]**を押すと、レコーディングが終了し、パターンプレイモードの状態に戻ります。



⑩ レコーディングしたパターンの再生

- **[RUN]** を押すと、レコーディングしたばかりの演奏が再生されます。
[STOP]を押すと、再生が中断されます。
- **[◀]** を押すと、先頭小節（小節 001）に戻ります。**[▶]**を押すと、1小節分ずつ「Measure」の表示が前後します。

2. パターンプレイ

ここでは、レコーディングされているパターンを再生するパターンプレイモードでの操作を説明します。

① 音色を選択します

② [PATTERN] を押します

手 順

- 次の手順でパターンプレイモードに入ります。

- ・ 音色を選択します。マルチプレイモードで、パターンによりドラムセットを演奏させたいときは、ボイスの16番にドラムセットの入ったマルチを選択します。
- ・ [MULTI] の上のボイスが緑色に変わり、[PATTERN] の上のランプが赤く点灯し、パターンプレイモードに変わります。



解 説

- パターンプレイモードでは、次のような操作が可能です。
設定は[△][▽][<][>]キーでカーソルを目的の項目に移動した後、[+1/YES] [-1/NO]、エントリースライダー、ダイヤル、テンキーなどを使って変更します。
- パターン(PATTERN) では、プレイするパターンの番号を指定します。
■ 01~99の範囲で指定します。
■ パターン番号の後ろに「w」(Writtenの略)の付いたものが、レコーディング済みのパターンです。
- メジャー(Measure) は、プレイを開始する小節の指定です。
■ 2小節以上の長さを持つパターンの途中からプレイを開始するときに指定します。
■ 01から最終小節(最大32)の範囲で開始小節を指定します。
■ この項目では、[<<][>>][<][>][LOCATE]のキーを使って、小節を変更することもできます。

PATTERN

Measure

♪	<ul style="list-style-type: none"> ■ ♪ は、演奏のテンポの指定です。 ■ 1 分間に 4 分音符が繰り返される回数を、30～250 の範囲で設定します。
Click	<ul style="list-style-type: none"> ■ クリック(Click) は、テンポを知らせるクリック音の有無の設定です。次の 4 種類から選択します。 <p>off …………… クリック音を鳴らしません。</p> <p>rec …………… レコーディング時にだけクリック音を鳴らします。</p> <p>rec/play …… レコーディング、再生時にだけクリック音を鳴らします。</p> <p>always …… 常にクリック音を鳴らします。</p>
Click Beat	<ul style="list-style-type: none"> ■ クリックビート(Click Beat)は、クリック音の音符を指定します。 ■ 例えば、4/4 拍子のとき、1/4 を指定すれば、1 小節で 4 回クリック音が鳴り、1/8 を指定すれば、8 回クリック音が鳴ります。 ■ クリックビートは、次の 6 種類から選択します。 <p>1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24</p>
Sync	<ul style="list-style-type: none"> ■ シンク(Sync)は、シーケンサーのクロックの指定です。 ■ 通常は、internal に設定しておきます。 ■ 外部のシーケンサーと本機のシーケンサーを同期演奏させる場合などに、外部シーケンサーのクロックを使ってシーケンサーを使うとき、設定を MIDI に変更します。
[EDIT]	<ul style="list-style-type: none"> ■ [EDIT] を押すと、パターンエディットの状態に変わります。パターンエディットの操作については「パターンエディット」(▶ 152) で説明します。
[F6](Job)	<ul style="list-style-type: none"> ■ [F6](Job) を押すと、パターンエディットジョブの機能に進みます。パターンエディットジョブの機能については、「パターンエディットジョブ」(▶ 153) で説明します。
[F7](Stup)	<ul style="list-style-type: none"> ■ [F7](Stup) を押すと、パターンセットアップの機能に進みます。パターンセットアップの機能については、「セットアップ」(▶ 158) で説明します。

2. パターンプレイ

[F8](Clr)

- [F8](Clr) を押すと、パターンクリアの機能に進みます。
パターンクリアの機能については、「パターンクリア」 (▶ 159) で説明します。

[RUN]

- [RUN] を押すと、指定した開始小節から、シーケンサーの演奏が開始されます。

[STOP]

- [STOP] を押すと、演奏が中断されます。
- 再生中には、次の操作が可能です。

- ・ PATTERN (パターン) の変更

あるパターンの演奏中に、パターン番号を変更すると、現在演奏中のパターンが終了した後、選択したパターンを演奏します。

- ・ ♩ (テンポ) の設定の変更

演奏中、テンポを変更することができます。

注 意

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">■ レコーディングされていないパターン番号を演奏することはできません。■ 通常の状態では、パターンの演奏は、マルチのボイス16で演奏されます。ただし、「アウトプットチャンネル」 (▶ 134) の設定を変更することで、この対応を変化させることもできます。■ 画面中の「Used= 」の表示は、現在のシーケンサーのデータの量を示しています。シーケンサーのレコーディングやエディットには、メモリーに作業領域が必要になります。したがって、100%に満たない場合でも、レコーディングやエディットができなくなることがあります。 |
|--|

3. パターンレコーディング

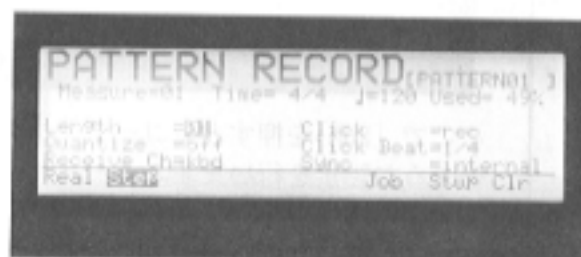
ここでは、パターンをレコーディングするパターンレコーディングモードについて説明します。

① [RECORD] を押します

手 順

- 次の手順でパターンレコーディングモードに入ります。
- パターンプレイモードから操作を始めます。

▼ [RECORD] の上のランプが点灯し、パターンレコーディングモードに入ります。



解 説

- この状態で、レコーディングのモードの選択を行います。

[F1](Real) リアルタイムレコーディングを行います。

[F2](Step) ステップレコーディングを行います。

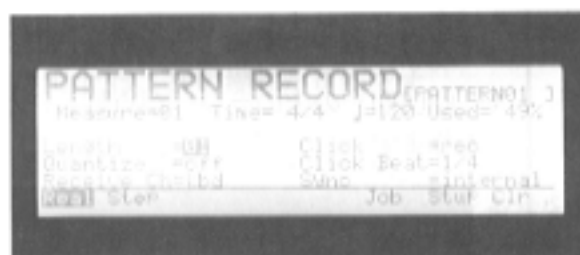
各レコーディングの操作を順番に説明していきます。

- また、[F6](Job)、[F7](Stop)、[F8](Clr) の各キーで、パターンエディットジョブ (➡ 153)、セットアップ (➡ 158)、パターンクリア (➡ 159) の各操作に進むこともできます。

3. パターンレコーディング

リアルタイムレコーディング

- 演奏をそのままリアルタイムにレコーディングします。
- [RECORD] を押し、**[F1]**(Real)を選択すると、次のような表示となります。



ここで [RUN]を押すとレコーディング状態になりますが、その前に次のような設定を行います。

PATTERN

- パターン(PATTERN) は、レコーディングを行うパターンの番号を指定します。

Length

- 01~99の範囲で指定します。
- レングス(Length)は、パターンの小節数の指定です。
- 1パターンは、1~32小節の範囲で作成します。

[RUN]

- [RUN] を押すと、レコーディングが開始されます。

[STOP]

- [STOP]を押すと、レコーディングが終了し、パターンプレイモードに戻ります。

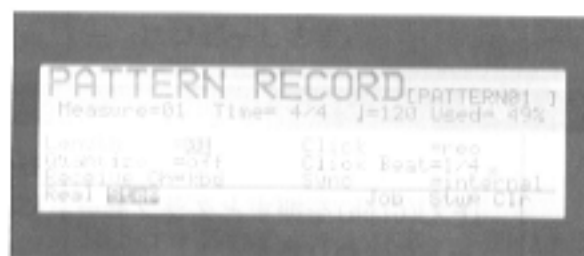
- レコーディングは、オーバーダビングモードで行われ、指定した小節分が、繰り返し再生、レコーディングされます。

例えば、最初にハイハットの音をレコーディングすると、次の回にはその音が再生され、そのハイハットの音を聞きながら次の音をレコーディングしていくことができます。

- Measure, ↓, Click, Click Beat, Sync についてはソングプレイ (83) の項を、Time, Quantize, Receive Chについては、ソングレコーディングの項 (87) をご覧ください。

ステップレコーディング

- 音符の長さ、音の大きさ、音の種類をひとつひとつ指定しながらレコーディングしていく方法です。
- リアルタイムレコーディングした演奏を細かくエディットするときにも、このステップレコーディングを用いることができます。
- [RECORD] を押し、**[F2]**(Step)を選択すると、次のような表示となります。



ここで [RUN]を押すとレコーディング状態になりますが、その前に必要に応じて、パターン番号、Time、Receive Chなどの設定を行います。

PATTERN

- パターン(PATTERN) は、レコーディングを行うパターンの番号を指定します。
- 01～99の範囲で指定します。

[RUN]

- [RUN] を押すと、ステップレコーディングの状態に変わります。



- この図中での操作については、ソングのステップレコーディング（[89](#)）をご覧ください。
- ただし、パターンのステップレコーディングでは、[RUN] 後に、拍子を変更することはできません。

4. パターンエディット

リアルタイム、ステップレコーディングを行ったパターンをエディットする方法です。

手順

- [PATTERN] の上のランプが赤く点灯している状態（パターンプレイモード、パターンレコーディングモードなどの状態）で操作を始めます。

① [EDIT]を押します

- ▼ [EDIT]を押すと、パターンエディットの状態になります。

パターンエディットの2つのモード

- パターンエディットには、グラフモードとデータモードがあります。
[F7](Grph)を押すとグラフモードに、[F8](Data)を押すと、データモードに変わります。

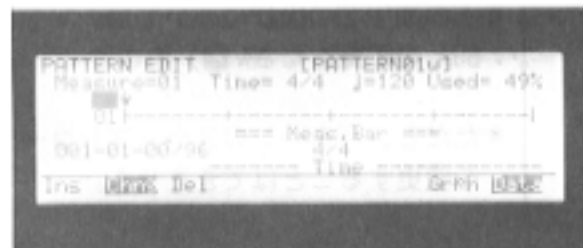
[F7](Grph) グラフモード

パターンのデータを32分音符単位で画面に表示するモードです。
エディットを行うことはできません。



[F8](Data) データモード

パターンのデータを細かく数字で表示するモードです。
すでにレコーディングされているデータを修正、削除したり、新しくデータを追加したりすることができます。



- 上記の各モードでの操作方法については、ソングのエディット操作 (94) をご覧ください。

5. パターンエディットジョブ

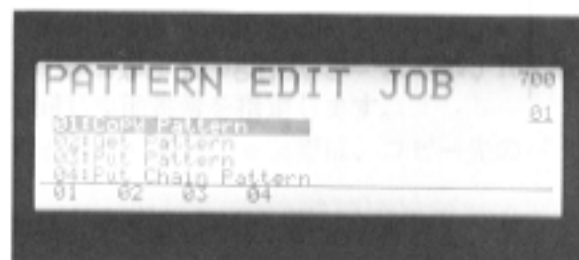
パターンエディットジョブは、レコーディングされたパターンに対して、さまざまなエディットを加える機能です。

パターンエディットジョブ(PATTERN EDIT JOB)			OP 700
01	Copy Pattern	あるパターンを、別のパターンにコピーします。	OP 701
02	Get Pattern	あるトラック（16トラックを除く）の小節を、パターンにコピーします。	OP 702
03	Put Pattern	あるパターンを、別のトラック（16トラックを除く）にコピーします。	OP 703
04	Put Chain Pattern	16トラックのチェインパターン別のトラックにコピーします。	OP 704

パターンエディットジョブの機能は、次の操作で始めます。

- ① **[F6](Job)** を押します

▼ 次のような画面に変わります。



- ② 機能を選択します

- ・実行したい機能の位置にカーソルを移動し、**[ENTER]**を押します。
- ▼ 選択した01～03の各機能のページが表示されます。
- ・ここからの操作は、次ページ以降の説明をご覧ください。

5. パターンエディットジョブ

コピーパターン			DP 701
[F8](Job) → 01:Copy Pattern			
機能	あるパターンを、別のパターンにコピーします。		
設定	Source Pattern	01 ~ 99	
	Destination Pattern	01 ~ 99	

COPY PATTERN 701

----- Source -----
Pattern = 0307
----- Destination -----
Pattern = 010
[F8] (Job) / N 番号から作業開始

解 説

Source Pattern

Destination Pattern

- あるパターンの内容を、別のパターンにそのままコピーします。
- ソースパターン(Source Pattern)では、コピー元のパターン番号を指定します。
- ディスティネーションパターン(Destination Pattern)では、コピー先のパターン番号を指定します。
- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、コピーパターンが実行されます。

注 意

- コピーパターンを実行すると、コピー先のパターン番号に元々入っていたパターンは消されてしまいます。

ゲットパターン 02 702			
[F6](Job) → 02:Get Pattern			
機 能	あるトラック（16トラックを除く）の小節を、パターンにコピーします。		
設 定	Source	Track	01 ~ 15
		Top Measure	001 ~ 最終小節
		Last Measure	001 ~ 最終小節
	Destination Pattern		01 ~ 99

解 説

- 別のトラックのある範囲の小節を、パターンとしてコピーします。ただし、トラックは1～15の範囲です。
- コピー元の小節は、ブットパターン（02 156）でコピーした小節でもソングで作成した小節でもかまいません。
- ソース(Source)は、コピー元の小節です。トラック番号、先頭の小節、末尾の小節を指定します。
- 1小節分だけをコピーしたいときは、Top Measure と Last Measure で同じ小節番号を指定します。
- ディスティネーションでは、コピー先のパターン番号を指定します。
- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、ゲットパターンが実行されます。

注 意

- ゲットパターンできる小節数は、最大で32小節です。33小節以上の小節をゲットパターンしたい場合は、2つ以上のパターンに分けてゲットパターンを実行してください。

Source Track
 Top Measure
 Last Measure

destination PTN

5. パターンエディットジョブ

プットパターン OP 703			
[F6](Job) → 03:Put Pattern			
機能	あるパターンを、別のトラック（16トラックを除く）にコピーします。		
設定	Source Pattern		01 ~ 99
	Destination	Track	01 ~ 15
		Top Measure	001 ~ 最終小節
	Parameter	Put	1 ~ 99 回

```

PUT PATTERN                               OP 703
Pattern = 0300      Source =
Destination =
Track = 01
Top Measure = 001
Put = 1 times      Parameter =
  
```

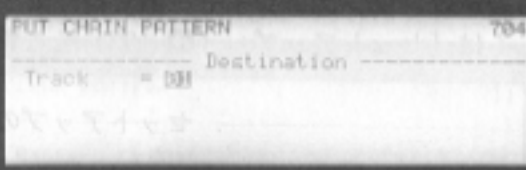
Source Pattern

Destination Track
Top Meas

Parameter Put

解 説

- あるパターンの内容を、別のトラックの指定した小節位置にコピーします。ただし、16トラックにはコピーできません。
- ソースパターン(Source Pattern)では、コピー元のパターン番号を指定します。
- ディスティネーション(Destination)では、コピー先のトラック番号と、コピーする小節位置を指定します。
- コピーは、指定した小節の前に、パターンが挿入される形で行われず。したがって、指定した小節以降の小節は、コピーしたパターンの小節分だけ、後ろに送られます。
- パラメータープットは、コピーする回数の指定です。
- 2回以上を選択すると、選択したパターンが、指定の回数分繰り返されてコピーされます。
- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、プットパターンが実行されます。

プットチェーンパターン		OP 704	
[F6](Job) → 04:Put Chain Pattern			
機能	16トラックのチェーンパターンを、別のトラックにコピーします。		
設定	Track	01 ~ 15	

解 説

- 16トラックで作成されているチェーンパターンを同じ構成のまま1～15トラックにコピーします。
このとき、16トラックで指定されているリピートなどの情報は、通常のシーケンスデータとして自動的に再現されます。
- 例えば、1: , 01, : 1×3, 02のチェーンパターンをコピーすると、01, 01, 01, 02とコピーされます。

6. セットアップ

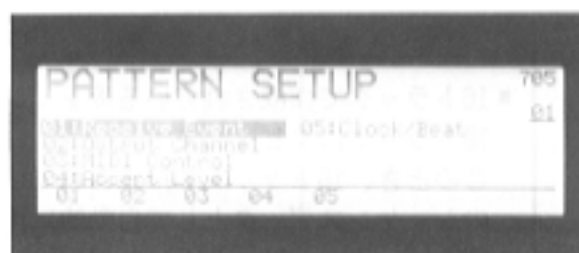
セットアップは、シーケンサーのプレイ、レコーディングに関するさまざまな設定を行う機能です。この設定は、ソングプレイモードで行うセットアップと共通です。詳しくは「セットアップ」(P. 132)をご覧ください。

セットアップの機能は、次の操作で始めます。

- ① **[F7]**(Setup)を押します

・パターンプレイモードの状態から、操作を始めます。

▼ 次のような画面に変わります。



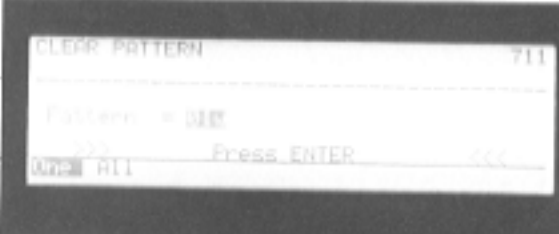
- ② 機能を選択します

▼ 選択した01～05の各機能のページが表示されます。



7. パターンクリア

パターンクリアは、パターンを消去する機能です。

パターンクリア		OP 711, 712	
[F8](Clr)			
機 能	あるパターンまたは全パターンを消去します。		
設 定	Pattern	01 ~ 99	

解 説

- 指定した番号のパターン、または全パターン（01～99）を消去する機能です。

手 順

① [F8](Clr) を押します

▼ 上のような画面に変わります。

② 機能を選択します

- ・ [F1](One) または [F2](All) を押し、消去する対象を選択します。
パターンひとつだけを消去する場合は、[F1](One) を押します。
全パターンを消去する場合は、[F2](All) を押します。

③ パターンを選択します

- ・ パターンひとつだけを消去する場合は、消去するパターンの番号を指定します。
- ・ 全パターンを消去する場合には、この操作は必要ありません。

④ [ENTER] を押します

▼ 「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

⑤ [+1/YES] を押します

- ▼ 消去が実行されます。
- ・ [+1/YES] のかわりに、[-1/NO] を押すと、消去が中止されます。

付録

1. プリセットボイス一覧表	162
2. プリセットマルチ一覧表	164
3. ドラムセットキアサイン一覧表	165
4. 用語解説	167

1. プリセットボイス一覧表

プリセット 1 (Preset 1)					
バンク	Number	Voice Name	バンク	Number	Voice Name
A	01 (01)	GrandPiano	C	01 (33)	Mute Trmpt
A	02 (02)	Arianne	C	02 (34)	FlugelHorn
A	03 (03)	Dyno E. Pno	C	03 (35)	Big Band
A	04 (04)	Alto Sax	C	04 (36)	Brass1 Sct
A	05 (05)	BrasChoral	C	05 (37)	1980 Brass
A	06 (06)	Folk 1 Gtr	C	06 (38)	Star Brass
A	07 (07)	Triton	C	07 (39)	Anna Brass
A	08 (08)	FrenchHorn	C	08 (40)	BrashBrass
A	09 (09)	MW2TackPno	C	09 (41)	Soft Brass
A	10 (10)	Wood Bass	C	10 (42)	DigiSwpBrs
A	11 (11)	ChamberStr	C	11 (43)	Brass2 Sct
A	12 (12)	Jazz Organ	C	12 (44)	Soft Sax
A	13 (13)	Nasty Saw	C	13 (45)	Tenor Sax
A	14 (14)	Metamonics	C	14 (46)	Flute
A	15 (15)	Itopia	C	15 (47)	Clarinet
A	16 (16)	Wild Sing	C	16 (48)	Reed Piper
B	01 (17)	Dyna Grand	D	01 (49)	Tutti Orch
B	02 (18)	MW2 Grand	D	02 (50)	Trad E. Pno
B	03 (19)	8ba Piano	D	03 (51)	Full E. Pno
B	04 (20)	Rock Piano	D	04 (52)	Bop Organ
B	05 (21)	Chorus Pno	D	05 (53)	Warm Organ
B	06 (22)	BigChordEP	D	06 (54)	Deep Organ
B	07 (23)	Ice Piano	D	07 (55)	Pan Flute
B	08 (24)	Dark E. Pno	D	08 (56)	MW2Feedbck
B	09 (25)	Wet Clavi	D	09 (57)	Distort5th
B	10 (26)	TightClavi	D	10 (58)	Thumb Bass
B	11 (27)	Celesta	D	11 (59)	Sync Bass
B	12 (28)	Harpsichrd	D	12 (60)	FullString
B	13 (29)	Full Organ	D	13 (61)	WideString
B	14 (30)	Pipe Organ	D	14 (62)	ConvoStrgs
B	15 (31)	Solo Trmpt	D	15 (63)	Oh Choir
B	16 (32)	DualTrmpts	D	16 (64)	Orchestra

1. プリセットボイス一覧表

プリセット 2 (Preset 2)					
バンク	Number	Voice Name	バンク	Number	Voice Name
A	01 (01)	SaxSection	C	01 (33)	Shamisen
A	02 (02)	Folk 2 Gtr	C	02 (34)	Koto
A	03 (03)	Humbucker	C	03 (35)	Sitar
A	04 (04)	SingleCoil	C	04 (36)	Steel Drum
A	05 (05)	12stGuitar	C	05 (37)	Harp
A	06 (06)	Gut Guitar	C	06 (38)	Accordion
A	07 (07)	Mute E. Gtr	C	07 (39)	Harmonica
A	08 (08)	JazzGuitar	C	08 (40)	Harpomatic
A	09 (09)	Pick Bass	C	09 (41)	Ravi Clavi
A	10 (10)	Fretless B	C	10 (42)	Forest
A	11 (11)	FingerBass	C	11 (43)	Satin Bell
A	12 (12)	Syn Bass	C	12 (44)	Mr. Lucky
A	13 (13)	Plastic Bs	C	13 (45)	Mini Read!
A	14 (14)	Mini Bass	C	14 (46)	Keytar
A	15 (15)	Boppa Bass	C	15 (47)	SoloFlight
A	16 (16)	BreathBass	C	16 (48)	Wayfarer
B	01 (17)	Violin	D	01 (49)	Brass Orch
B	02 (18)	Pizzicato	D	02 (50)	Millenium!
B	03 (19)	Contrabass	D	03 (51)	Catharsis
B	04 (20)	Air Cello	D	04 (52)	MethylMist
B	05 (21)	SilkString	D	05 (53)	Voyager
B	06 (22)	Obie Strng	D	06 (54)	Inferno
B	07 (23)	SizleStrgs	D	07 (55)	Valkyrie
B	08 (24)	Ah Choir	D	08 (56)	Syren Song
B	09 (25)	Sprits	D	09 (57)	Anna Sweep
B	10 (26)	Chor Meist	D	10 (58)	SyncanSyn
B	11 (27)	Vibes	D	11 (59)	Anna Pad
B	12 (28)	Marimba	D	12 (60)	Gosh!
B	13 (29)	Pluck Echo	D	13 (61)	Debonair
B	14 (30)	Bah Mallet	D	14 (62)	HiddenRing
B	15 (31)	Oz Hammer	D	15 (63)	Drum 1
B	16 (32)	Ice Chime	D	16 (64)	Drum 2

2. プリセットマルチ一覧表

Number	Multi Name	Voice Number							
		01	02	03	04	05	06	07	08
		09	10	11	12	13	14	15	16
01	POP	P2-A09	P1-A12	P1-B15	P1-A04				P2-D15
02	ROCK 1	P2-A09	P1-A12	P1-A08					P2-D16
03	JAZZ 1	P1-A10	P1-A01	P1-A04	P1-C04				P2-D15
04	JAZZ 2	P1-A10	P1-A09	P1-C13	P2-C13				P2-D15
05	BAROQUE	P2-B01	P2-B03	P1-B12	P1-C14				
06	ROCK 2	P2-A12	P1-C05	P2-C11					P2-D16
07	ORCHESTRA	P1-A11	P2-B03	P1-C07	P1-C15	P1-C16	P1-B15	P1-A08	
08	FOLK	P1-A06	P1-A10	P2-B01	P2-C07				P2-D15
09	JAZZ 3	P1-A10	P2-B11	P2-A03	P1-C15				P2-D15
10	CHURCH	P1-B14	P2-B08	P1-A15	P1-B07				
11	FUNK	P1-D10	P2-C14	P2-A07	P1-C03				P2-D16
12	FLEXIBLE ONE	P2-A09	P1-C03	P1-A03	P2-B05				P2-D16
13	OLD SYNTHESIZERS	P2-A13	P2-C12	P1-D14	P1-C09				P2-D16
14	PIANO & STRINGS	P1-A01	P1-D12						
15	ENVIRONMENT	P2-D04	P2-D06	P2-B15					P2-D15
16	MOTIF	P1-A01							P2-D16

P1 : Preset 1 P2 : Preset 2

3. ドラムセットキーアサイン一覧表

Drum Set		Preset2-D15 Drum 1		Preset2-D16 Drum 2	
Note	Number	Wave Form Name	No.	Wave Form Name	No.
C1		BD4	96	BD1	93
	C#1	"	96	"	93
D1		BD3	95	BD4	96
	D#1	"	95	"	96
E1		Tom2	103	Tom1	102
F1		"	103	"	102
	F#1	"	103	"	102
G1		"	103	"	102
	G#1	BD2	94	BD1	93
A1		BD1	93	BD2	94
	A#1	SD3	99	SD3	99
B1		Tom1	102	Tom2	103
C2		"	102	"	103
	C#2	SD2	98	SD1	97
D2		Tom1	102	Tom2	103
	D#2	Rim	101	Rim	101
E2		SD1	97	SD2	98
F2		Tom1	102	Tom2	103
	F#2	Claps	108	Claps	108
G2		Cowbell	109	Cowbell	109
	G#2	Shaker	111	Shaker	111
A2		HHclosed	104	HHclosed	104
	A#2	Tambln	110	Tambln	110
B2		HHopen	105	HHopen	105
C3		Crash	106	Crash	106
	C#3	SD roll	100	SD roll	100
D3		Ride	107	Ride	107
	D#3	"	107	"	107
E3		Tube	73	Tube	73
F3		"	73	"	73
	F#3	"	73	"	73
G3		Digi Atk	82	Digi Atk	82
	G#3	"	82	"	82
A3		AnglPerc	112	AnglPerc	112
	A#3	"	112	"	112
B3		Bow tran	77	Bow tran	77

次ページに続く

3. ドラムセットキーアサイン一覧表

前ページからの続き

Drum Set		Preset2-D15 Drum 1		Preset2-D16 Drum 2	
Note	Number	Wave Form Name	No.	Wave Form Name	No.
C4		"	77	"	77
	C#4	Bamboo	80	Bamboo	80
D4		Vocal Ba	75	Vocal Ba	75
	D#4	"	75	"	75
E4		Temp Ra	83	Temp Ra	83
F4		Bottle 2	71	Bottle 2	71
	F#4	Bottle 1	70	Bottle 1	70
G4		Bottle 3	72	Bottle 3	72
	G#4	Cup Echo	81	Cup Echo	81
A4		Vocal Ga	74	Vocal Ga	74
	A#4	"	74	"	74
B4		Tear	79	Tear	79
C5		OhAttack	56	OhAttack	56
	C#5	"	56	"	56
D5		"	56	"	56
	D#5	"	56	"	56
E5		"	56	"	56
F5		"	56	"	56
	F#5	"	56	"	56
G5		"	56	"	56
	G#5	"	56	"	56
A5		"	56	"	56
	A#5	"	56	"	56
B5		"	56	"	56
C6		"	56	"	56

4. 用語解説

あ行

RCM 音源

本機で採用している音源の形式です。RCM は Realtime Convolution & Modulation略です。AFMとAWM2の2つの音源を融合したものです。さらにフィルターなどを使って音作りを行うという最先端の音源です。
(▶基礎編: 2)

アウトプットグループ

本機に用意されている2つのアウトプット端子1、2に出力するシステムです。エフェクトは各アウトプットグループに対して、別々に設定することができます。(▶応用編: 59, 170)

アルゴリズム

6つのオペレータの組合せの種類です。本機には45種類のアルゴリズムが用意されており、音色の種類や性格はこのアルゴリズムで決定されます。また、任意のオペレータからフィードバックを指定することでより複雑な波形を作り出すことも可能です。(▶応用編: 10)

EG

エンベロープジェネレータ(Envelope Generator)の略です。鍵盤を弾いた瞬間から音が終わる間で、音源の出力レベルを変化させる装置です。いくつかのレイト(レベル変化の速さ)とレベル(変化するレベル)で設定します。(▶応用編: 83, 125)

イニシャライズ

ボイスやマルチなどの設定を、一番基準となる状態に変更する機能のことです。ボイスやマルチを最初から作っていく場合にはエディットの前にイニシャライズを行います。(▶応用編: 78, 109, 147)

インターナル

ボイスやマルチなどを本体内に保存するメモリーです。プリセットとは異なり、このインターナルはデータを自由に書き換えることができます。インターナルボイスには64種類、インターナルマルチには16種類を保存することができます。(▶基礎編: 37)

ウェイブフォームカード

AWM2用のウェイブフォームの入ったカードです。ボイスカードとは異なり、このカードはデータの読み出し専用です。(▶基礎編: 38)

AFM

ヤマハDXシリーズで完成の域に達したFM音源を、さらに大幅に拡張した音源です。波形を自由に選べる6つのオペレータをさまざまに組み合わせて、無限の音作りが可能です。(▶基礎編: 28)

AWM2





デジタル録音された波形を持つ音源です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。
AWM2は Advanced Wave Memory 2 の略です。(▶基礎編: 28)

4. 用語解説

あ行 (続き)

エディット	ボイスやマルチなどの音色データやシーケンスデータを編集する作業のことです。 ボイスのエディットは、ボイスエディットモードで、マルチのエディットはマルチエディットモードで行います。(▶応用編: 30, 158)
エフェクト	音を加工する装置です。本機は、モジュレーションエフェクト(フランジャーやコーラスなど)とリバーブエフェクト(リバーブやディレイなど)をそれぞれ2台ずつ内蔵しています。(▶応用編: 176)
エラー	間違った操作や、装置の接続の問題などで、指定された作業が行えない状態のことです。本機では、エラーが起これば、エラーメッセージが表示され、何が起これたかを示します。(▶基礎編: 310)
LF0	周期的な変化を行う装置です。この装置の出力を使って、ボイスの音程や音質、音量などの周期的変化を行うことができます。また、LF0 の変化の速さや波形を選択することができます。(▶応用編: 91, 137)
エレメント	音色、定位を持った音を発生させる装置です。エレメントは、AFMエレメントとAWM2エレメントの2種類があり、各ボイスは、1～4つのエレメントで構成されます。(▶基礎編: 28、応用編: 7)
オペレータ	AFM の基本的な単位で、変調用や発音用の信号を出力する装置です。AFMエレメントには、6つのオペレータがあり、各オペレータのウェーブフォームやアウトプットレベル、周波数などを調整して音色を作ります。また、オペレータの組合せのことをアルゴリズムと呼びます。(▶応用編: 9)

か行

カーソル	現在、設定や選択を行うことのできる項目を示すマークです。本機で、カーソルは反転表示(白黒の逆転した表示)で示されます。 カーソルの移動には、     のキーやファンクションキー([F1] ～ [F8])を使います。(▶基礎編: 47)
キーノートナンバー	MIDIの規格で、各音程に割り当てられた番号のことです。 本機のキーボード上のマークの付いたC3の音程のキーノートナンバーは60です。

か行 (続き)

キャリア

AFMエレメントで使用するオペレータのうち、最終的に音を発音する役割を持つオペレータです。2つのオペレータが縦に接続されている場合には、下側のオペレータがキャリアとなります。(▶応用編: 9)

クオンタイズ

レコーディングしたシーケンサーの演奏のタイミングのばらつきを補正する機能です。例えば、♪(16分音符)でクオンタイズを実行すると、♪以下の符割りは存在しなくなります。(▶基礎編:111)

クロック

MIDI楽器間、シーケンサーなどの間でタイミングの同期をとるための信号です。MIDIの場合、4分音符を24等分した間隔でクロック信号が送信されます。

ゲートタイム

鍵盤が押されている間の時間のことです。同じ音符でも、ゲートタイムによってスタッカート(ゲートタイム:短い)、テヌート(ゲートタイム:長い)などの違いが出てきます。

コントローラー

モジュレーションホイール1、2、ピッチベンドホイールや、別売のフットコントローラーやフットスイッチ、ブレスコントローラーなどの装置の総称です。本機では、これらの各装置にさまざまな機能を割り当てることができます。(▶基礎編: 60、▶応用編: 69)

コントロールチェンジ

コントローラー(モジュレーションホイールやピッチベンドホイールなど)が操作されたときに、出力するデータのことです。各コントローラーは、モジュレーションホイール=01、ブレスコントローラ=02 といったように固有のコントロールナンバーをもっています。

コンペア

ボイスやマルチのエディット中に、エディット中の音と、エディット前の音とを聞き比べるための機能です。
エディットの最中に[EDIT/COMPARE]を押すと、コンペア状態になり、エディット前の音の出る状態になります。もう一度同じキーを押すと、元のエディット状態に戻ります。

さ行

シーケンサー

自動演奏を行うための装置です。シーケンサーにはいくつものトラック(本機では16)があり、各トラックに別々の演奏をレコーディングし、同時に再生することで、複数パートを一人で演奏することができます。(▶基礎編: 29)

4. 用語解説

さ行 (続き)

ステップレコーディング	シーケンサーのデータを数値などによって、ひとつずつ入力していく方法です。また、鍵盤で弾いた演奏をそのままレコーディングする方法をリアルタイムレコーディングと呼びます。(▶基礎編: 89)
ストア	作成したボイスやマルチの設定を、ひとつずつカードやインターナルに保存する作業のことです。あるボイス番号、マルチ番号にストアを実行すると、元々その番号に保存されていたボイス、マルチは消されます。
セーブ	ボイスやマルチのデータ、シーケンサーのデータを、まとめてカードまたはディスクに保存する作業のことです。保存したデータを読み出す作業のことは、ロードと呼びます。(▶応用編: 252, 256)

た行

チャンネル	MIDIの信号をやりとりするためのチャンネルです。MIDIでは1~16のチャンネルを使うことができます。いくつかの電子楽器がMIDI接続されている場合、このチャンネルが一致した楽器同士だけでデータの送受信が行われます。
チューニング	楽器の調律のことです。A3=440Hzのチューニングを使いますが、生ピアノなどは、440Hz より少し高くチューニングされている場合もあります。このような場合には、マスターチューニングの機能を使って、本機のチューニングを設定します。(▶応用編: 235)
ディスク	データを保存するためのフロッピーディスクのことです。 本機では、YAMAHA YFD2DD などのような、3.5インチ2DD タイプのフロッピーディスクを使います。2D, 2HDなどのタイプのフロッピーディスクは使用できませんので購入時には十分注意してください。
ディスプレイ	さまざまなデータの状態や、現在使用しているボイスやマルチの名称などを表示する画面です。ディスプレイの明るさは、本体背面のコントラスト調節ツマミで調節することができます。(▶基礎編: 15)
ディスプレイページ番号	本機で表示される各画面の番号のことです。このディスプレイページ番号は画面の右上隅に表示されます。この番号を使って直接目的の画面を表示させることができます。また、取扱説明書では、ディスプレイページ番号を DP のマークで示しています。

た行 (続き)

DVA

ダイナミックボイスアロケーションの頭文字をとったものです。
ダイナミックボイスアロケーションは、受信したMIDIのノートオン情報に合わせて、自動的にマルチの各チャンネルのボイスの発音数をコントロールする機能です。この機能により、マルチにおいて各ボイスの最大発音数を指定することなく、全体の音源を有効に利用できます。

ディレイ

信号が遅れることを示します。例えば、ディレイタイムは、元の信号から遅延する時間を示します。
また、ディレイエフェクトは、やまびこのようにオリジナルの音からしばらくしてエフェクト音が聞こえるエフェクトです。(▶応用編: 178)

デチューン

2つの音源から出力される音の音程を微妙にずらす機能です。
このデチューンにより、拡がりのあるアンサンブル効果を得ることができます。(▶応用編: 46, 123)

デプス(Depth)

設定の大きさ、特に効果の深さを示すときによく使います。
例えば、Pitch Modulation Depthは、音程の周期的変化の変化幅の大きさを示します。

トラック

シーケンサーで演奏をレコーディング、プレイする基本の単位です。
例えば、トラック1にレコーディングした後、それを聞きながらトラック2に別のパートをレコーディングし……というように使います。
本機には、1～16の16のトラックがあります。

トランスポーズ

移調する機能のことです。本機では、シーケンサーにレコーディングした演奏データをそのまま移調するときに使います。(▶基礎編: 118)

な行

ノートオン

鍵盤を弾いたという情報のことです。キーオンとも呼びます。
逆に鍵盤を離したという情報をノートオフ、キーオフと呼びます。

は行

バイパス

エフェクト回路を通さずに音を出力するという意味です。
本機では[BYPASS]のキーを使って、エフェクトのオン/オフを切り替えます。ランプ点灯時はバイパス状態(エフェクトオフ)です。(▶応用編: 183)

4. 用語解説

は行 (続き)

パン	音の定位（左右のスピーカの間で音像の位置する場所）のことです。本機では、さまざまな設定によりアクティブに定位が変化するダイナミックパンと、決められた定位をもつスタティックパンの2種類を使います。
バンク	インターナルやカード、プリセット内の64種類のボイスは選択しやすいように16種類ずつ4つのバンクに分けられています。各バンクは[A][B][C][D]のキーで切り替えます。（➡基礎編：37）
パンチイン	シーケンサーのプレイ中に、あらかじめ指定した小節になったところで自動的にレコーディングを始める機能です。 また、逆にある小節でレコーディングを解除する機能のことをパンチアウトと呼びます。（➡基礎編：93）
ピッチベンドホイール	演奏中に弾いているキーの音程をなめらかに上下させる装置です。変化する幅は、自由に変更することができます。（➡応用編：70）
ファンクションキー	ディスプレイの下にある8個のキー（ [F1] ～ [F8] ）のことです。ディスプレイの最下行には、常に各ファンクションキーの役割が表示されます。このファンクションキーを使って、さまざまな設定や選択を行っていきます。（➡基礎編：11）
フィルター	音の周波数特性を変化させる装置です。ある周波数以上の音成分をカットしたり（ローパスフィルター）、ある周波数以下の音成分をカットしたり（ハイパスフィルター）します。本機には、特定の領域をブーストするレゾナンス機能を持った高性能なデジタルフィルターが採用されています。（➡応用編：12, 99, 144）
フォーマット	新品のカードやディスクを、本機で使えるようにするために行う作業です。ちょうど白紙の紙に、文字をきれいに書くための罫線を引くような作業です。新しく購入したカード、ディスクは最初にフォーマットを行わないと使うことができません。（➡応用編：254, 262）
プリセット	あらかじめ本体内に用意されているボイスやマルチの種類です。このプリセットボイス（128種類）、プリセットマルチ（16種類）は、データを書き換えることはできません。（➡基礎編：37）

は行 (続き)

プログラムチェンジ	MIDIを使って、本機や外部機器のボイスやマルチなどを切り換える信号のことです。プログラムチェンジ信号も他のMIDI信号と同様に、送信側の機器と、受信側の機器とのチャンネルが一致していないと機能しません。(▶基礎編: 67、応用編: 246)
ベロシティー	鍵盤を弾く強さの情報のことです。ボイスの設定により、強く弾くほど大きな音になったり、明るい音になったりするようにすることができます。内部的には、鍵盤の弾かれた瞬間の速さでベロシティーを検出しています。
ボイス	さまざまな設定で作られた音色のことです。シーケンサーを使わない通常の演奏は、このボイスを使うボイスプレイモードで行います。ボイスは、インターナル、カード、プリセット1、プリセット2の4種類に分類することができます。(▶基礎編: 33)
ボイスカード	ボイスおよびマルチの設定を保存しておくカードです。書き込み、読み出しが可能なRAMカードと、読み出しだけが可能なROMカードがあります。市販されているボイスカードは通常ROMカードです。(▶基礎編: 38)
ボイス通し番号	ボイスは、各メモリーとも4つのバンクで16種類ずつに分類されていますが、このバンクA, B, C, Dの各16種類のボイスを連続した番号で示したものがボイス通し番号です。したがって、A05は5番、B01は17番、D16は64番となります。(▶基礎編: 56)

ま行

マルチ	主にシーケンサーを使った演奏を行うために、最大16種類のボイスを組み合わせた設定のことです。16種類のボイスはそれぞれ1～16のMIDIレシーブチャンネルを持ち、各チャンネルで送られたシーケンサーの情報によって発音します。(▶基礎編: 31)
MIDI	MIDIは、電子楽器間でさまざまなデータをやりとりするために決められた規格です。1～16のチャンネルを使って、鍵盤やコントローラー、音色の変更などの情報をやりとりすることができます。(▶応用編: 243)
メジャー	小節のことです。本機のシーケンサーでは、さまざまな演奏データのエディットをメジャー単位で行います。(▶基礎編: 109)

4. 用語解説

ま行 (続き)

メニュー	現在選択することのできる作業の種類を、一覧表でディスプレイに表示したものです。状況によりメニューの内容はどんどん変化します。メニュー内では、エントリースライダー、ダイヤルや[+1/YES] [-1/NO] [0]~[9]などのキーを使って、作業を選択します。(▶基礎編: 45)
メモリー	ボイスやマルチを保存する場所のことです。本機では、インターナル、カード、プリセットの3種類があります。このうちプリセットは、データを書き換えることはできません。(▶基礎編: 37)
モード	本機では、さまざまな形態で演奏や、エディットを行うとき、モードという言葉で装置の状態を分類します。ボイスプレイモードは、ボイスで演奏を行う状態。マルチプレイモードはマルチで演奏を行う状態。ボイスエディットモードは、ボイスのエディットを行う状態 — などです。
モジュレーションホイール	演奏中に音量や音質、音程などをなめらかに変化させる装置です。変化の内容や、幅などは自由に設定することができます。本機にはモジュレーションホイール1と2の2種類のモジュレーションホイールが用意されています。(▶応用編: 71)
モジュレータ	AFMエレメントで使用するオペレータのうち、他のオペレータの波形を加工するための役割を持つオペレータです。2つのオペレータが縦に接続されている場合、上側のオペレータがモジュレータとなります。(▶応用編: 10)

ら行

リアルタイム レコーディング	鍵盤で弾いた演奏を、そのままシーケンサーにレコーディングする方法です。逆に1音ずつ音符を入力しておく方法をステップレコーディングと呼びます。(▶基礎編: 87, 150)
レイト	出力や音程などが変化するとき、その変化の速さを示します。数値が大きいと速い変化となり、数値が小さいとゆっくりした変化となります。
レベル	音源やオペレータの出力信号の大きさです。特に音量の場合には、レベルのかわりにボリュームと呼ぶこともあります。

ら行 (続き)

ロード	カードやディスクに保存されたボイスやマルチ、シーケンサーのデータを本体内部（インターナル）に読み出す作業のことです。（▶応用編:253, 259）
ロケーションポインター	ソングやパターンのエディット、ステップレコーディングのときに表示される「↓」の形をしたマークです。 現在エディットや表示されている内容の対象となっているタイミングを示します。

索引

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. 五十音順索引 | 178 |
| 2. アルファベット順索引 | 183 |

1. 五十音順索引

フ行

アウトプット	応用編	87
アウトプットオペレータ (イーチ)	応用編	132
アウトプットオペレータ (オール)	応用編	134
アウトプットグループ	基礎編	167
アウトプットグループセレクト	応用編	59
アウトプット端子	基礎編	14
アウトプットチャンネル	基礎編	134
アクセントレベル	基礎編	135
アザーズ	応用編	75
アルゴリズム	基礎編	167
	応用編	10, 273
アルゴリズム (AFM)	応用編	115
アルゴリズムセレクト	応用編	113
アルゴリズムフォーム	応用編	116
イエス/ノーキー	基礎編	12
イグジットキー	基礎編	11
イニシャライズ	基礎編	167
	応用編	294
イニシャライズAWM2エレメント	応用編	109
イニシャライズAFM エレメント	応用編	147
イニシャライズボイス	応用編	78
イニシャライズマルチ	応用編	172
イレースイベント	基礎編	120
イレーストラック	基礎編	130
イレースメジャー	基礎編	125
インサートパート	基礎編	107
インターナル	基礎編	167
ウェイブデータセット	応用編	150
ウェイブフォーム	応用編	81
ウェイブフォームカード	基礎編	38, 167
ウェイブフォームカードスロット	基礎編	10
ヴェルクマイスター	応用編	281
エディット	基礎編	168
エディットキー	基礎編	10
エディットコンファーム	応用編	241
エディットページ	応用編	20
エフェクト	基礎編	168
	応用編	15, 176

エフェクトセット	応用編	62, 153, 171, 186
エフェクトのコピー	応用編	196
エフェクトバイパス	応用編	183
エフェクトパラメーター	応用編	284
エフェクトモード	応用編	181, 188
エラー	基礎編	168
エラーメッセージ一覧表	応用編	310
エレメント	基礎編	168
エレメントセレクト	応用編	37
エレメントダイナミックパン	応用編	51
エレメントデチューン	応用編	46
エレメントのオン/オフ	応用編	36
エレメントノートシフト	応用編	46
エレメントノートリミット	応用編	47
エレメントベロシティリミット	応用編	49
エレメントレベル	応用編	45
オシレータ	応用編	122
オペレータ	基礎編	168
	応用編	9
オペレータEG	応用編	125
オペレータアウトプット	応用編	132
オペレータインプット	応用編	121
オペレータエクスターナルイン	応用編	119
オペレータセレクト	応用編	113
オペレータのオン/オフ	応用編	112
オン/オフの選択	基礎編	49

カ行

カーソル	基礎編	168
カーソルキー	基礎編	12
カーソルを移動する	基礎編	47
カード	基礎編	38
カードユーティリティ	応用編	251
外装のお手入れ	基礎編	7
カットオフEG	応用編	106, 146
カットオフスケーリング	応用編	104, 146
カットオフフリケンシー	応用編	12, 101, 145
画面の構成	応用編	23
キーノートナンバー	基礎編	168
機能一覧表	応用編	314

1. 五十音順索引

キャリア	基礎編 169
	応用編 10
キルンベルガー	応用編 281
クォンタイズ	基礎編 111, 169
グラフモード	基礎編 96
クリアソング	基礎編 131
グリーンティングメッセージ	応用編 242
クリエイトメジャー	基礎編 127
クリックボリューム調節ツマミ	基礎編 15
クレッシェンド	基礎編 117
クロック	基礎編 169
クロック／ビート	基礎編 136
ゲートタイム	基礎編 169
ゲットパターン	基礎編 155
コピーキー	基礎編 10
コピーオペレータ	応用編 114
コピーの機能	応用編 39
コピーパート	基礎編 106
コピーパターン	基礎編 154
コピーパンデータ	応用編 58
コピーフィルター	応用編 100
コピーボイス	応用編 40
コピーマイクロチューニング	応用編 67
コピーマルチ	応用編 161
コピーメジャー	基礎編 123
コントラスト調節ツマミ	基礎編 15
コントローラー	基礎編 169
コントローラー、ユーティリティ部	基礎編 30
コントローラーズ	応用編 240
コントローラーセット (コモン)	応用編 69
コントローラーセット (ドラム)	応用編 154
コントローラービュー	基礎編 60
コントロールチェンジ	基礎編 169
コンペア	基礎編 169
	応用編 35, 160

サ行

サーチパート	基礎編 105
最大同時発音数	基礎編 35
サスティーンフットスイッチ端子	基礎編 14

サブLF0	応用編 139
シーケンサー	基礎編 169
シーケンサーキー	基礎編 11
シーケンサー部	基礎編 29
システムユーティリティ	応用編 234
シフトキー	基礎編 11
ジャンプ／マークキー	基礎編 12
純正律	応用編 281
仕様	応用編 270
シンアウト	基礎編 119
数値を設定する	基礎編 48
ステップレコーディング	基礎編 89, 151, 170
ステレオミックス	応用編 182
ストア	基礎編 170
	応用編 34, 159
セーブ	基礎編 170
セーブカード	応用編 252
セーブディスク	応用編 256
接続の方法	基礎編 16
設置場所	基礎編 6
セットアップ (ソング)	基礎編 132
セットアップ (パターン)	基礎編 159
センシティビティ (AFM)	応用編 135
センシティビティ (AWM2)	応用編 89
ソングエディット	基礎編 94
ソングエディットジョブ	基礎編 109
ソングネーム	基礎編 137
ソングプレイ	基礎編 83
ソングモード	基礎編 29
ソングレコーディング	基礎編 86

タ行

ダイナミックタッチ	基礎編 3
ダイナミックパン	応用編 15
ダイナミックパンエディット	応用編 52
チェインパターン	基礎編 103
チャンネル	基礎編 71, 170
チャンネルセット	応用編 244
チューニング	基礎編 170
ディスク	基礎編 41, 170

1. 五十音順索引

ディスクステータス 応用編 267
 ディスクユーティリティ 応用編 255
 ディスプレイ 基礎編 11, 170
 ディスプレイ表示 基礎編 62
 ディスプレイページ番号 .. 基礎編 51, 170
 ディレイ 基礎編 171
 ディレクトリ表示 基礎編 61, 65
 ディレクトリページ 応用編 20
 データエントリースライダー .. 基礎編 12
 データエントリダイアル 基礎編 12
 データカード 基礎編 38, 173
 データカードスロット 基礎編 10
 データモード 基礎編 97
 デジタルフィルター 基礎編 3
 デチューン 基礎編 171
 デプス 基礎編 171
 デモ演奏 基礎編 24
 デリートパート 基礎編 108
 デリートファイル 応用編 266
 デリートメジャー 基礎編 126
 テンキー 基礎編 12
 電源について 基礎編 6
 トラック 基礎編 70, 171
 ドラムセットエディット 応用編 148
 ドラムセットキーアサイン一覧表 基礎編 165
 ドラムセットボイス 基礎編 33
 トランスポーズ 基礎編 118, 171

ナ行

ノイズ 応用編 11
 ノートオン 基礎編 171
 ノートシフト 基礎編 121
 ノーマルボイス 基礎編 33
 応用編 5

ネ行

パート 基礎編 103
 ボイス 応用編 4
 バイパス 基礎編 171

バイパスキー 基礎編 10
 ハイパスフィルター 応用編 12
 パターンエディット 基礎編 152
 パターンエディットジョブ 基礎編 153
 パターンクリア 基礎編 159
 パターンプレイ 基礎編 146
 パターンモード 基礎編 29
 バックアップディスク 応用編 263
 バックアップバッテリー 基礎編 6
 バッテリー 基礎編 39
 バルクダンプ 応用編 249
 バロッティ&ヤング 応用編 281
 パワースイッチ 基礎編 14
 パン 基礎編 172
 応用編 73
 パンEG 応用編 54
 バンク 基礎編 37, 172
 バンクセレクトキー 基礎編 13
 パンソース 応用編 53
 パンチイン 基礎編 172
 パンチインレコーディング 基礎編 93
 バンドパスフィルター 応用編 13
 パンネーム 応用編 57
 ピタゴリアン 応用編 281
 ピッチEG 応用編 95, 141
 ピッチEGスイッチ 応用編 142
 ピッチEGデータ 応用編 95
 ピッチEGレイトレベル 応用編 97, 143
 ピッチベンド 応用編 70
 ピッチベンドホイール 基礎編 13, 172
 表記について 基礎編 1
 応用編 1
 ファンクションキー .. 基礎編 11, 44, 172
 フィードバック 応用編 11
 フィルター 基礎編 28, 172
 応用編 12, 99, 144
 フォーマット 基礎編 41, 172
 フォーマットカード 応用編 254
 フォーマットディスク 応用編 262
 フットコントローラー端子 基礎編 15
 フットスイッチ端子 基礎編 14

181

1. 五十音順索引

モデファイベロシティー 基礎編 115
モノモード 基礎編 35

ヤ行

用語解説 基礎編 167

ラ行

ランダムピッチ 応用編 60
リアルタイムレコーディング
..... 基礎編 87, 150, 174
リコールボイス 応用編 79
リコールマルチ 応用編 173
リネームファイル 応用編 265
リバーブエフェクト 応用編 177, 192
リバーブエフェクトコモンデータ 応用編 192
リバーブエフェクトパラメーター 応用編 195
レイト 基礎編 174
レシーブイベント 基礎編 133
レゾナンス 応用編 14
レベル 基礎編 174
レベルスケーリング 応用編 87
ロード 基礎編 175
ロードカード 応用編 253
ロードディスク 応用編 259
ローパスフィルター 応用編 12
ロケーションポインター 基礎編 175

2. アルファベット順索引

[+1/YES]	基礎編	12
[-1/NO]	基礎編	12
[0]~[9]	基礎編	12
[1] ~ [16]	基礎編	13

A

[A][B][C][D]	基礎編	13
AFM	基礎編	3, 28, 167
AFM アルゴリズム	応用編	115
AFM エlement	基礎編	28
	応用編	8
AFM エlementエディット	応用編	111
After Touch Pitch Bend	応用編	70
Algorithm Number	応用編	116
ALGORITHM SET	応用編	115
ALGORITHM VIEW	応用編	113
Alternate	応用編	150
AMD	応用編	91, 138
AModSens	応用編	89, 135
Amplitude Modulation Depth ..	応用編	71
Assignable Foot Sw	応用編	240
Assignable Wheel	応用編	240
AWM(オペレータ)	応用編	119
AWM2	基礎編	3, 28, 167
AWM2ウェイブフォーム一覧表 ..	応用編	279
AWM2エlement	基礎編	28
	応用編	7
AWM2エlementエディット	応用編	80

B

Backup Disk	応用編	263
BULK DUMP	応用編	249
Bulk Protect	応用編	244
[BYPASS]	基礎編	10

C

C3キーマーク	基礎編	13
[CARD]	基礎編	12

CARD UTILITY	応用編	251
Click	基礎編	84
Click Beat	基礎編	84
CONTROLLER SET	応用編	69
[COPY]	基礎編	10
Copy Pattern	基礎編	154
CutoffDepth	応用編	75

D

Delete File	応用編	266
Detune (Element)	応用編	46
Disk Status	応用編	267
DISK UTILITY	応用編	255
DRUM SET EDIT	応用編	148
Drumset Type	応用編	280
DVA	基礎編	171
DYNAMIC PAN EDIT	応用編	52
Dynamic Pan Select	応用編	51

E

[EDIT]	基礎編	10
Edit Confirm	応用編	241
[EF BYPASS]	応用編	183
Effect Balance	応用編	189, 192
Effect Mode	応用編	188
Effect Set	応用編	62, 186
Effect Type	応用編	189, 192
EG	基礎編	167
EG (AWM)	応用編	83
EGオペレータ (イーチ)	応用編	126
EGオペレータ (オール)	応用編	130
EGbiasDepth	応用編	75
Element Level	応用編	45
[ENTER]	基礎編	12
[EXIT]	基礎編	11

2. アルファベット順索引

F

[F1]~[F8]	基礎編	11
Feedback	応用編	116
FILTER	応用編	99, 144
Filter Modulation Depth	応用編	71
Fixed Velocity	応用編	236
FMD	応用編	91, 138
Format Card	応用編	254
Format Disk	応用編	262
Freq Mode	応用編	122

G

Gate Time	基礎編	111
Get Pattern	基礎編	155
Greeting Message	応用編	242

I

Init Phase	応用編	91, 122, 138
[INTERNAL]	基礎編	12

J

[JUMP/MARK]	基礎編	12, 52
	応用編	22

K

Kbd Trans Ch	応用編	244
--------------	-----	-----

L

Large Type	応用編	279
LFO	基礎編	168
	応用編	91, 137
LFO Cutoff Sens	応用編	101, 145
Load From Card	応用編	253
Load From Disk	応用編	259

Local On/Off	応用編	244
[LOCATE]	基礎編	83

M

Measure	基礎編	83
MICRO TUNING EDIT	応用編	65
Micro Tuning Name	応用編	67
Micro Tuning Select	応用編	63
MIDI	基礎編	173
MIDI IN, OUT, THRU	基礎編	18
MIDI UTILITY	応用編	243
MIDIコントロール	基礎編	135
MIDI端子	基礎編	15
MIDIデータフォーマット	応用編	325
MIDIユーティリティ	応用編	243
Mode	応用編	41
Modulation Effect	応用編	177
MODULATION EFFECT SET	応用編	189
[MULTI]	基礎編	10
MULTI EDIT	応用編	162
Mute	基礎編	84

N

Name Voice	応用編	77
Noise	応用編	119
Note On/Off	応用編	244
Note Shift(Element)	応用編	46

O

OPERATOR EG	応用編	125
OPERATOR OUTPUT	応用編	132
Oscillator Type	応用編	280
Other Type	応用編	280
Over	基礎編	88

2. アルファベット順索引

P

Pan Bias	応用編	73
Pan LFO	応用編	73
Pan Name	応用編	57
Pan Source	応用編	53
[PATTERN]	基礎編	10
Phase Sync	応用編	122
Pitch Bend Wheel	応用編	70
Pitch EG	応用編	95, 141, 142
Pitch Modulation Depth	応用編	71
PMD	応用編	91, 138
PModSens	応用編	89, 135
Portamento	応用編	61
[PRESET 1]	基礎編	12
[PRESET 2]	基礎編	12
Put Chain Pattern	基礎編	157
Put Pattern	基礎編	156

Q

Quantize	基礎編	87, 111
----------	-----	---------

R

Random Pitch	応用編	60
Rate Vel	応用編	89, 135
RCM 音源	基礎編	2, 167
RCM 音源部	基礎編	27
Receive Ch	基礎編	87
[RECORD]	基礎編	11
Rename File	応用編	265
Resonance	応用編	101, 145
Reverb Effect	応用編	177
REVERB EFFECT SET	応用編	192
Rplc	基礎編	88
[RUN]	基礎編	11

S

Save To Card	応用編	252
Save To Disk	応用編	256
SETUP	基礎編	132
[SHIFT]	基礎編	11
[SHIFT] + [JUMP/MARK]	基礎編	52
[SONG]	基礎編	10
SONG EDIT JOB	基礎編	109
Stereo Mix 1, 2	応用編	188
[STOP]	基礎編	11
Sync	基礎編	84
SYSTEM UTILITY	応用編	234

T

Time	基礎編	87
Total Voice Volume	応用編	45
Transient Type	応用編	280

U

[UTILITY]	基礎編	10
-----------	-----	----

V

Velocity	応用編	89, 135
Velocity Curve	応用編	236
Velocity Sens	応用編	101, 145
[VOICE]	基礎編	10
VOICE COMMON EDIT	応用編	44
Voice Recv Ch	応用編	244
Voice Volume	応用編	149
VolLowLimit	応用編	75

W

Wave	応用編	91
Wave Type	応用編	279
Waveform	応用編	81

ヤマハサービスネットワーク

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

●保証書

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

●保証書は大切にしましょう!

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客様にご購入の日から向こう1年間間の無償サービスをお約束申し上げるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくことになります。万一の場合は備えて、いつでもご提示いただけますように充分配慮のうえで保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。

後々のサービスに際しての機種判別や、サービス依頼店の確認などで便利にご利用頂けます。

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合お買い上げ店に御連絡いただきますと、技術者が修理・調整いたします。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂く場合もあります。又お買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは電音サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引き続き保証期間中のサービスを責任をもって行うよう手続きいたします。

満1年間の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打ち切り後最低8年となっています。

そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハサービス網までお問い合わせください。

■YAMAHA電気音響サービス拠点

(修理受付および修理品お預り窓口)

北海道電音サービスセンター

〒064 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター
TEL. 011-513-5036

仙台電音サービスセンター

〒983 仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F
TEL. 022-236-0249

東京電音サービスセンター

〒211 川崎市中原区木月1184
TEL. 044-434-3100

新潟電音サービスステーション

〒950 新潟市万代1-4-8 ツルバーポールビル2F
TEL. 025-243-4321

浜松電音サービスセンター

〒435 浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内
TEL. 0534-65-6711

名古屋電音サービスセンター

〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター
TEL. 052-652-2230

大阪電音サービスセンター

〒565 吹田市新芦屋下1-16 千里丘センター内
TEL. 06-877-5262

京都電音サービスステーション

〒600 京都市下京区七条通間之町東入材本町483 第2マスイビル3F
TEL. 075-361-6470

神戸電音サービスステーション

〒650 神戸市中央区元町2-7-3 ヤマハ(株)神戸店內
TEL. 078-321-1195

四国電音サービスステーション

〒760 高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内
TEL. 0878-22-3045

広島電音サービスセンター

〒731-01 広島市安佐南区西原2-27-39
TEL. 082-874-3787

九州電音サービスセンター

〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL. 092-472-2134

(本社)電音サービス部

〒435 浜松市上西町911
TEL. 0534-65-1158

ヤマハ株式会社

北海道支店 LM営業課

〒064 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター

TEL. 011-512-6113

仙台支店 LM営業課

〒980 仙台市青葉区大町2-2-10

TEL. 022-222-6146

東京支店 LM営業課

〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル

TEL. 03-574-8592

名古屋支店 LM営業課

〒460 名古屋市中区錦1-18-28

TEL. 052-201-5199

大阪支店 LM営業課

〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋グランドホテル東館

TEL. 06-252-5231

広島支店 LM営業課

〒730 広島市中区紙屋町1-1-18

TEL. 082-244-3749

九州支店 LM営業課

〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4

TEL. 092-472-2130

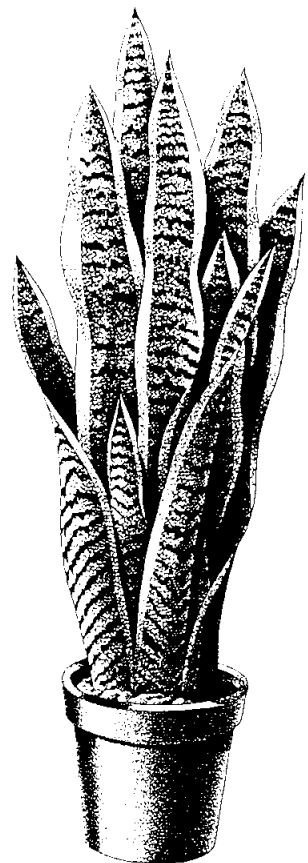
(本社)

LM営業部 デジタル楽器営業課

〒430 浜松市中区沢町10-1

TEL. 0534-60-2431

*住所及び電話番号は変更になる場合があります。



ヤマハ株式会社