

# 第4章

## ソングの機能

この章では、ソングプレイモードでの操作やマルチやソングエディットの機能などを説明します。

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| ■ ソングプレイ.....           | 80  |
| ■ トラックトランスミットチャンネル..... | 82  |
| ■ リアルタイムレコーディング.....    | 83  |
| ■ パンチインレコーディング.....     | 86  |
| ■ ステップレコーディング.....      | 87  |
| ■ マルチエディット.....         | 91  |
| ■ ソングエディット.....         | 102 |
| ■ マルチエフェクトエディット.....    | 116 |
| ■ ソングジョブ.....           | 134 |



# ソングプレイ

|                     |              |      |                 |                 |            |
|---------------------|--------------|------|-----------------|-----------------|------------|
| Song Play           | ソングの再生を行います。 |      |                 |                 |            |
| [SONG]              |              |      |                 |                 |            |
| 1～8トラック([A]～[H])選択時 |              |      |                 |                 |            |
| SONG PLAY           |              | Meas | Tempo           | Time            | (TR1)      |
| 01: Spring          |              | 001  | 120             | 4/ 4            | [Tch]      |
| リズムトラック([I]) 選択時    |              |      |                 |                 |            |
| SONG PLAY           |              | Meas | Tempo           | Ptn             | Part (RH9) |
| 01: Spring          |              | 001  | 120             | ---             | 001 [Tch]  |
|                     |              |      |                 |                 |            |
| 10<br>S<br>01       |              |      | 999<br>S<br>001 | 240<br>S<br>030 |            |



## 解 説

- ・この画面に入ると、[A]～[H]（トラック1～8）、[I]（リズムトラック）のランプのうち、演奏が録音されているトラックのランプが緑色に点灯します。
- ・この画面で[RUN]を押すと、録音されているソングが再生されます。
- ・[◀]を押すと、再生開始位置をソングの先頭まで戻します。
- ・[◀◀]を押すと、再生開始位置を1小節分前に戻します。
- ・[▶▶]を押すと、再生開始位置を1小節分先に進めます。
- ・再生中（[RUN]を押した後）、データエントリーダイアルや[+1] [-1]はテンポコントローラーに、コンティニューアスライダー1～8は、それぞれインスト1～8のボリュームコントローラーになります。  
（ただし、セクサー部や外部へのMIDIボリュームデータ出力はありません）
- ・再生中には、[RUN]のランプが、テンポに合わせて「赤、緑、緑…」と点滅します。

























- ・ [F1]のコンティニュアスライダーでは、再生するソング（1～10）を選択できます。
- ・ Meas（メジャー）では、再生開始位置を小節番号で指定することができます。
- ・ Tempo（テンポ）では、再生の速さを設定します。  
1 分間に再生する4分音符の数（J＝）で指定します。
- ・ [SHIFT] を押しながら、緑色に点灯しているトラックのボタンを押すとランプの点灯が点滅に変わり、そのトラックをミュート（再生しないように）することができます。
- ・ シーケンサーセットアップ（オーナーズマニュアルPart2 第5章参照）でソングのループ、チェインが設定されている場合には「SONG PLAY」の表示の後ろに「」「」のマークが表示されます。
- ・ [F8]を押すと、各トラックのトランスミットチャンネルの設定を行う画面に進みます。この操作については、次ページで解説します。



注 意

- ・ 1～8のトラックと、リズムトラックでは、小節の管理方法が異なるため、リズムトラックの画面で再生開始小節を指定したとき、1～8トラックがうまく再生されない場合があります。
- ・ シーケンサーセットアップ（オーナーズマニュアルPart2 第5章参照）で、クロックが「MIDI」になっている場合は、[RUN] を押しても再生できません。また、テンポの表示が「\*\*\*」となり、テンポの設定はできません。

# トラックトランスミットチャンネル

| Track Transmit Channel  |   | 各トラックのMIDI送信チャンネルを設定します。  |   |   |   |   |   |  |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |              |              |              |              |              |              |              |              |
|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| [SONG] → [F8]   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |              |              |              |              |              |              |              |              |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="8">Track Transmit Channel</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>16<br/>}<br/>1</td> <td>16<br/>}<br/>1</td> <td>16<br/>}<br/>1</td> <td>16<br/>}<br/>1</td> <td>16<br/>}<br/>1</td> <td>16<br/>}<br/>1</td> <td>16<br/>}<br/>1</td> <td>16<br/>}<br/>1</td> </tr> </tbody> </table> |   |   |   | Track Transmit Channel  |   |   |   |  |  |  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  |  |  |  |  |  |  | 16<br>}<br>1 | 16<br>}<br>1 | 16<br>}<br>1 | 16<br>}<br>1 | 16<br>}<br>1 | 16<br>}<br>1 | 16<br>}<br>1 | 16<br>}<br>1 |
| Track Transmit Channel  |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |              |              |              |              |              |              |              |              |
| 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   |  |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |              |              |              |              |              |              |              |              |
|    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |              |              |              |              |              |              |              |              |
| 16<br>}<br>1  | 16<br>}<br>1  | 16<br>}<br>1  | 16<br>}<br>1  | 16<br>}<br>1  | 16<br>}<br>1  | 16<br>}<br>1  | 16<br>}<br>1  |  |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |              |              |              |              |              |              |              |              |



## 解 説

- ・トラック1～8、およびリズムトラックのMIDI送信チャンネルを設定します。
- ・リズムトラックの送信チャンネルを設定するときは、[SHIFT] を押しながら、[F8]のコンティニューアススライダーで操作を行います。



## 注 意

- ・マルチの1～16のインスト（楽器）のMIDI受信チャンネルは、1～16に固定されています。  
したがって、例えばインストの2番で選択したボイスに、演奏データを送りたいトラックは、ここで「2」を設定します。

## リアルタイムレコーディング

|  |                  |      |                 |                 |                   |    |       |
|--|------------------|------|-----------------|-----------------|-------------------|----|-------|
| Realtime Recording                                     | 実際の演奏をそのまま録音します。 |      |                 |                 |                   |    |       |
| [SONG] → ソング番号選択 → [RECORD] → [F1]のスライダーでOVER, REPLを選択 |                  |      |                 |                 |                   |    |       |
| SONG RECORD  |                  | Meas |                 | Tempo           | Time              | AP | Grand |
| OVER   |                  | 001  |                 | 120             | 4/4               |    |       |
|  |                  |      |                 |                 |                   |    |       |
| PUNC<br>↓<br>OVER                                      |                  |      | 999<br>↓<br>001 | 240<br>↓<br>030 | 16/16<br>↓<br>1/4 |    |       |



## 解 説

- この画面に入ると、[A]～[H]（トラック1～8）、[1]（リズムトラック）のランプのうち、これから録音しようとするトラックのランプが赤く点灯します。（すでに演奏が録音されているトラックのランプは、緑色に点灯します）
- [◀] を押すと、録音開始位置をソングの先頭まで戻します。
- [◀◀] を押すと、録音開始位置を1小節分前に戻します。
- [▶▶] を押すと、録音開始位置を1小節分先に進めます。
- リアルタイム録音の方法には「OVER」（オーバーダブ）と「REPL」（リプレース）があります。  
オーバーダブは、そのトラックにすでに録音されている演奏を消さないで、新たな演奏を重ねて録音する方法です。リプレースは、そのトラックにすでに録音されている演奏を消して、新たな演奏で置き換える方法です。ただし、何も録音されていないトラックに録音を行うときは、どちらの方法でも同じ結果となります。
- Meas（メジャー）では、録音開始位置を小節番号で指定することができます。
- Tempo（テンポ）では、録音の速さを設定します。  
1分間に再生する4分音符の数（♩＝）で指定します。

- Time (タイム) では、拍子を設定します。  
ただし、この設定はそのソングに何もデータが入っていない場合だけに  
行うことができます。
- 画面右端には、選択されているトラックの送信チャンネルに対応するマ  
ルチのインストを示します。



### 手 順

- ① [SONG]を押します。
- ② 録音を行うソング番号 (01~10) を選択します。
- ③ [RECORD]を押します。
- ④ [A] ~ [H]を使って、録音を行うトラックを選択します。  
▼ ボタンを押したトラックのランプが赤色に変わります。
- ⑤ [F1]のコンティニュアススライダーを使って「OVER」または「REPL」  
を選択します。
- ⑥ Meas, Tempo, Time を設定します。
- ⑦ [RUN] を押します。  
▼ 2小節分のカウントダウン (テンポを合わせるための待ち時間) が  
始まり、カウントダウンが終わったところから録音を開始します。  
• 演奏が終わったら、次の手順に進みます。
- ⑧ [STOP]を押します  
▼ 録音が終了します。



## 注 意

- ・シーケンサーセットアップ（オーナーズマニュアルPart2 第5章参照）でクリック音がoff に設定されている場合は、クリック音が出ません。
- ・カウントダウンの間に行った演奏は無視されます。ただし、プログラムチェンジ信号だけは、録音開始小節の先頭に録音されます。



## 参 考

- ・録音中のクリック音のボリュームは、本体リアパネルの「クリックボリューム調節ツマミ」で変更することができます。
- ・録音中に、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のコントローラーを操作した場合、そのデータも演奏情報として録音されます。（ただし、コンティニユアススライダーの操作は録音されません）
- ・録音中に、[F7]のファンクションボタンを押して、プログラムチェンジ信号を入力する画面に切り換えることができます。（ただし、シーケンサーセットアップのレコーディングコンディションでレシーブチャンネルがkbd に設定されている必要があります）  
[F7]を押した後、[F4] [F5] のコンティニユアススライダーや[INTERNAL 1] [INTERNAL 2] [CARD] [A]～[H] [1]～[8] ボタンを使って、音色を選択します。録音したいタイミングで[F8]を押すとプログラムチェンジ信号が入力されます。
- ・録音中に、[F5]のスライダーを使って、演奏のテンポを変更することができます。ただし、テンポ変更のデータは録音されません。

# パンチインレコーディング

|   |                         |                 |                 |                 |                   |       |    |       |      |          |     |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                   |                 |                 |                 |                 |                   |  |  |
|---|-------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------|-------|----|-------|------|----------|-----|-----|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|-------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------|--|--|
| Punch In Recording  | 指定した小節分だけリアルタイム録音を行います。 |                 |                 |                 |                   |       |    |       |      |          |     |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                   |                 |                 |                 |                 |                   |  |  |
| [SONG] → ソング番号選択 → [RECORD] → [F1]のスライダーでPUNCを選択  |                         |                 |                 |                 |                   |       |    |       |      |          |     |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                   |                 |                 |                 |                 |                   |  |  |
| <table border="1"> <tr> <td>SONG</td> <td>RECORD</td> <td>Meas</td> <td>Tempo</td> <td>Time</td> <td>AP</td> <td>Grand</td> </tr> <tr> <td>PUNC</td> <td>004~ 008</td> <td>001</td> <td>120</td> <td>4/4</td> <td></td> <td></td> </tr> </table><br><table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>PUNC<br/>└<br/>OVER</td> <td>999<br/>└<br/>001</td> <td>999<br/>└<br/>001</td> <td>999<br/>└<br/>001</td> <td>240<br/>└<br/>030</td> <td>16/16<br/>└<br/>1/4</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> |                         | SONG            | RECORD          | Meas            | Tempo             | Time  | AP | Grand | PUNC | 004~ 008 | 001 | 120 | 4/4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | PUNC<br>└<br>OVER | 999<br>└<br>001 | 999<br>└<br>001 | 999<br>└<br>001 | 240<br>└<br>030 | 16/16<br>└<br>1/4 |  |  |
| SONG  | RECORD                  | Meas            | Tempo           | Time            | AP                | Grand |    |       |      |          |     |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                   |                 |                 |                 |                 |                   |  |  |
| PUNC  | 004~ 008                | 001             | 120             | 4/4             |                   |       |    |       |      |          |     |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                   |                 |                 |                 |                 |                   |  |  |
|   |                         |                 |                 |                 |                   |       |    |       |      |          |     |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                   |                 |                 |                 |                 |                   |  |  |
| PUNC<br>└<br>OVER   | 999<br>└<br>001         | 999<br>└<br>001 | 999<br>└<br>001 | 240<br>└<br>030 | 16/16<br>└<br>1/4 |       |    |       |      |          |     |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |                   |                 |                 |                 |                 |                   |  |  |



## 解 説

- ・パンチインレコーディングは、指定したパンチインポイント（録音開始小節）からパンチアウトポイント（録音終了小節）までだけを録音します。  
[F1]で、「PUNC」を選択する点と、カウントダウンが行われない点を除けば、操作、手順は、リアルタイムレコーディングと同じです。
- ・[RUN] を押すと、Measで指定した小節から再生が始まり、パンチインポイントに達すると自動的に録音状態になります。パンチアウトポイントの次の小節の頭で録音状態が解除され、再生が続きます。
- ・パンチインポイントは、[F2]のコンティニュアススライダーを使って指定します。
- ・パンチアウトポイントは、[F3]のコンティニュアススライダーを使って指定します。



## ステップレコーディング

The diagram illustrates the Step Recording process flow:

```

    graph LR
      A[SONG] --> B[ソング番号選択]
      B --> C[RECORD]
      C --> D[F1のスライダーでSTEPを選択]
      D --> E[RUN]
  
```

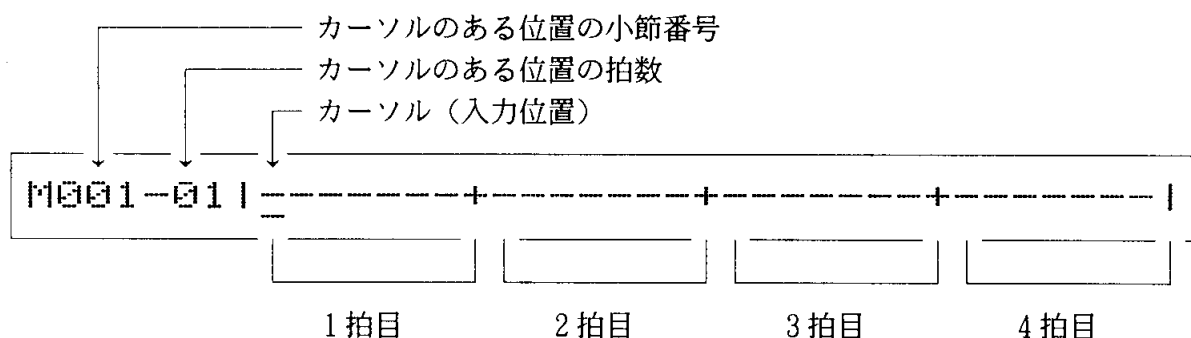
Below the flowchart, a screen capture shows the recording status:

M001-01 | =-----+-----+-----+-----|  
 ① Gate=STAC Vel=norm [ERASE] [PGM]=VIA1

At the bottom, there are eight rectangular boxes representing different parameters or steps. The third box from the left contains the text "STAC SLUR NORM". Above each box is a small icon: a rectangle, a square, horizontal lines, a rectangle, a square, horizontal lines, horizontal lines, and a rectangle.

解 說

- ・画面の1行目では、データのポイントを次のような形式で示します。



- ・ 1つの「-」は32分音符を示し、「+」は拍の切れ目を示します。  
したがって、拍子の設定によっては、上記と異なる表示になります。  
(上の例は、4/4 拍子の場合の画面表示です)
- ・ このステップ録音の画面が表示されているとき、データエントリーダイアルは、カーソルの左右の移動に使います。


## 音符の入力

- ステップレコーディングで、通常の音符を入力する操作です。
- 音符の入力は、大きく分けて4つの手順で行います。  
音符の種類、ゲートタイムの指定、ベロシティの指定、音程の入力です。

上記の各指定を省略すると、直前の設定のまま音符の入力が行われます。

- ## ・ 音符の種類

音符の種類は、[A]～[H] と [1]のボタンで指定します。

音符のボタンを押すと、カーソルのある位置から選んだ音符の長さ分の「」が表示され、画面2行目にその音符記号が表示されます。

0001-01 | .....+.....+.....+

↓ ↓ を選択すると


M001-01 | ■■■■■■■■■■-----+-----+-----|

ここで、もう一度同じ音符のボタンを押すと、その音符分だけ音符の長さが追加されます。例えば、32分音符のボタンを3回押すと、3/32（符点16分音符）の長さの音符を入力する状態になります。（指定した音符が、音符記号で表せない場合は、32分音符の何倍の長さかが数字で示されます）

異なる音符のボタンを押すと、直前の音符の設定は解除され、新しい音符が示されます。

- ・符点の入力

[1] (符点)のボタンを押すと、その分だけ音符の長さが伸びます。

また、「

- ・ゲートタイムの指定

ゲートタイムは、実際に音を出す長さです。

[F3]を押すごとに、次のようにゲートタイムが変更されます。

SLUR（スラー）ほとんど音価に近くまで伸ばす音

NORM（ノーマル）一般的な長さの音（音価の約80%）

STAC（スタッカート）短く切る音（音価の約50%）

## ・ベロシティの指定

音の強さ（ベロシティ）を指定します。

[4] ～ [8]を使って、次の中から選択します。

norm …… ベロシティ=64で入力します。

acc1～3 …… シーケンサーセットアップで設定されているアクセントベロシティ 1～3 の値で入力します。

FIX 値…… シーケンサーセットアップで設定されているフィックス値（0～127 の数値）で入力します。

kbd が選択されている場合は、鍵盤を弾いたときのベロシティが採用されます。

シーケンサーセットアップについては、オーナーズマニュアルPart2 の第5章で説明しています。

## ・音程の入力

入力したい音符の種類、ゲートタイム、ベロシティを指定した後、鍵盤を弾くと、その音符が入力されます。入力された位置には「✱」が表示されます。

鍵盤で、和音を押さえれば、その和音が入力されます。（すべての鍵盤を離した時点で入力が完了します）

鍵盤を離すと、入力した音符分だけカーソルが進みます。

M001-01 | 

↓ 任意の鍵盤を弾くと

M001-01 | ✱ 

このまま、再び鍵盤を弾くと、同じ音符の種類で入力できます。

## ・休符の入力

[3]（REST）ボタンを押すと、その音符分の休符が入力されます。

## ・タイの入力

音符を入力した直後に、[2]（TIE）ボタンを押し、任意の音符ボタンを押すと、直前に入力した音符が、指定した音符分だけ長くなります。

## ステップレコーディング

### プログラムチェンジ信号の入力

- ・シーケンサーセットアップのレシーブチャンネルの設定で「kbd」が選択されている場合に限り、プログラムチェンジ信号（再生の途中でボイスやパフォーマンスを切り換える信号）を録音することができます。シーケンサーセットアップについては、オーナーズマニュアルPart2の第5章で説明しています。
- ・任意の位置にカーソルを移動し、[F7]を押した後、[F4] [F5]のコンティニューアスライダーや、[INTERNAL 1] [INTERNAL 2] [CARD] [A]～[H] [1]～[8]のボタンを使って、ボイスやパフォーマンスを選択し、[F8] (GO)を押します。  
グラフ上には、「p」のマークが表示されます。

### 音符の消去

- ・入力されている音符やプログラムチェンジ信号を消去したい場合の操作です。
- ・データエントリーダイアルなどを使って、消去したい音符の「♯」や、プログラムチェンジ信号の「p」のマークにカーソルを移動します。そのまま、[F6] (ERASE) を押すと、その32分音符内に録音されているデータが消去されます。



























#### 注 意

- ・この操作では、音符、プログラムチェンジ以外のデータを消去することはできません。

# マルチエディット

| マルチエディットの機能 |                   |                          |
|-------------|-------------------|--------------------------|
| 1 :         | Voice Select      | マルチのインストとして使用する音色を選択します。 |
| 2 :         | Volume            | 各インストのボリュームを調節します。       |
| 3 :         | Pan               | 各インストのパンを設定します。          |
| 4 :         | Effect Send Level | 各インストからエフェクトへ送る量を調節します。  |
| 5 :         | Note Shift        | 各インストのノートシフトを設定します。      |
| 6 :         | Tune              | 各インストのチューニングを設定します。      |
| 7 :         | Effect Type       | 2つのエフェクトの種類と、バランスを設定します。 |
| 8 :         | Name              | ソングネームを入力します。            |
| 9 :         | Initialize        | マルチを初期化します。              |

## マルチエディット

|   |   |   |   |   |  |   |   |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |
|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Voice Select  | マルチのインストとして使用する音色を選択します。  |   |   |   |  |   |   |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU] → 1:Voice Select → [ENTER/YES]   |   |   |   |   |  |   |   |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>MULTI Voice Select 1- 8                      &lt;Flower &gt;</p> <p>UT_A1 UT_A2 UT_A3 UT_G8 P_E2    off   off   off</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>H8<br/>S<br/>A1</td> <td>H8<br/>S<br/>A1</td> <td>H8<br/>S<br/>A1</td> <td>H8<br/>S<br/>A1</td> <td>H8<br/>S<br/>A1</td> <td>H8<br/>S<br/>A1</td> <td>H8<br/>S<br/>A1</td> <td>H8<br/>S<br/>A1</td> </tr> </table> </div> |   |  |  |  |   |    |   |  |  | H8<br>S<br>A1 | H8<br>S<br>A1 | H8<br>S<br>A1 | H8<br>S<br>A1 | H8<br>S<br>A1 | H8<br>S<br>A1 | H8<br>S<br>A1 | H8<br>S<br>A1 |
|    |  |  |  |  |  |  |  |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |
| H8<br>S<br>A1   | H8<br>S<br>A1   | H8<br>S<br>A1   | H8<br>S<br>A1   | H8<br>S<br>A1   | H8<br>S<br>A1  | H8<br>S<br>A1   | H8<br>S<br>A1   |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |



### 解 説

- ・マルチを構成する1～16のインスト（ボイスまたはパフォーマンス）を選択します。
- ・画面は、1～8のインストを示す画面と、9～16のインストを示す画面に分かれています。  
この切り換えは、[SHIFT] を押しながら、[◀] または [▶] を押すことで行います。
- ・任意のインストにカーソルを移動して、コンティニュアススライダー、[INTERNAL 1] [INTERNAL 2] [CARD] [A]～[H] [1]～[8]、データエントリーダイヤルなどを使って、ボイスまたはパフォーマンスを選択します。  
ボイス（V）とパフォーマンス（P）の切り換えには、[F1]～[F8]を使います。
- ・[SHIFT] を押しながら、[-1]を押すと、ボイスセレクトオフ（ボイスが選択されない状態）になります。  
[SHIFT] を押しながら、[+1]を押すと、オンに戻ります。
- ・鍵盤を弾くと、カーソルのある位置のインストの音が出ます。



注 意

- ・ 1つのマルチ内には、インターナルとカードのボイスまたはパフォーマンスを混在させることが可能です。
- ・ マルチの1～16のインストのMIDI受信チャンネルは、1～16に固定されています。



参 考

- ・ ボイスまたはパフォーマンスを選択するとき、上から5番目のサブモードボタンを使って、名前（先頭の2文字）でボタンやパフォーマンスを捜すことができます。

任意のインストにカーソルを移動した後、5番目のサブモードボタンを押すと、次のような画面に変わります。

```

MULTI SEARCH                P:A2:PN:E.Pn
  AP    KY    BA    BR    ST    SP    SL    CH
    
```

また、さらに[SHIFT]を押している間、次のような画面になります。

```

MULTI SEARCH                P:A2:PN:E.Pn
  GT    OR    WN    SC    FI    ME    CO OTHER
    
```

この状態で、[F1]～[F8]のいずれかを押すと、ボイスネームまたはパフォーマンスネームの先頭にそれらの2文字を持つものが検索され、上の行に表示されます。

さらに[+1]を押すと、続けて検索されます。[-1]を押すと、前に戻ります。（データエントリーダイアルでも可能です）

目的のボイス、パフォーマンスが表示されたら、設定が完了です。

[EXIT]を押すと、元の画面に戻ります。

なお、2文字の略称は次の意味を持ちます。

|    |         |    |         |    |        |       |           |
|----|---------|----|---------|----|--------|-------|-----------|
| AP | A. ピアノ系 | ST | ストリングス系 | GT | ギター系   | FI    | 民族楽器系     |
| KY | キーボード系  | SP | シセパッド系  | OR | オルガン系  | ME    | エフェクト系    |
| BA | ベース系    | SL | シセリード系  | WN | 管楽器系   | CO    | コンビネーション系 |
| BR | ブラス系    | CH | コーラス系   | SC | シセコンプ系 | OTHER | その他       |

## マルチエディット

|  |                    |               |               |               |               |               |               |  |  |               |               |               |               |               |               |               |               |
|--|--------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|--|--|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Volume   | 各インストのボリュームを調節します。 |               |               |               |               |               |               |  |  |               |               |               |               |               |               |               |               |
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU] → 2:Volume → [ENTER/YES]  |                    |               |               |               |               |               |               |  |  |               |               |               |               |               |               |               |               |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>MULTI Volume                      1- 8                      &lt;Flower &gt;</p> <p>127 ■ 127 ■ 110 ■ 95 ■ 110 ■ ---      ---      ---</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>127<br/>└<br/>0</td> <td>127<br/>└<br/>0</td> <td>127<br/>└<br/>0</td> <td>127<br/>└<br/>0</td> <td>127<br/>└<br/>0</td> <td>127<br/>└<br/>0</td> <td>127<br/>└<br/>0</td> <td>127<br/>└<br/>0</td> </tr> </table> </div> |                    |               |               |               |               |               |               |  |  | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 |
|  |                    |               |               |               |               |               |               |  |  |               |               |               |               |               |               |               |               |
| 127<br>└<br>0  | 127<br>└<br>0      | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 | 127<br>└<br>0 |  |  |               |               |               |               |               |               |               |               |



### 解 説

- ・マルチを構成する1～16のインスト（ボイスまたはパフォーマンス）のボリュームを設定します。
- ・画面は、1～8のインストを示す画面と、9～16のインストを示す画面に分かれています。  
この切り換えは、[SHIFT] を押しながら、[◀] または [▶] を押すことで行います。
- ・ボイスセレクトで、ボイスセレクトオフ（ボイスが選択されない状態）になっているインストの位置には「----」が表示されます。
- ・鍵盤を弾くと、カーソルのある位置のインストの音が出ます。
- ・数字の右のバーは、ボリュームの大きさを表しています。



|   |                 |  |  |  |  |  |  |  |
|---|-----------------|--|--|--|--|--|--|--|
| Pan   | 各インストのパンを設定します。 |  |  |  |  |  |  |  |
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU] → 3:Pan → [ENTER/YES]  |                 |  |  |  |  |  |  |  |
| <div> <div>MULTI Pan L.....R 1- 8 &lt;Flower &gt;</div> <div> <div>+0 -14 +0 +0 +22 --- --- ---</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>vce +31~- -31</div> <div>vce +31~- -31</div> <div>vce +31~- -31</div> <div>vce +31~- -31</div> <div>vce +31~- -31</div> <div>vce +31~- -31</div> <div>vce +31~- -31</div> <div>vce +31~- -31</div> </div> </div> </div> |                 |  |  |  |  |  |  |  |



## 解 説

























- ・マルチを構成する1～16のインスト（ボイスまたはパフォーマンス）のパン（定位）を設定します。  
0が中央で、マイナスが左、プラスが右の定位となります。  
vce を選択した場合は、ボイス固有のパンが採用されます。
- ・上の行には、カーソルのあるインストのパンが表示されます。
- ・画面は、1～8のインストを示す画面と、9～16のインストを示す画面に分かれています。  
この切り換えは、[SHIFT] を押しながら、[◀] または [▶] を押すことで行います。
- ・ボイスセレクトで、ボイスセレクトオフ（ボイスが選択されない状態）になっているインストの位置には「---」が表示されます。
- ・鍵盤を弾くと、カーソルのある位置のインストの音が出ます。



## 注 意

- ・ステレオで出力していない場合には、パンの効果はありません。
- ・エフェクトの種類によっては、パン効果が出ない場合もあります。









## マルチエディット

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Effect Send Level   | 各インストからエフェクトへ送る量を調節します。   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU] → 4:Effect Send Level → [ENTER/YES]  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>MULTI EF SendLevel 1- 8 &lt;Flower &gt;</p> <p>127 ■ 24 ■ 80 ■ 30 ■ 50 ■ --- --- ---</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>127<br/>S<br/>0</td> <td>127<br/>S<br/>0</td> <td>127<br/>S<br/>0</td> <td>127<br/>S<br/>0</td> <td>127<br/>S<br/>0</td> <td>127<br/>S<br/>0</td> <td>127<br/>S<br/>0</td> <td>127<br/>S<br/>0</td> </tr> </table> </div> |   |  |  |  |    |    |  |  |  | 127<br>S<br>0 | 127<br>S<br>0 | 127<br>S<br>0 | 127<br>S<br>0 | 127<br>S<br>0 | 127<br>S<br>0 | 127<br>S<br>0 | 127<br>S<br>0 |
|    |  |  |  |  |  |  |  |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |
| 127<br>S<br>0   | 127<br>S<br>0   | 127<br>S<br>0   | 127<br>S<br>0   | 127<br>S<br>0   | 127<br>S<br>0   | 127<br>S<br>0   | 127<br>S<br>0   |   |   |               |               |               |               |               |               |               |               |



### 解 説

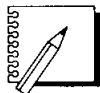
- 各インストからエフェクトに送る出力量を設定し、インスト別のエフェクトのかかり具合を調節します。
- 画面は、1～8のインストを示す画面と、9～16のインストを示す画面に分かれています。  
この切り換えは、[SHIFT] を押しながら、[◀] または [▶] を押すことで行います。
- ボイスセレクトで、ボイスセレクトオフ（ボイスが選択されない状態）になっているインストの位置には「---」が表示されます。
- 鍵盤を弾くと、カーソルのある位置のインストの音が出ます。

|  |   |   |   |   |  |   |   |
|--|---|---|---|---|--|---|---|
| Note Shift   | 各インストのノートシフトを設定します。   |   |   |   |  |   |   |
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU] → 5:Note Shift → [ENTER/YES]                        |   |   |   |   |  |   |   |
| <div> <div>MULTI Note Shift</div> <div>1- 8</div> <div>&lt;Flower&gt;</div> </div> |   |   |   |   |  |   |   |
| +0   | -24   | +0  | +0  | +12   | ---  | ---   | ---   |
|   |  |  |  |  |  |  |  |
| +63<br>↓<br>-63  | +63<br>↓<br>-63   | +63<br>↓<br>-63   | +63<br>↓<br>-63   | +63<br>↓<br>-63   | +63<br>↓<br>-63  | +63<br>↓<br>-63   | +63<br>↓<br>-63   |











#### 解 説

- ・マルチを構成する1～16のインスト（ボイスまたはパフォーマンス）のノートシフト（半音単位の音程変更）を設定します。  
ただし、ドラムボイスはノートシフトできません。（+ 0）が表示されます。
- ・画面は、1～8のインストを示す画面と、9～16のインストを示す画面に分かれています。  
この切り換えは、[SHIFT] を押しながら、[◀] または [▶] を押すことで行います。
- ・ボイスセレクトで、ボイスセレクトオフ（ボイスが選択されない状態）になっているインストの位置には「---」が表示されます。
- ・鍵盤を弾くと、カーソルのある位置のインストの音が出ます。



#### 参 考

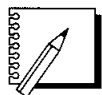
- ・ノートシフトの設定は、音源のみに影響力を持ち、MIDIアウトやソングの録音には影響しません。

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tune  |   | 各インストのチューニングを設定します。   |   |   |   |   |   |
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU] → 6:Tune → [ENTER/YES]                             |   |   |   |   |   |   |   |
| MULTI Tune  |   | 1- 8  |   | <Flower>  |   |   |   |
| +0  | +0  | +0  | +0  | +0  | ---   | ---   | ---   |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| +63<br>└<br>-63   | +63<br>└<br>-63   | +63<br>└<br>-63   | +63<br>└<br>-63   | +63<br>└<br>-63   | +63<br>└<br>-63   | +63<br>└<br>-63   | +63<br>└<br>-63   |



























## 解 説

- ・マルチを構成する1～16のインスト（ボイスまたはパフォーマンス）のチューニング（微妙な音程の設定）を設定します。  
ただし、ドラムボイスはチューニングできません。（+ 0）が表示されます。
- ・画面は、1～8のインストを示す画面と、9～16のインストを示す画面に分かれています。  
この切り換えは、[SHIFT] を押しながら、[◀] または [▶] を押すことで行います。
- ・ボイスセレクトで、ボイスセレクトオフ（ボイスが選択されない状態）になっているインストの位置には「---」が表示されます。
- ・鍵盤を弾くと、カーソルのある位置のインストの音が出ます。



## 参 考

- ・チューニングの設定は、音源のみに影響力を持ち、MIDIアウトやソングの録音には影響しません。

| Effect Type  | 2つのエフェクトの種類と、バランスを設定します。  |   |   |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
|--|---|---|---|-------|-------------|--|-------------|--|---------------|--------------|-----|-----|---|---|---|---|----------|--|----------|--|-----|--|-----|--|---|---|---|---|-----------|--|-----------|--|----|--|-----|--|
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU]→ 7:Effect Type → [ENTER/YES]  |   |   |   |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>MULTI</th> <th colspan="2">Effect Type</th> <th colspan="2">Wet Balance</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>24:EG Flanger</td> <td>03:Rev.Room1</td> <td>70%</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>90:<br/>}</td> <td></td> <td>90:<br/>}</td> <td></td> </tr> <tr> <td>00:</td> <td></td> <td>00:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>100%<br/>}</td> <td></td> <td>100%<br/>}</td> <td></td> </tr> <tr> <td>0%</td> <td></td> <td>0%:</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> |   |   |   | MULTI | Effect Type |  | Wet Balance |  | 24:EG Flanger | 03:Rev.Room1 | 70% | 70% |  |  |  |  | 90:<br>} |  | 90:<br>} |  | 00: |  | 00: |  |  |  |  |  | 100%<br>} |  | 100%<br>} |  | 0% |  | 0%: |  |
| MULTI  | Effect Type   |   | Wet Balance   |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
| 24:EG Flanger  | 03:Rev.Room1  | 70%   | 70%   |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
|   |    |    |    |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
| 90:<br>}   |   | 90:<br>}  |   |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
| 00:  |   | 00:   |   |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
|   |  |  |  |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
| 100%<br>}  |   | 100%<br>}   |   |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |
| 0%   |   | 0%:   |   |       |             |  |             |  |               |              |     |     |   |   |   |   |          |  |          |  |     |  |     |  |   |   |   |   |           |  |           |  |    |  |     |  |



### 解 説

- ・マルチで使用するエフェクト1および2のタイプと、そのウェットバランス（エフェクト音の大きさ）を変更します。
- ・この設定は、本来「マルチエフェクトエディット」で行うものですが、数多くのパラメーターを設定しなおすことなく、簡単にエフェクトを変更できるように、ここにも用意されています。  
エフェクトの設定項目については、オーナーズマニュアルPart2 の巻末付録をご覧ください。



### 注 意

- ・この機能で設定を変更すると、エフェクトエディットの設定も変更されます。

|   |               |
|---|---------------|
| Name  | ソングネームを入力します。 |
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU] → 8:Name → [ENTER/YES]   |               |
| <div> <div> MULTI Song Name<br/> [CLR][UPR][LWR][SPC] </div> <div> "InitSong"<br/> [+] [+] </div> </div> <div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div> |               |



## 解 説

- ・ソングの名前を入力します。
- ・文字は、[A]～[H] [1]～[8] [+1] [-1]、データエントリーダイアル、コンティニューアススライダー 1～8 と、次のボタンを使って入力します。  
 [F1]を押すと、ネーム全体がクリアされます。  
 [F2]を押すと、大文字の入力状態になります。  
 [F3]を押すと、小文字の入力状態になります。  
 [F4]を押すと、スペース（空白）が入力されます。  
 [F7]を押すと、カーソルが1文字分左に移動します。  
 [F8]を押すと、カーソルが1文字分右に移動します。
- ・[A]～[H] および [1]～[8] のボタンには、それぞれ3種類の文字が割り当てられています。ボタンを押すたびに順番に文字が表示されます。

例えば

ABC

A

このボタンを押すたびに  
A → B → C → A… と変化します

|  |             |
|--|-------------|
| Initialize   | マルチを初期化します。 |
| [SONG] → [MULTI EDIT] → [MENU] → 9:Initialize → [ENTER/YES]  |             |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>MULTI Initialize</span> <span>&lt;InitSong&gt;</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px;"></div> </div> </div> |             |



#### 解 説

- ・マルチを初期化します。  
イニシャライズを行うと、マルチエディットのすべてのパラメーターとトラックトランスミットチャンネルが初期化されます。
- イニシャライズされた各項目の設定については、別冊のスタートガイドをご覧ください。



#### 手 順

- ① [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ② [ENTER/YES] を押します。  
▼ イニシャライズが実行されます。

# ソングエディット

ソングエディットには、トラック1～8の通常のトラックエディットと、リズムトラックエディットがあります。

| ソングエディットの機能   |                         |
|---------------|-------------------------|
| トラック1～8のエディット | 通常のトラックをエディットします。       |
| チェンジ          | すでに録音されているデータを変更します。    |
| インサート         | 新しいデータを追加します。           |
| リズムトラックのエディット | リズムトラックをエディットします。       |
| エディット         | リズムトラックを作ったり、修正したりします。  |
| インサート         | パートデータを挿入します。           |
| デリート          | パートデータを削除します。           |
| コピー           | パートデータをコピーします。          |
| サーチマーク        | あらかじめ登録してあるマーク位置に移動します。 |



## 注 意









- ・ソングモードで作成したデータは、電源を切ってもバップアップされています。しかし、ソングエディットの最中に、電源を切ると、そのトラックのデータは全て消えてしまいます。必ず、[EXIT/NO]などを押し、ソングエディットを出てから電源を切ってください。



1~8 Track Edit : Change

すでに録音されているデータを変更します。

[SONG] → [TRACK EDIT] → [A]~[H] で1~8のトラックを選択

| Meas  |   | Beat  |   | Clock   |  | C#3   |   | (↓) |       | mf |  |
|---|---|---|---|---|--|---|---|-----|-------|----|--|
| CHG   | 001   | -   | 01  | -   | 24   | 61  | 0018  | 64  | ERASE |    |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |     |       |    |  |
| INS<br>↓<br>CHG   | 999<br>↓<br>001   | 拍数<br>↓<br>01   | クロック数<br>↓<br>01  | データ<br>により<br>変化  | データ<br>により<br>変化   | データ<br>により<br>変化  |   |     |       |    |  |



## 解 説

- ・ 1画面には、1つのデータ（音符データやピッチベンドデータ、プログラムチェンジデータなど）が表示されます。
- ・ これらのデータは時間順に並んでおり、データエントリーダイアルで次のデータに進んだり、前のデータに戻ったりすることができます。また、[◀] を押すとソングの先頭のデータに戻ります。  
[◀◀] [▶▶] を押すと、1小節単位でデータが前後します。  
さらに、後述のトラックの先頭データ、小節線データ、末尾データを表示させた後、小節を指定し、[ENTER/YES] を押すことでも、任意の小節に直接移動することができます。
- ・ この操作で、エディットしたいデータを捜し出して、任意の数値を変更した後、[ENTER/YES] を押すとエディットが実行されます。
- ・ 各データのタイミングは、Meas, Beat, Clock という3つの数値で示されます。

Meas … 小節番号のことです。

Beat … 拍のことです。

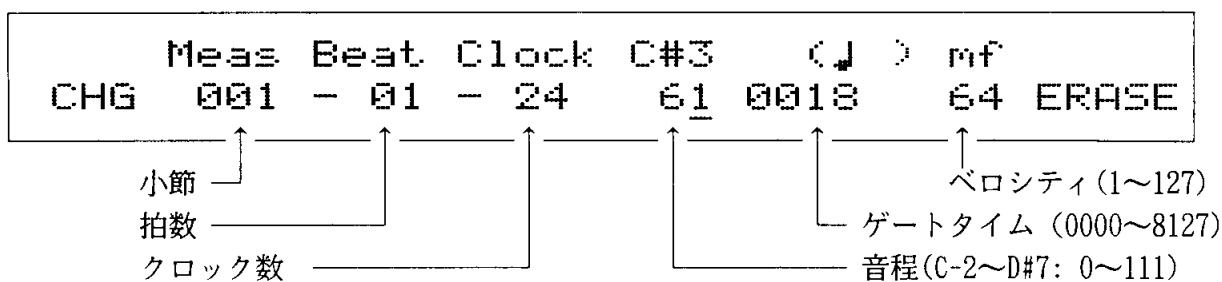
Clock … さらに、1拍(↓)を48に分割した単位です。

したがって、4/4 拍子の場合、1小節は $48 \times 4 = 192$  クロックで構成されることになります。

- ・[F1]は、「チェンジ」と「インサート」の切り換えに使います。  
ここでは「チェンジ」について説明します。「インサート」については次の項をご覧ください。
- ・任意のデータを表示させて、[F8]を押すと、そのデータが消去されます。  
(それ以降のデータが前につめられることはありません)
- ・データによって、表示と設定内容は大きく変わります。順番に解説していきます。

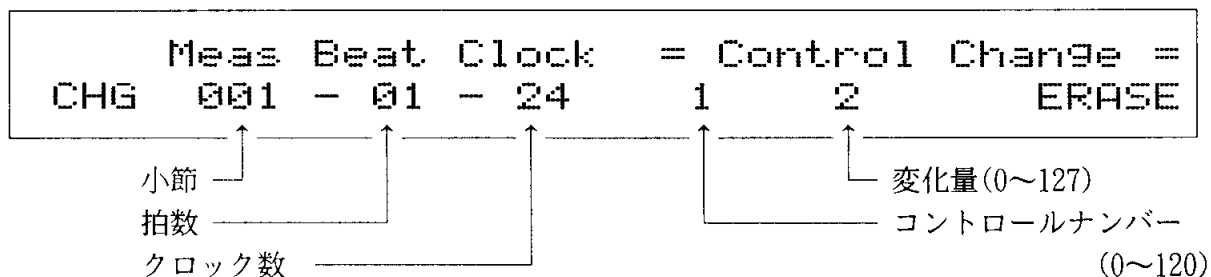
## ・ノートデータ

ノートデータ（音符のデータ）は、次のような形式で表示されます。  
この画面で、ノートナンバーの下にカーソルがあるとき、[SHIFT]を押しながら、鍵盤を弾くとその音程が入力されます。



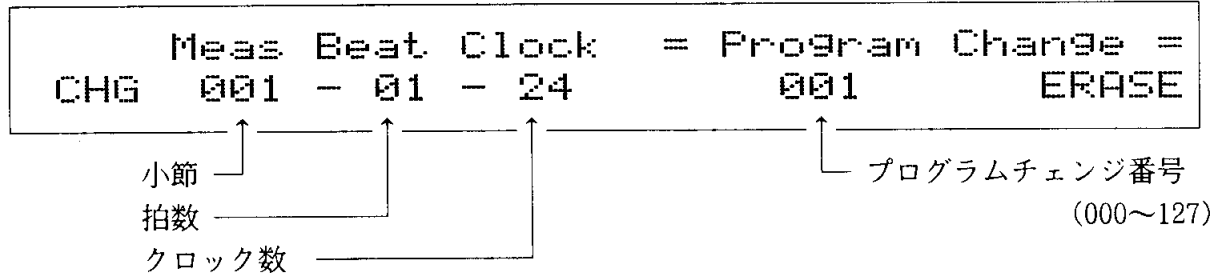
## ・コントロールチェンジデータ

コントロールチェンジデータ（モジュレーションホイールやボリュームなどのデータ）は、次のような形式で表示されます。  
なお、モジュレーションホイールのコントロールナンバーは1、トラックボリュームのコントロールナンバーは7、サステインのコントロールナンバーは64です。



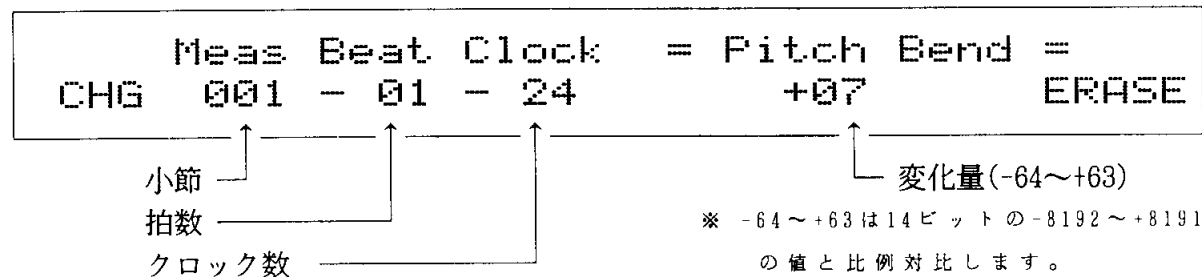
・プログラムチェンジデータ

プログラムチェンジデータ（ボイスやパフォーマンスを切り換えるデータ）は、次のような形式で表示されます。



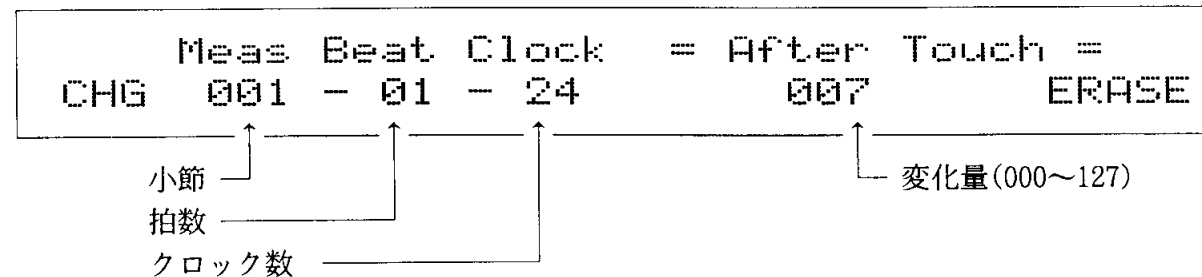
・ピッチベンドデータ

ピッチベンドデータ（ピッチベンドホイールを動かしたデータ）は、次のような形式で表示されます。



・アフタータッチデータ

アフタータッチデータ（鍵盤を弾いた後、さらに力を加えたデータ）は、次のような形式で表示されます。

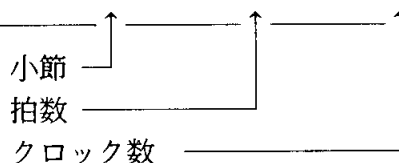


### ・トラック先頭データ

トラックの最初のデータです。

このデータ自体は、変更することができませんが、任意の小節、拍数、クロック数を指定した後、[ENTER/YES] を押すと、その位置のデータの画面に移動することができます。

```
Meas Beat Clock == Top of Track ==  
CHG 001 - 01 - 00
```

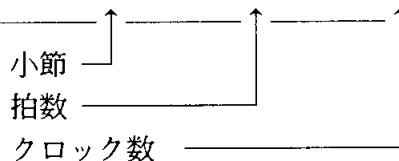


### ・トラック末尾データ

トラックの最後のデータです。

このデータ自体は、変更することができませんが、任意の小節、拍数、クロック数を指定した後、[ENTER/YES] を押すと、その位置のデータの画面に移動することができます。

```
Meas Beat Clock == End of Track ==  
CHG 011 - 01 - 00
```

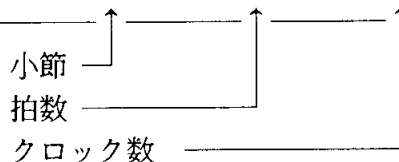










### ・小節線データ

各小節の先頭に表示されるデータです。

このデータ自体は、変更することができませんが、任意の小節、拍数、クロック数を指定した後、[ENTER/YES] を押すと、その位置のデータの画面に移動することができます。

```
Meas Beat Clock == Measure Bar ==  
CHG 002 - 01 - 00
```



|   |               |
|---|---------------|
| 1~8 Track Edit : Insert   | 新しいデータを追加します。 |
| [SONG] → [TRACK EDIT] → [A]~[H] で1~8のトラックを選択 → [F1]   |               |
| <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span>001 - 01 - 00</span> <span>C 3</span> <span>(↓)</span> <span>mf</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;"> <span>INS</span> <span>Dial=BEAT</span> <span>60</span> <span>0018</span> <span>64</span> <span>NOTE</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 5px auto;">INS<br/>↓<br/>CHG</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 5px auto;">CLOCK<br/>BEAT<br/>MEAS</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 5px auto;">データ<br/>により<br/>変化</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 5px auto;">データ<br/>により<br/>変化</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 5px auto;">データ<br/>により<br/>変化</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 5px auto;">AT<br/>↓<br/>NOTE</div> </div> </div> |               |



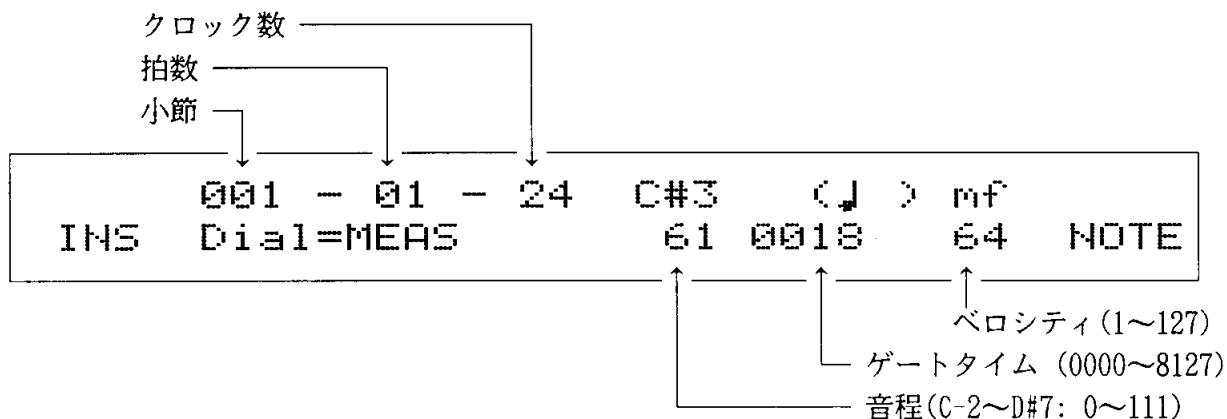
### 解 説

- ・ 任意の位置に、各種データを追加します。  
この操作を行ったことによって、それ以降のデータが後ろに送られることはありません。
- ・ [F1]は、「チェンジ」と「インサート」の切り換えに使います。  
ここでは「インサート」について説明しますので、[F1]を押して、INSを選択してください。
- ・ 大まかな流れとしては、データエントリーダイアルと[F3]を使って追加位置を指定した後、[F8]のボタンを押してデータの種別を選択し、[F5]~[F7]のコンティニュアスライダを使ってその内容を指定し、[ENTER/YES]を押します。
- ・ [F3]では、データエントリーダイアルによるコントロールを、小節単位(MEAS)で行うか、ビート単位(BEAT)で行うか、クロック単位(CLOCK)で行うかを選択します。
- ・ [F8]で選択できるデータ種別は、ノートデータ(NOTE)、コントロールチェンジデータ(CTRL)、プログラムチェンジデータ(PGM)、ピッチベンドデータ(PB)、アフタータッチデータ(AT)の5種類です。

## ・ノートデータ

[F3]のボタン、[F5]～[F7]のコンティニュアスライダーを使って、データを設定します。[ENTER/YES]を押すと入力されます。

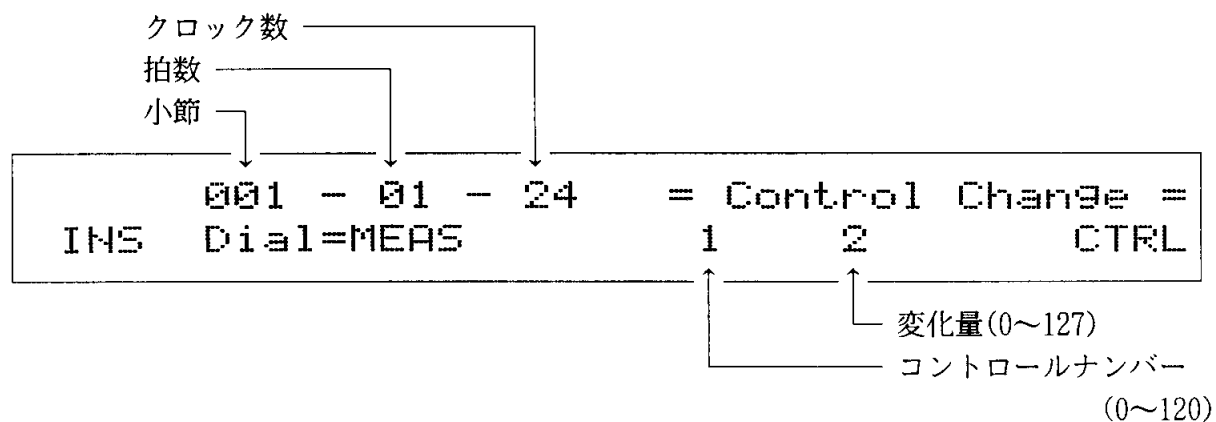
また、[SHIFT]を押しながら、鍵盤を弾くと音程を簡単に変更できます。



## ・コントロールチェンジデータ

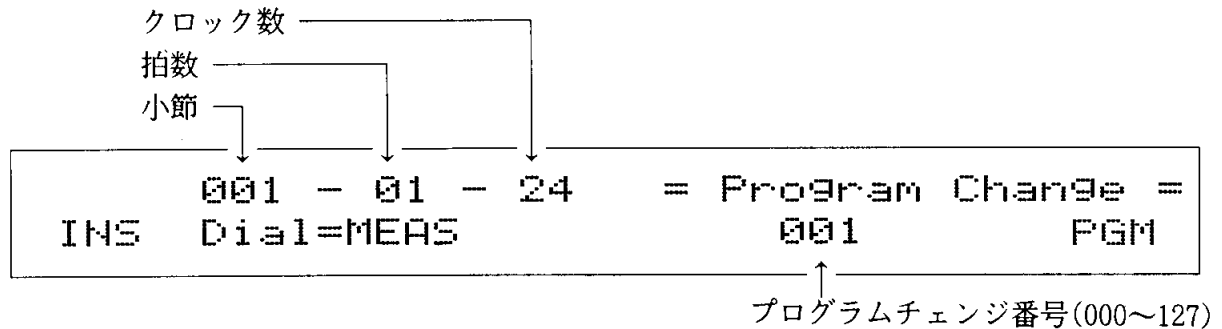
[F3]のボタン、データエントリーダイアル、[F5] [F6] のコンティニュアスライダーを使って、データを設定します。[ENTER/YES]を押すと入力されます。

なお、モジュレーションホイールのコントロールナンバーは1、トラックボリュームのコントロールナンバーは7、サステインのコントロールナンバーは64です。



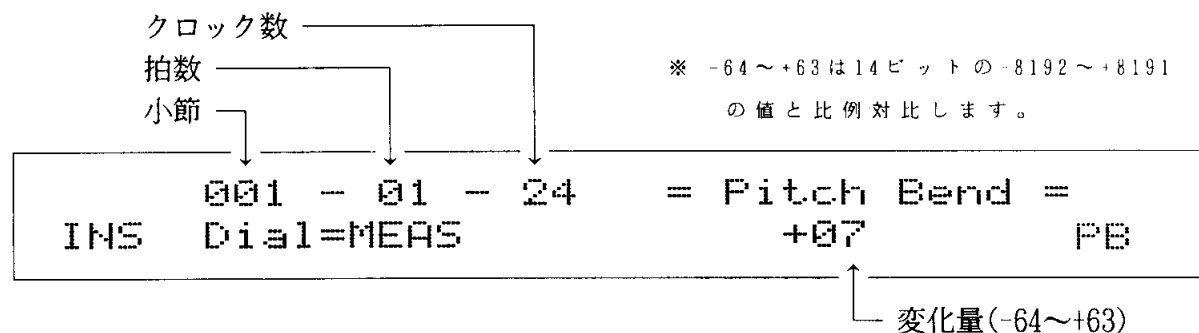
## ・プログラムチェンジデータ

[F3]のボタン、データエントリーダイアル、[F6]のコンティニュアススライダーを使って、データを設定します。[ENTER/YES]を押すと入力されます。



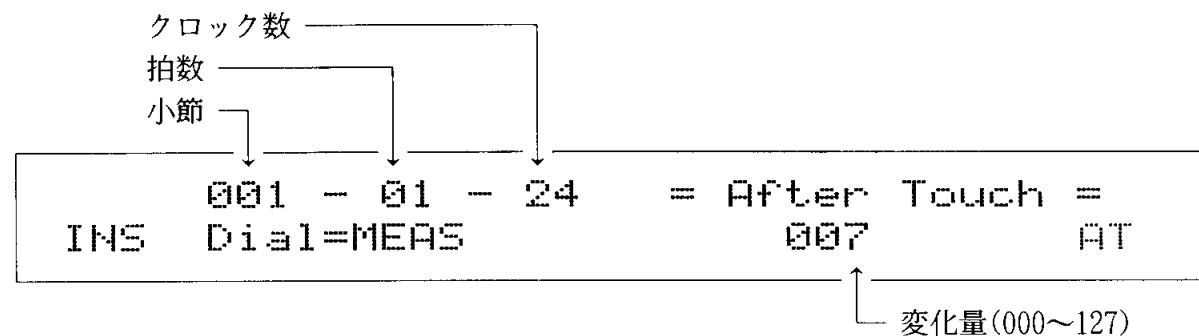
## ・ピッチベンドデータ

[F3]のボタン、データエントリーダイアル、[F6]のコンティニュアススライダーを使って、データを設定します。[ENTER/YES]を押すと入力されます。



## ・アフタータッチデータ

[F3]のボタン、データエントリーダイアル、[F6]のコンティニュアススライダーを使って、データを設定します。[ENTER/YES]を押すと入力されます。



## ソングエディット

|  |                        |                  |                  |      |       |        |         |        |         |  |                 |                  |                  |  |  |  |  |
|--|------------------------|------------------|------------------|------|-------|--------|---------|--------|---------|--|-----------------|------------------|------------------|--|--|--|--|
| Rhythm Track Edit  | リズムトラックを作ったり、修正したりします。 |                  |                  |      |       |        |         |        |         |  |                 |                  |                  |  |  |  |  |
| [SONG] → [TRACK EDIT] → [1]でリズムトラックを選択   |                        |                  |                  |      |       |        |         |        |         |  |                 |                  |                  |  |  |  |  |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p>SONG EDIT</p> <p>Part:001= ptn *** [INS][DEL][CPY][SCH]</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 12.5%; text-align: center;">□</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center;">▨</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center;">▨▨</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center;">▨▨▨</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center;">▨▨▨▨</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center;">▨▨▨▨▨</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center;">▨▨▨▨▨▨</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center;">▨▨▨▨▨▨▨</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">999<br/>└<br/>001</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">mark<br/>└<br/>ptn</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">データ<br/>により<br/>変化</td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> </tr> </table> </div> |                        | □                | ▨                | ▨▨   | ▨▨▨   | ▨▨▨▨   | ▨▨▨▨▨   | ▨▨▨▨▨▨ | ▨▨▨▨▨▨▨ |  | 999<br>└<br>001 | mark<br>└<br>ptn | データ<br>により<br>変化 |  |  |  |  |
| □  | ▨                      | ▨▨               | ▨▨▨              | ▨▨▨▨ | ▨▨▨▨▨ | ▨▨▨▨▨▨ | ▨▨▨▨▨▨▨ |        |         |  |                 |                  |                  |  |  |  |  |
|  | 999<br>└<br>001        | mark<br>└<br>ptn | データ<br>により<br>変化 |      |       |        |         |        |         |  |                 |                  |                  |  |  |  |  |



### 解 説

- ・パターンを並べて、リズムトラックを作っていきます。  
また、一通りできあがったリズムトラックを修正することもできます。
- ・\*\*\*の点滅状態で、[F4]のコンティニュアススライダーを使って、パターンを指定します。  
[ENTER/YES] を押すと入力され、自動的に次のパートの入力待ちの状態となります。
- ・[F3]のコンティニュアススライダーを使って、次のようなデータを入力することができます。
- ・パターン (ptn)  
パターンモードで作ったインターナルパターン(I00～I99)が使えます。
- ・リピートビギン (⌘)、リピートエンド (⌘)  
この2つに囲まれた範囲内のパートを繰り返し演奏します。  
繰り返しの回数は、リピートエンドのデータ入力の際に指定します。



- ・ボリュームチェンジ (vol)

このデータは、MIDIのコントロールナンバー 7 番のデータです。  
0 ~127 の数値で音量を変化させます。

- ・テンポチェンジ (tmp)

分母の数値 (0 ~99) では、変化に要するクロック数を指定します。  
分子の数値 (-99 ~ +99) は、現在のテンポに対して加減する数値です。  
ただし、テンポが30~240 の範囲を超えるような変化は行われません。

- ・マーク (mark)

このデータは、演奏には何も影響を与えません。  
曲のサビに入るところとか、2 番の先頭のところにこのマークを入れておくと、エディット時にサーチ機能 (115 ページ) を使って、簡単にそのパートを捜し出すことができます。  
マークには、A~P の16種類が使えます。

## ソングエディット

|   |               |
|---|---------------|
| Rhythm Track Edit : Insert  | パートデータを挿入します。 |
| <p>[SONG] → [TRACK EDIT] → [1]でリズムトラックを選択 → [F2] →<br/>→ データエントリーダイアルで挿入位置を表示 → [F5]</p>  |               |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p>SONG EDIT Insert Part</p> <p>Part:017= ptn I01</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; background: repeating-linear-gradient(-45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; text-align: center; vertical-align: middle;">             mark<br/>↓<br/>ptn           </div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; text-align: center; vertical-align: middle;">             データ<br/>により<br/>変化           </div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></div> </div> </div> |               |



### 解 説

- ・リズムトラックエディットの状態では、任意のパートを表示させ、[F5]を押すと、この画面に変わります。
- ・この画面で、データを指定して[ENTER/YES]を押すと、確認のメッセージが表示されます。続けて[ENTER/YES]を押すと、そのデータが挿入されます。  
それ以降のデータは、次の例のように1パート分後ろに送られます。

ここに「ptn I05」を挿入すると

|     |     |     |     |          |     |
|-----|-----|-----|-----|----------|-----|
| パート | 001 | 002 | 003 | 004      | 005 |
| データ | I01 | I02 | I03 | I04 × 02 | I04 |



|     |     |     |     |     |          |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|----------|-----|
| パート | 001 | 002 | 003 | 004 | 005      | 006 |
| データ | I01 | I05 | I02 | I03 | I04 × 02 | I04 |

- ・インサートできるのは、パターン、リピートビギン、リピートエンド、ボリュームチェンジ、テンポチェンジ、マークです。

|   |               |
|---|---------------|
| Rhythm Track Edit : Delete  | パートデータを削除します。 |
| [SONG] → [TRACK EDIT] → [1]でリズムトラックを選択 → [F2] →<br>→ データエントリーダイアルで削除位置を表示 → [F6]  |               |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>SONG EDIT Delete</span> <span>Are you sure ?</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 5px;"> <span>Part:017= ptn I01</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> </div> |               |



解 説

- ・リズムトラックエディットの状態で、任意のパートを表示させ、[F6]を押すと、この画面に変わります。
- ・この画面で、[ENTER/YES] を押すと、そのデータが削除されます。それ以降のデータは、次の例のように1パート分前に詰められます。

↓ ここで「ptn I05」を削除すると

|     |     |     |     |     |         |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| パート | 001 | 002 | 003 | 004 | 005     | 006 |
| データ | I01 | I05 | II: | I03 | :II ×02 | I04 |



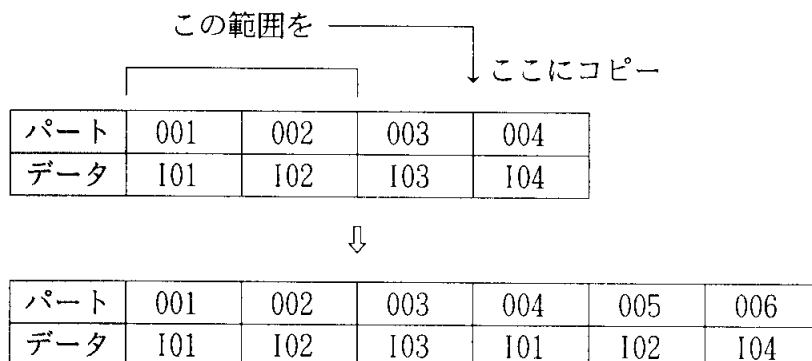
|     |     |     |     |         |     |
|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| パート | 001 | 002 | 003 | 004     | 005 |
| データ | I01 | II: | I03 | :II ×02 | I04 |

























|  |                |
|--|----------------|
| Rhythm Track Edit : Copy   | パートデータをコピーします。 |
| [SONG] → [TRACK EDIT] → [1]でリズムトラックを選択 → [F7]  |                |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>SONG EDIT Copy Part</span> <span>From</span> <span>To</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Part:001= Ptn P01</span> <span>001~ 002</span> <span>004</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> </div> </div> |                |



## 解 説

- ・指定した範囲のパートを、別のパートにコピーします。
- ・あらかじめリズムトラックエディットの画面で、コピー元のパート範囲を確認しておきます。その後、[F7]を押し、上記の画面を表示させ、[F6] [F7] のコンティニューアスライダーでコピー元範囲を指定します。さらに[F8]のコンティニューアスライダーでコピー先を指定します。
- ・コピー元範囲と、コピー先を指定した後、[ENTER/YES] を押すと、確認のメッセージが表示されます。続けて[ENTER/YES] を押すと、そのデータのコピーが実行されます。  
コピー先として指定したパート以降のデータは、次の例のようにコピーしたパート分後ろに送られます。



|   |   |   |   |   |  |   |   |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|--|---|---|-----|-----|---|---|---|---|---|--|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Rhythm Track Edit : Search  | あらかじめ登録してあるマーク位置に移動します。   |   |   |   |  |   |   |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| [SONG] → [TRACK EDIT] → [1]でリズムトラックを選択 → [F8]   |   |   |   |   |  |   |   |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p>SONG EDIT Search Mark</p> <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>[A]</td><td>[B]</td><td>[C]</td><td>[D]</td><td>[E]</td><td>[F]</td><td>[G]</td><td>[H]</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 80px;"></td> </tr> </table> </div> |   | [A]   | [B]   | [C]   | [D]  | [E]   | [F]   | [G] | [H] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| [A]   | [B]   | [C]   | [D]   | [E]   | [F]  | [G]   | [H]   |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|    |  |  |  |  |  |  |  |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |   |   |   |  |   |   |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |



解 説

- ・ あらかじめリズムトラックエディット、インサートなどで、パートに入  
れてあるマーク(A~P)を捜し、そのパートを画面に表示します。
- ・ パートに入れられていないマークには [ ] が表示されません。
- ・ [SHIFT] を押している間、「 I~P 」のマーク表示に変わります。  
[SHIFT] を離すと、「 A~H 」のマーク表示に戻ります。
- ・ 目的のマークの[F1]~[F8]を押すと、そのマークのパート表示となりま  
す。(リズムトラックエディット画面に戻ります)

# マルチエフェクトエディット

| マルチエフェクトエディットの機能 |                     |                             |
|------------------|---------------------|-----------------------------|
| 1 :              | Mode, Type          | エフェクトのモードとエフェクトのタイプを設定します。  |
| 2 :              | Send                | 各インストのエフェクトへの出力とレベルを設定します。  |
| 3 :              | Inst Dry Out Select | 各インストのドライラインへの出力の有無を設定します。  |
| 4 :              | Output Level        | エフェクトの出力レベルを設定します。          |
| 5 :              | Wet:Dry Balance     | エフェクト出力とドライ出力のバランスを調節します。   |
| 6 :              | Mix Level           | エフェクトのミックスレベルを設定します。        |
| 7 :              | EF1 Parameter       | エフェクト1の設定を行います。             |
| 8 :              | EF2 Parameter       | エフェクト2の設定を行います。             |
| 9 :              | Control Parameter   | コントローラーにエフェクトパラメーターを割り当てます。 |
| 10 :             | Control LFO         | コントローラーのLFO を設定します。         |
| Effect Copy      |                     | 他のパフォーマンスやボイスのエフェクトをコピーします。 |

エフェクトの機能を紹介する前に、エフェクターに関する基本的なことから説明します。

## エフェクトモード

- エフェクターは、2つの LSI（エフェクト効果を付けるチップ）で構成されています。

この2つの LSIは完全に独立しており、それぞれ90種類のエフェクトタイプを選択することができます。

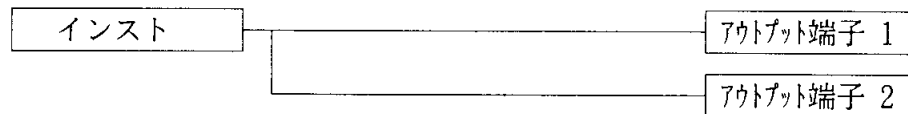
本機のエフェクターでは、この2セットのエフェクトをエフェクト1、エフェクト2と呼びます。

エフェクト1、2で利用できるエフェクトタイプの種類については、オーナーズマニュアルPart 2: 巻末付録の「エフェクトパラメーター」をご覧ください。

- エフェクト1と2を、各インストから、アウトプット1、2に対してどのように接続するかを決定するのが、「エフェクトモード」です。エフェクトモードには、次の3種類があります。

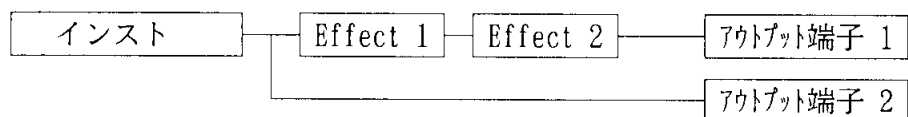
off

- エフェクトを一切使わないモードです。  
インストの出力は、エフェクトを通らないで、そのままアウトプット1、2から同時に出力されます。  
ただし、エフェクトの「Inst Dry Out Select」の「Dry1」「Dry2」の設定により、任意のレイヤーをアウトプット1だけから出力したり、アウトプット2だけから出力したりすることもできます。（122 ページ）



serial (seri)

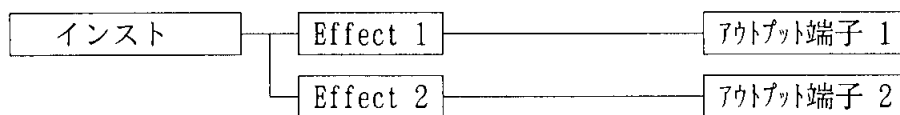
- エフェクト1、2を直列に接続するモードです。  
インストの出力に対して、2つのエフェクトを直列に接続して効果を与え、アウトプット端子1に出力します。（エフェクト2のエフェクトタイプによっては、アウトプットグループ2に効果を与えることも可能です）



## マルチエフェクトエディット

parallel(para)

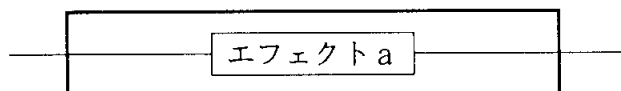
- エフェクト 1、2 を並列に接続するモードです。  
インストの出力に対して、2つのエフェクトを並列に接続し、エフェクト 1 をアウトプット端子 1 に、エフェクト 2 をアウトプット端子 2 に出力します。



### エフェクトタイプの分類

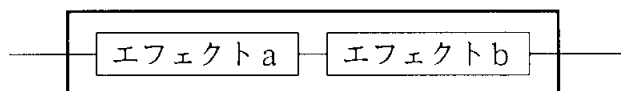
single

- エフェクト 1、2 は、それぞれ90種類のエフェクトタイプを選択できます。  
これらのエフェクトタイプは、大きく次のように3つに分類することができます。
- 1つだけのエフェクト効果を持つタイプです。  
「Rev. Hall」「St. Echo」のように1エフェクト名だけが表示されるものがこのタイプです。



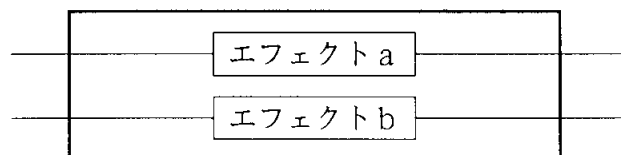
cascade

- 直列の2つのエフェクト効果を持つタイプです。  
「Cho -> Rev」「Pha -> Rev」のように、「->」で2種類のエフェクト名が表示されるものがこのタイプです。



dual

- 並列の2つのエフェクト効果を持つタイプです。  
「Hall & Plate」「Echo & Rev」のように、「&」で2種類のエフェクト名が表示されるものがこのタイプです。  
この dual タイプのエフェクトだけは特別に入力系統が2つ用意されています。





## 音の流れ

- ・ 2種類のエフェクトモード、3つに分類されるエフェクトタイプが用意されていることで、エフェクトの設定は非常に自由度の高いものとなっています。
- ・ オーナーズマニュアルPart2:巻末付録の「エフェクトの信号の流れ」でモード別、タイプ別に信号の流れ方を紹介していますので、ご確認ください。

## エフェクトフロー表示機能

- ・ エフェクトのエディット中に、エフェクトのつながり方などの情報を画面に表示して参照する機能が用意されています。  
各種設定を行っているときに利用してください。

[SHIFT] を押しながら、[F1]を押す …… エフェクト全体の信号の流れが表示されます

```
EFFECT FLOW | ────┐ | EF1=Rev.Stage1
Mode= Para | ────┘ | EF2=EQ ─> Sym
```









[SHIFT] を押しながら、[F2]を押す …… エフェクト1の信号の流れが表示されます

```
EF1 Send1a>---[Sta1]----->OUT1
                                ↳<DRY1
```

[SHIFT] を押しながら、[F3]を押す …… エフェクト2の信号の流れが表示されます

```
EF2 Send2a>---[EQ]---[Sym]--->OUT2
Send2b>----->                                ↳<DRY2
```

## マルチエフェクトエディット

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| Mode, Type  | エフェクトのモードとエフェクトのタイプを設定します。  |   |  |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 1:Mode, Type → [ENTER/YES]  |   |   |  |
| EF Mode<br>1:seri   | EF1 Type<br>01:Rev.Hall1  | EF2 Type<br>41:Flg → D1w  |  |
|   |    |    |  |
| para<br>seri<br>off   | 90<br>5<br>00   | 90<br>5<br>00   |  |



### 解 説

- ・エフェクトモードは、エフェクト1とエフェクト2の接続の方法です。off、seri(serial:直列)、para(parallel:並列)のいずれかを選択します。
- ・エフェクトモードで off以外を選択した場合には、エフェクト1とエフェクト2で使用するエフェクトを選択します。



### 注 意

- ・エフェクトには、シングルタイプ、カスケードタイプ、デュアルタイプがあります。この点も音色や他のエフェクトパラメーターに大きく影響しますので、考慮に入れてエフェクトの選択を行ってください。詳しくは、オーナーズマニュアルPart2 の巻末付録をご覧ください。

|  |                            |  |  |                      |                     |                     |               |
|--|----------------------------|--|--|----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| Send   | 各インストのエフェクトへの出力とレベルを設定します。 |  |  |                      |                     |                     |               |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 2:Send → [ENTER/YES]   |                            |  |  |                      |                     |                     |               |
| <div> <div>EF Send &lt;Flower &gt; Source Switch</div> <div>Inst= 1(U1A1) MLT 1a/- 2a/b 127</div> </div> |                            |  |  |                      |                     |                     |               |
|  |                            |  |  |                      |                     |                     |               |
|  | 16<br>}<br>1               |  |  | VCE, PFM<br>}<br>MLT | a と b<br>の<br>on・of | a と b<br>の<br>on・of | 127<br>}<br>0 |



### 解 説

- 各インストのボイス、パフォーマンスを、どのエフェクトに送るかという選択と、そのレベルを設定します。
- インストの選択は、[F2]のスライダー、データエントリーダイアル、[A]～[H]、[1]～[8]などで行うことができます。
- Sourceでは、そのボイスまたはパフォーマンスが、もともと持っているセンド設定を有効にするか、マルチで新たに設定するかを選択します。VCE または PFM を選択すると、ボイス、パフォーマンスの設定が有効となります。MLT を選択すると、Switch、Levlの設定を行うことができます。
- Switchの部分で、各エフェクトへの出力の選択を行います。
  - ./ . .... エフェクトに出力しません
  - a/. .... エフェクトのaにのみ出力します
  - ./b .... エフェクトのbにのみ出力します
  - a/b .... エフェクトのaとbに出力します
 ただし、シングルタイプのエフェクトが選択されている場合には、aのオン、オフのみの選択となります。bの部分には「-」が示されます。
- Levlでは、エフェクトへのセンドレベルを設定します。

|  |                            |  |  |  |         |         |  |  |  |  |         |  |  |  |         |         |  |  |   |  |  |  |     |     |  |
|--|----------------------------|--|--|--|---------|---------|--|--|--|--|---------|--|--|--|---------|---------|--|--|---|--|--|--|-----|-----|--|
| Inst Dry Out Select  | 各インストのドライラインへの出力の有無を設定します。 |  |  |  |         |         |  |  |  |  |         |  |  |  |         |         |  |  |   |  |  |  |     |     |  |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 3:Inst Dry Out Select→ [ENTER/YES]   |                            |  |  |  |         |         |  |  |  |  |         |  |  |  |         |         |  |  |   |  |  |  |     |     |  |
| <div> <p>OUTPUT Select &lt;Flower &gt; Dry1 Dry2</p> <p>Inst= 1(VTA1) on on</p> </div> <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>16<br/>}</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>on<br/>}</td> <td>on<br/>}</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>off</td> <td>off</td> <td></td> </tr> </table> |                            |  |  |  |         |         |  |  |  |  | 16<br>} |  |  |  | on<br>} | on<br>} |  |  | 1 |  |  |  | off | off |  |
|  |                            |  |  |  |         |         |  |  |  |  |         |  |  |  |         |         |  |  |   |  |  |  |     |     |  |
|  | 16<br>}                    |  |  |  | on<br>} | on<br>} |  |  |  |  |         |  |  |  |         |         |  |  |   |  |  |  |     |     |  |
|  | 1                          |  |  |  | off     | off     |  |  |  |  |         |  |  |  |         |         |  |  |   |  |  |  |     |     |  |



## 解 説

- ・各インストのオリジナル音（エフェクトのかかる前の音）を、アウトプット1、アウトプット2に出力するかどうかの選択です。
- ・エフェクトモード、タイプの設定によっては、任意のインストの音をアウトプット1、2に完全に振り分けることも可能です。



## 注 意

- ・エフェクトモードが offになっている状態で、「Dry1」「Dry2」とも、offにすると音が全く出ない状態になります。
- ・前ページのエフェクトセンドのソースに「VCE」「PFM」が選ばれていると、ドライラインへの出力は設定できません。

|  |                    |      |      |               |  |      |      |  |
|--|--------------------|------|------|---------------|--|------|------|--|
| Output Level   | エフェクトの出力レベルを設定します。 |      |      |               |  |      |      |  |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 4:Output Level → [ENTER/YES] |                    |      |      |               |  |      |      |  |
| EF OutLevel 1a   |                    | 1b   |      | 2a            |  | 2b   |      |  |
| EF1(eng1)= 60%   |                    | --   |      | EF2(casc)= -- |  | 100% |      |  |
|  |                    |      |      |               |  |      |      |  |
|  |                    | 100% | 100% |               |  | 100% | 100% |  |
|  |                    | ↓    | ↓    |               |  | ↓    | ↓    |  |
|  |                    | 0%   | 0%   |               |  | 0%   | 0%   |  |



#### 解 説

- 各エフェクトのaとbについて、出力レベルを設定します。  
 シングルタイプのエフェクトが選択されている場合には、aのみを設定します。  
 カスケードタイプのエフェクトが選択されている場合には、bのみを設定します。（内部的にaとbが連結しているためエフェクトから外部に出される信号はbのみとなります）  
 デュアルタイプのエフェクトが選択されている場合には、a b両方を設定します。  
 設定できない項目は、「--」で示されます。
- この項目にコントローラーが割り当てられている場合には、「1 a」などの表示の後ろに「c」のマーク（反転）が付けられます。

## マルチエフェクトエディット

|   |                           |      |      |  |  |      |      |  |  |  |  |      |      |  |  |      |      |  |  |   |   |  |  |   |   |  |  |    |    |  |  |    |    |
|---|---------------------------|------|------|--|--|------|------|--|--|--|--|------|------|--|--|------|------|--|--|---|---|--|--|---|---|--|--|----|----|--|--|----|----|
| Wet:Dry Balance   | エフェクト出力とドライ出力のバランスを調節します。 |      |      |  |  |      |      |  |  |  |  |      |      |  |  |      |      |  |  |   |   |  |  |   |   |  |  |    |    |  |  |    |    |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 5:Wet:Dry Balance → [ENTER/YES]   |                           |      |      |  |  |      |      |  |  |  |  |      |      |  |  |      |      |  |  |   |   |  |  |   |   |  |  |    |    |  |  |    |    |
| <div>EF Wet:Dry Balance</div> <div>Out1= 50 : 50                      Out2= 70 : 30</div> <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>100%</td> <td>100%</td> <td></td> <td></td> <td>100%</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>↓</td> <td>↓</td> <td></td> <td></td> <td>↓</td> <td>↓</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>0%</td> <td>0%</td> <td></td> <td></td> <td>0%</td> <td>0%</td> </tr> </table> |                           |      |      |  |  |      |      |  |  |  |  | 100% | 100% |  |  | 100% | 100% |  |  | ↓ | ↓ |  |  | ↓ | ↓ |  |  | 0% | 0% |  |  | 0% | 0% |
|   |                           |      |      |  |  |      |      |  |  |  |  |      |      |  |  |      |      |  |  |   |   |  |  |   |   |  |  |    |    |  |  |    |    |
|   |                           | 100% | 100% |  |  | 100% | 100% |  |  |  |  |      |      |  |  |      |      |  |  |   |   |  |  |   |   |  |  |    |    |  |  |    |    |
|   |                           | ↓    | ↓    |  |  | ↓    | ↓    |  |  |  |  |      |      |  |  |      |      |  |  |   |   |  |  |   |   |  |  |    |    |  |  |    |    |
|   |                           | 0%   | 0%   |  |  | 0%   | 0%   |  |  |  |  |      |      |  |  |      |      |  |  |   |   |  |  |   |   |  |  |    |    |  |  |    |    |



### 解 説

- ・アウットプット1とアウットプット2のそれぞれについて、ウェット（エフェクトされた音）とドライ（エフェクトされていない音）のバランスを調節します。
- ・それぞれ、0:100（ドライのみ）～100:0（ウェットのみ）の範囲で調節します。
- ・エフェクトモードと選択されているエフェクトタイプによって、アウットプット1、2にミックスされるエフェクト出力は異なってきます。  
（オーナーズマニュアル Part2の巻末付録参照）
- ・この項目にコントローラーが割り当てられている場合には、ウェットの数値の後ろに「c」のマーク（反転）が付けられます。









|   |                      |        |      |     |      |      |      |
|---|----------------------|--------|------|-----|------|------|------|
| Mix Level   | エフェクトのミックスレベルを設定します。 |        |      |     |      |      |      |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 6:Mix Level → [ENTER/YES] |                      |        |      |     |      |      |      |
| EF Mix Level  | EF2                  | Insert | 1b   | 2a  | 2b   |      |      |
|   | 50%                  |        | --   | 70% | 30%  |      |      |
|   |                      |        |      |     |      |      |      |
|   |                      |        |      |     |      |      |      |
|   |                      |        | 100% |     | 100% | 100% | 100% |
|   |                      |        | ↓    |     | ↓    | ↓    | ↓    |
|   |                      |        | 0%   |     | 0%   | 0%   | 0%   |



### 解 説

- ・エフェクトモードがシリアルの場合には、[F4]のコンティニューアスライダーで、エフェクト1 とエフェクト2 のミックスレベルの設定を行います。
- ・「Insert」の「1b」「2a」「2b」の項目では、各インストから各エフェクトへの出力レベルを設定します。
- ・エフェクトモード、選択されているエフェクトタイプによって、設定することのできない項目は、「--」で示されます。
- ・この項目にコントローラーが割り当てられている場合には、「EF2」の表示の後ろに「c」のマーク（反転）が付けられます。

## マルチエフェクトエディット

|  |   |   |   |   |  |   |   |  |
|--|---|---|---|---|--|---|---|--|
| EF1 Parameter  | エフェクト1の設定を行います。   |   |   |   |  |   |   |  |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 7:EF1 Parameter → [ENTER/YES]  |   |   |   |   |  |   |   |  |
| <div> <div>EF1 PARAM &lt;Rev.Hall1 &gt;</div> <div>&gt;Rev.Time [s]&lt;</div> <div>2.8 0.9 10 4 55 +0 +0 10.0</div> </div> |   |   |   |   |  |   |   |  |
|   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| エフェクト<br>により<br>変化   | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化   | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化  |  |



### 解 説









- ・エフェクト1の細かい設定を行います。  
各パラメーターについては、オーナーズマニュアル Part2の巻末のエフェクトパラメーター一覧表をご覧ください。
- ・画面右上には、エディット中のエフェクト（aまたはb）と、カーソルのある項目のパラメーター名が表示されます。
- ・この項目にコントローラーが割り当てられている場合には、各数値の後ろに「c」のマーク（反転）が付けられます。



### 注 意

- ・エフェクトタイプがシングルするとき、パラメータ名には、エフェクトa、bの表示はされません。



|  |   |   |   |   |  |   |   |
|--|---|---|---|---|--|---|---|
| EF2 Parameter  | エフェクト2の設定を行います。   |   |   |   |  |   |   |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 8:EF2 Parameter → [ENTER/YES]  |   |   |   |   |  |   |   |
| <div> <div>EF2 PARAM &lt;F19&gt; D19 &gt; )Mod.Freq [Hz]&lt;</div> <div>1.7 65 3.2 43 415 430 +240 40</div> </div> |   |   |   |   |  |   |   |
|                                   |  |  |  |  |  |  |  |
| エフェクト<br>により<br>変化   | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化   | エフェクト<br>により<br>変化  | エフェクト<br>により<br>変化  |



### 解 説

- ・エフェクト2の細かい設定を行います。  
各パラメーターについては、オーナーズマニュアル Part2の巻末のエフェクトパラメーター一覧表をご覧ください。
- ・画面右上には、エディット中のエフェクト（aまたはb）と、カーソルのある項目のパラメーター名が表示されます。
- ・この項目にコントローラーが割り当てられている場合には、各数値の後ろに「c」のマーク（反転）が付けられます。



### 注 意

- ・エフェクトタイプがシングルするとき、パラメータ名には、エフェクトa、bの表示はされません。

## マルチエフェクトエディット

|   |                             |  |                 |                 |                 |  |  |
|---|-----------------------------|--|-----------------|-----------------|-----------------|--|--|
| Control Parameter   | コントローラーにエフェクトパラメーターを割り当てます。 |  |                 |                 |                 |  |  |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 9:Control Parameter → [ENTER/YES]   |                             |  |                 |                 |                 |  |  |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>EF CTRL&gt;Rev.Time&lt; Min Max Controller</p> <p>1 : Ef1prm8 50% 99% 001:Mod.Whl.</p> </div> |                             |  |                 |                 |                 |  |  |
|   |                             |  |                 |                 |                 |  |  |
| 2<br>↓<br>1   | エフェクト<br>により<br>変化          |  | 100%<br>↓<br>0% | 100%<br>↓<br>0% | 124<br>↓<br>000 |  |  |



### 解 説

- Controller 1 と 2 に対して、エフェクトのパラメーターを割り当てます。  
この設定を行うことにより、演奏中にエフェクトの設定値を自由にコントロールすることができます。  
1 と 2 の切り換えには、[F1]のコンティニューアスライダーを使います。
- パラメーターは、次の中から選択します。
  - Ef1prm 1~8 (エフェクト 1 のパラメーター 1~8 )
  - Ef2prm 1~8 (エフェクト 2 のパラメーター 1~8 )
  - Ef Out1a, b (エフェクト 1 のa, bの出力レベル)
  - Ef Out2a, b (エフェクト 2 のa, bの出力レベル)
  - Out1,2 Wet (アウトプット 1、2 の Wet:Dryバランス)
  - Ef2 Mix (エフェクト 2 のミックスレベル)
  - InsLv11b, 2a, 2b (各エフェクトのインサートレベル)
  - CS1 Min (エフェクトコントロール 1 の Min値)
  - CS1 Max (エフェクトコントロール 1 の Max値)
  - LFO wave (エフェクト用 LFOの wave )
  - LFO spd (エフェクト用 LFOの speed)
  - LFO dly (エフェクト用 LFOの delay)

- 「Min」と「Max」では、Controllerによる、パラメーターの変化幅を設定します。パラメーターの設定範囲に対する、最小のパーセンテージと、最大のパーセンテージで指定します。
- この項目にコントローラーが割り当てられている場合には、各数値の後ろに「c」のマークが付けられます。
- 「Controller」は、マルチエフェクトをコントロールするためのコントローラーを割り当てる機能です。  
例えば、Controllerに「Mod.Whl.」を設定すれば、モジュレーションホイールで指定したエフェクトパラメーターの値をコントロールできるようになります。  
また、ここで、エフェクト専用の LFOを選択することで、パラメーターの値を周期的に上下させることができます。

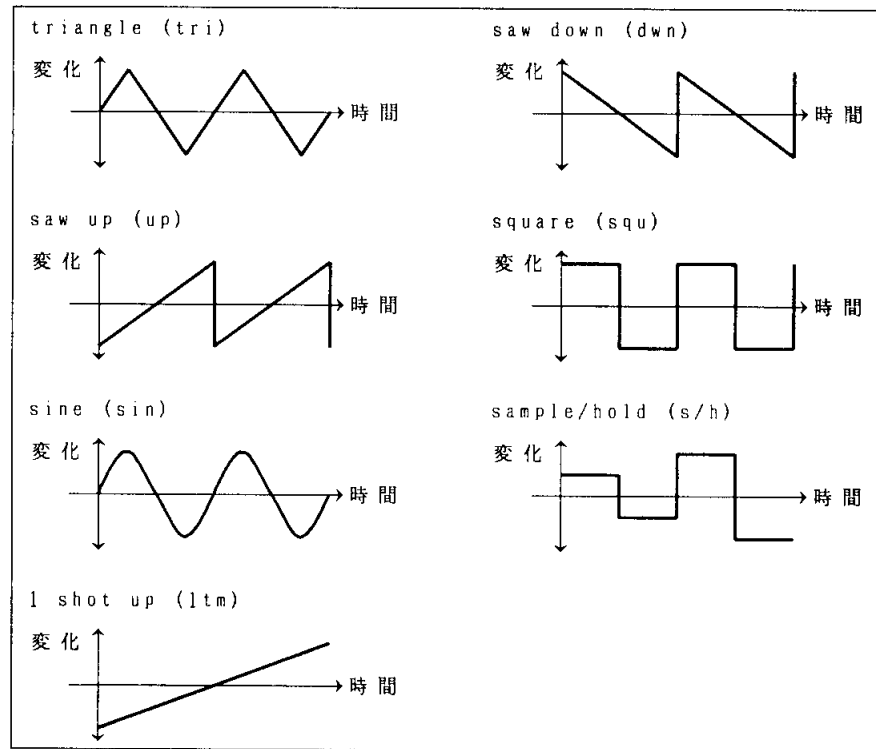
|  |                     |       |       |  |  |  |  |
|--|---------------------|-------|-------|--|--|--|--|
| Control LFO  | コントローラーのLFO を設定します。 |       |       |  |  |  |  |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [MENU] → 10:Control LFO → [ENTER/YES] |                     |       |       |  |  |  |  |
| EF CTRL LFO  | Waveform            | Speed | Delay |  |  |  |  |
|  | 〰〰 tri              | 0     | 0     |  |  |  |  |
|  |                     |       |       |  |  |  |  |
|  | ltm                 | 99    | 99    |  |  |  |  |
|  | }                   | }     | }     |  |  |  |  |
|  | tri                 | 0     | 0     |  |  |  |  |



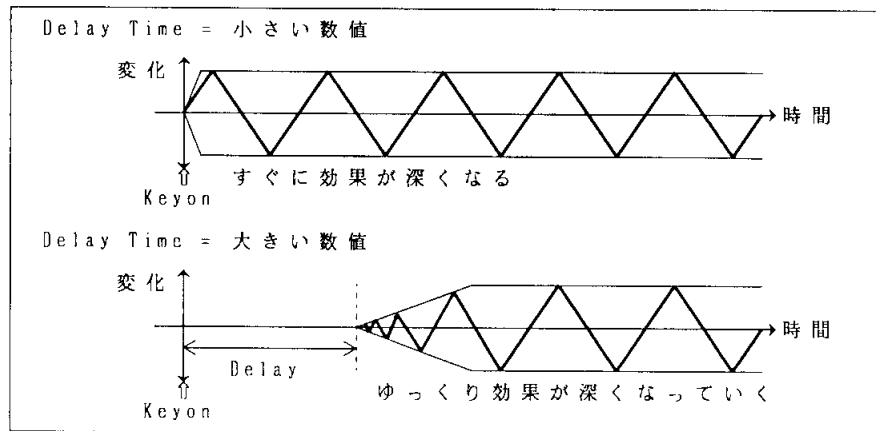
## 解 説

- ・コントローラーの「Controller」の項目で、エフェクト専用のLFO を選択した場合にのみ、これらの設定が有効となります。
- ・LFO のウェーブフォーム（波形）は次ページの7種類から選択します。
- ・スピードは、揺れる速さです。  
ただし、波形で「ltm」を選択した場合は、変化の速さとなります。
- ・ディレイは、鍵盤を弾いてしばらくしてから、ゆっくり変化がはじまるようにする設定です。  
数値が大きくなるほど、変化までの時間が長くなります。また、次ページの図のように、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。
- ・この項目にコントローラーが割り当てられている場合には、設定値の後ろに「c」のマークが付けられます。

・ウェーブフォームの種類



・ディレイによる波形変化



## マルチエフェクトエディット

|  |                             |  |  |
|--|-----------------------------|--|--|
| Effect Copy  | 他のパフォーマンスやボイスのエフェクトをコピーします。 |  |  |
| [SONG] → [EFFECT EDIT] → [EFFECT COPY]   |                             |  |  |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>EFFECT COPY</span> <span>From</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>PFM</span> <span>MA1: InitPerf</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 5px; left: 5px;">MLT</div> <div style="position: absolute; top: 25px; left: 5px;">VCE</div> <div style="position: absolute; top: 45px; left: 5px;">PFM</div> </div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 5px; left: 5px;">H8</div> <div style="position: absolute; top: 25px; left: 5px;">}</div> <div style="position: absolute; top: 45px; left: 5px;">A1</div> </div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px auto;"></div> </div> </div> </div> |                             |  |  |



### 解 説

- ・現在、編集中のマルチエフェクトに、他のパフォーマンスやボイス、マルチのエフェクトの設定をコピーすることができます。
- ・このコピーの操作は、エフェクトのエディット中であれば、いつでも使うことができます。



### 手 順

- ① コピー元の種類を選択します。
  - ・[F4]のコンティニューアススライダーを使ってパフォーマンス(PFM)、ボイス(VCE)、マルチ(MLT)のいずれかを選択します。
- ② コピー元のメモリーを選択します。
  - ・[F5]を押し、[INTERNAL1]、[INTERNAL2]、[CARD]のいずれかを1回または2回押して、メモリーを選択します。
- ③ グループ、プログラム番号を指定します。
  - ・[A]～[H] [1]～[8] ボタン、データエントリーダイアル、[F5]のコンティニューアススライダーなどを使います。

- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼ コピーが実行されます。



### 注 意

- ・エフェクトの設定のうち、モード、タイプ、パラメーター、ウェットドライバランス、コントロールパラメーター、ミックスレベル、アウトレベルがコピーされます。

# ソングジョブ

| ソングジョブの機能 (トラック 1 ~ 8) |                  |                         |
|------------------------|------------------|-------------------------|
| 1 :                    | Clear Song       | 1 ソングまたは全ソングを消去します。     |
| 2 :                    | Copy Song        | ソングのコピーを行います。           |
| 3 :                    | Memory Status    | メモリーの残量を表示します。          |
| 4 :                    | Track Mixdown    | 2 つのトラックの内容を合成します。      |
| 5 :                    | Delete Track     | 任意のトラックを削除します。          |
| 6 :                    | Quantize         | データのタイミングを補正します。        |
| 7 :                    | Copy Measure     | 任意の小節をコピーします。           |
| 8 :                    | Delete Measure   | 全トラックにわたって、小節を削除します。    |
| 9 :                    | Insert Measure   | 全トラックにわたって、任意の小節を挿入します。 |
| 10 :                   | Erase Measure    | 任意の小節を消去し、休符に置き換えます。    |
| 11 :                   | Remove Event     | 音符以外の任意のデータを消去します。      |
| 12 :                   | Clock Move       | クロック単位でデータを前後します。       |
| 13 :                   | Transpose        | 音符データの音程を一律に上下します。      |
| 14 :                   | Note Shift       | 任意の音符データの音程を変更します。      |
| 15 :                   | Velocity Modify  | ベロシティを変更します。            |
| 16 :                   | Gate Time Modify | ゲートタイム (音価) を変更します。     |
| 17 :                   | Crescendo        | ベロシティを連続的に変更します。        |






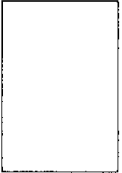

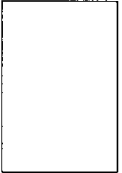



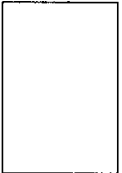



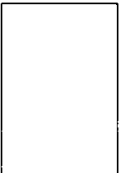


| ソングジョブの機能（リズムトラック） |                    |                     |
|--------------------|--------------------|---------------------|
| 1 :                | Clear Song         | 1 ソングまたは全ソングを消去します。 |
| 2 :                | Copy Song          | ソングのコピーを行います。       |
| 3 :                | Clear Rhythm Track | リズムトラックのデータを消去します。  |



解 説

- ・ 表のように、ソングジョブは、通常の1～8トラックで行うことのできる作業と、リズムトラックで行うことのできる作業に分かれています。
- ・ リズムトラックの3つのジョブは、それぞれ1～8トラックの同様の機能のところで説明します。
  - ・ 1:Clear Song → 1:Clear Song
  - ・ 2:Copy Song → 2:Copy Song
  - ・ 3:Clear Rhythm Track → 5:Delete Track

## ソングジョブ

|   |                     |
|---|---------------------|
| Clear Song  | 1 ソングまたは全ソングを消去します。 |
| <p>[SONG] → 1～8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 1:Clear Song → [ENTER/YES]<br/>         または<br/>         [SONG] → リズムトラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 1:Clear Song → [ENTER/YES]</p>   |                     |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>SONG JOB Clear Song<br/>             [ONE] ALL &lt;SunSet &gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <br/>  </div> <div style="text-align: center;"> <br/>  </div> <div style="text-align: center;"> <br/>  </div> <div style="text-align: center;"> <br/>  </div> <div style="text-align: center;"> <br/>  </div> <div style="text-align: center;"> <br/>  </div> <div style="text-align: center;"> <br/>  </div> <div style="text-align: center;"> <br/>  </div> </div> </div> |                     |



### 解 説

- ・現在編集中のソング、または1～10の全ソングのデータを消去します。
- ・1～8トラックでClear Songを実行しても、リズムトラックでClear Songを実行しても同じ結果となります。



### 手 順

- ① [F1] (編集中のソングを消去) または [F2] (全ソングを消去) を押します。
- ② [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ③ [ENTER/YES] を押します。  
▼ ソングの消去が実行されます。

|   |               |  |                    |  |  |               |               |  |         |  |           |  |  |  |  |  |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |               |               |
|---|---------------|--|--------------------|--|--|---------------|---------------|--|---------|--|-----------|--|--|--|--|--|-----|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---------------|---------------|
| Copy Song   | ソングのコピーを行います。 |  |                    |  |  |               |               |  |         |  |           |  |  |  |  |  |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |               |               |
| <p>[SONG] → 1～8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 2:Copy Song→ [ENTER/YES]<br/>         または<br/>         [SONG] → リズムトラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 2:Copy Song→ [ENTER/YES]</p>   |               |  |                    |  |  |               |               |  |         |  |           |  |  |  |  |  |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |               |               |
| <table border="1"> <tr> <td colspan="6">SONG JOB Copy Song</td> <td colspan="2">From To</td> </tr> <tr> <td colspan="6">&lt;SunSet &gt;</td> <td>S01</td> <td>S02</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>10<br/>S<br/>01</td> <td>10<br/>S<br/>01</td> </tr> </table> |               |  | SONG JOB Copy Song |  |  |               |               |  | From To |  | <SunSet > |  |  |  |  |  | S01 | S02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10<br>S<br>01 | 10<br>S<br>01 |
| SONG JOB Copy Song  |               |  |                    |  |  | From To       |               |  |         |  |           |  |  |  |  |  |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |               |               |
| <SunSet >   |               |  |                    |  |  | S01           | S02           |  |         |  |           |  |  |  |  |  |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |               |               |
|   |               |  |                    |  |  |               |               |  |         |  |           |  |  |  |  |  |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |               |               |
|   |               |  |                    |  |  | 10<br>S<br>01 | 10<br>S<br>01 |  |         |  |           |  |  |  |  |  |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |               |               |



### 解 説

- ・ 任意のソングのデータを、他の番号のソングにコピーします。  
このとき、コピー先のソングに入っていたデータは全て消えてしまいます。
- ・ 1～8トラックでCopy Songを実行しても、リズムトラックでCopy Songを実行しても同じ結果となります。



### 手 順

- ① [F7]のスライダーを使って、コピー元のソング番号を選択します。
- ② [F8]のスライダーを使って、コピー先のソング番号を選択します。
- ③ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ ソングのコピーが実行されます。

|  |                |
|--|----------------|
| Memory Status  | メモリーの残量を表示します。 |
| [SONG] → 1~8トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 3:Memory Status → [ENTER/YES]  |                |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>SONG JOB Memory Status</span> <span>Free= 80%</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> </div> </div> |                |



## 解 説

- ・現在のメモリーの空き容量を、パーセントで表示します。



## 注 意

- ・メモリーの空き容量が0%になっていない場合でも、エディット作業ができなくなる場合があります。

|  |  |  |  |  |                   |             |             |
|--|--|--|--|--|-------------------|-------------|-------------|
| Track Mixdown  |  |  |  |  | 2つのトラックの内容を合成します。 |             |             |
| [SONG] → 1~8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 4:Track Mixdown → [ENTER/YES] |  |  |  |  |                   |             |             |
| SONG JOB Track Mixdown   |  |  |  |  | From              |             | To          |
|  |  |  |  |  | TR1+              | TR2+        | TR3         |
|  |  |  |  |  |                   |             |             |
|  |  |  |  |  | 8<br>)<br>1       | 8<br>)<br>1 | 8<br>)<br>1 |



### 解 説

- ・任意の2トラックのデータを合成して、別のトラックに入れます。  
このとき、合成先のトラックに入っていたデータは全て消えてしまいます。



### 手 順

- ① [F6]および[F7]のスライダーを使って、合成する2つのトラックを選択します。
- ② [F8]のスライダーを使って、合成先のトラックを選択します。
- ③ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ トラックのミックスダウンが実行されます。

|                                   |                |
|-----------------------------------|----------------|
| Delete Track / Clear Rhythm Track | 任意のトラックを削除します。 |
|-----------------------------------|----------------|

[SONG] → 1～8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 5:Delete Track → [ENTER/YES]  
 または  
 [SONG] → リズムトラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 3:Clear Rhythm Track → [ENTER/YES]

SONG JOB Delete Track

または

SONG JOB Clear Rhythm Track

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>  |
| <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> | <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> | <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> | <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> | <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> | <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> | <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> | <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> |



## 解 説

- ・任意のトラック（またはリズムトラック）を削除します。



## 手 順

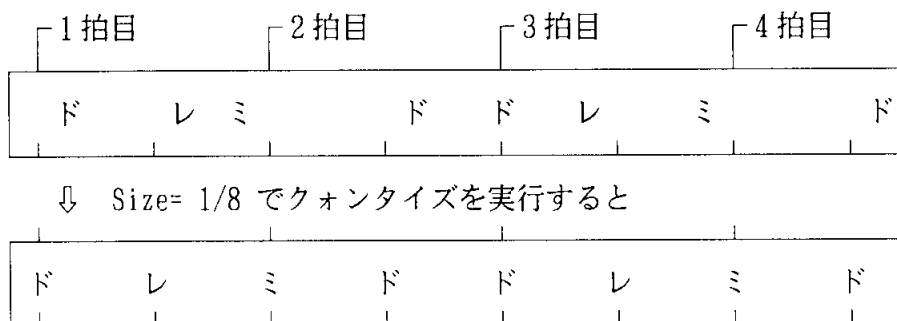
- ① [A] ～ [H]で削除するトラックを選択します。
  - ・リズムトラックの消去の場合には、この操作は必要ありません。
- ② [ENTER/YES] を押します。
  - ▼確認のメッセージが表示されます。
- ③ [ENTER/YES] を押します。
  - ▼トラックの削除が実行されます。

|  |                  |  |  |
|--|------------------|--|--|
| Quantize   | データのタイミングを補正します。 |  |  |
| [SONG] → 1~8トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 6:Quantize → [ENTER/YES]   |                  |  |  |
| <div> <div>SONG</div> <div>JOB</div> <div>Quantize</div> <div>Meas</div> <div>Size</div> </div> <div> <div>001~</div> <div>004</div> <div>1/16</div> </div>  |                  |  |  |
| <div> <div>□</div> <div>□</div> <div>□</div> <div>□</div> <div>□</div> <div>▨</div> <div>▨</div> <div>▨</div> </div> <div> <div>□</div> <div>□</div> <div>□</div> <div>□</div> <div>□</div> <div>999<br/>}<br/>001</div> <div>999<br/>}<br/>001</div> <div>1/4<br/>}<br/>1/48</div> </div> |                  |  |  |



解 說

- ・選択したトラックのデータのタイミングを、指定した音符(Size)に強制的に割りつけます。  
例えば、次のようにデータのタイミングを補正します。



## 注意

- ・クォンタイズは、音符以外のデータにも実行されます。  
したがって、連続したデータ（例えばピッチベンドデータ）などにクォンタイズを実行すると、なめらかさが失われる場合があります。



### 手 順

- ① [A] ～ [H]を使って、クォンタイズを行うトラックを選択します。
- ② [F6]および[F7]のスライダーを使って、クォンタイズを実行する小節範囲を指定します。
- ③ [F8]のスライダーを使って、補正の単位を指定します。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼ クォンタイズが実行されます。



| Copy Measure  | 任意の小節をコピーします。 |      |        |      |      |      |     |      |     |      |      |      |    |      |  |  |  |  |        |      |      |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |    |   |     |     |   |     |  |  |   |   |   |   |   |   |  |  |   |   |     |     |   |     |
|---|---------------|------|--------|------|------|------|-----|------|-----|------|------|------|----|------|--|--|--|--|--------|------|------|-----|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|----|---|-----|-----|---|-----|--|--|---|---|---|---|---|---|--|--|---|---|-----|-----|---|-----|
| [SONG] → 1~8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 7:Copy Measure → [ENTER/YES]   |               |      |        |      |      |      |     |      |     |      |      |      |    |      |  |  |  |  |        |      |      |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |    |   |     |     |   |     |  |  |   |   |   |   |   |   |  |  |   |   |     |     |   |     |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>SONG</th> <th>JOB</th> <th>Copy</th> <th>From</th> <th>Meas</th> <th>To</th> <th>Meas</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3"></td> <td>1×(TR1</td> <td>001~</td> <td>004)</td> <td>TR2</td> <td>001</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>99</td> <td>8</td> <td>999</td> <td>999</td> <td>8</td> <td>999</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>}</td> <td>}</td> <td>}</td> <td>}</td> <td>}</td> <td>}</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>1</td> <td>001</td> <td>001</td> <td>1</td> <td>001</td> </tr> </tbody> </table> |               |      |        |      |      |      |     | SONG | JOB | Copy | From | Meas | To | Meas |  |  |  |  | 1×(TR1 | 001~ | 004) | TR2 | 001 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 99 | 8 | 999 | 999 | 8 | 999 |  |  | } | } | } | } | } | } |  |  | 1 | 1 | 001 | 001 | 1 | 001 |
| SONG  | JOB           | Copy | From   | Meas | To   | Meas |     |      |     |      |      |      |    |      |  |  |  |  |        |      |      |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |    |   |     |     |   |     |  |  |   |   |   |   |   |   |  |  |   |   |     |     |   |     |
|   |               |      | 1×(TR1 | 001~ | 004) | TR2  | 001 |      |     |      |      |      |    |      |  |  |  |  |        |      |      |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |    |   |     |     |   |     |  |  |   |   |   |   |   |   |  |  |   |   |     |     |   |     |
|   |               |      |        |      |      |      |     |      |     |      |      |      |    |      |  |  |  |  |        |      |      |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |    |   |     |     |   |     |  |  |   |   |   |   |   |   |  |  |   |   |     |     |   |     |
|   |               | 99   | 8      | 999  | 999  | 8    | 999 |      |     |      |      |      |    |      |  |  |  |  |        |      |      |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |    |   |     |     |   |     |  |  |   |   |   |   |   |   |  |  |   |   |     |     |   |     |
|   |               | }    | }      | }    | }    | }    | }   |      |     |      |      |      |    |      |  |  |  |  |        |      |      |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |    |   |     |     |   |     |  |  |   |   |   |   |   |   |  |  |   |   |     |     |   |     |
|   |               | 1    | 1      | 001  | 001  | 1    | 001 |      |     |      |      |      |    |      |  |  |  |  |        |      |      |     |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |    |   |     |     |   |     |  |  |   |   |   |   |   |   |  |  |   |   |     |     |   |     |



### 解 説

- ・任意のトラックのある小節を、別の位置にコピーします。  
コピー先では、データが挿入され、それ以降のデータは後ろに送られます。



### 手 順

- ① [F3]のスライダーを使って、繰り返し回数を指定します。
- ② [F4][F5][F6]のスライダーを使って、コピー元のトラックおよび小節範囲を指定します。
- ③ [F7][F8]のスライダーを使って、コピー先のトラックおよび小節を指定します。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼小節のコピーが実行されます。

|   |                      |
|---|----------------------|
| Delete Measure  | 全トラックにわたって、小節を削除します。 |
| [SONG] → 1~8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 8:Delete Measure → [ENTER/YES]   |                      |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>SONG JOB Delete Measure<br/>( TR1~8 All )</div> <div>Meas<br/>001~ 008</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> </div> </div> |                      |



### 解 説

- ・全トラック（リズムトラックを除く）にわたって、任意の小節を削除します。
- 削除した小節以降の小節は、前につめられます。したがってソングの長さは、削除した小節分だけ短くなります。



### 手 順

- ① [F7][F8]のスライダーを使って、削除する小節範囲を指定します。
- ② [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ③ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 小節の削除が実行されます。

|  |                          |                          |                          |                          |                  |                 |                 |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------|-----------------|-----------------|
| Insert Measure   | 全トラックにわたって、任意の小節を挿入します。  |                          |                          |                          |                  |                 |                 |
| [SONG] → 1~8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 9: Insert Measure → [ENTER/YES] |                          |                          |                          |                          |                  |                 |                 |
| SONG JOB Insert Measure<br>( TR1~8 All )                                     |                          |                          |                          |                          | From<br>001~ 008 | To<br>016       |                 |
| <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |                  |                 |                 |
| <input type="text"/>   | <input type="text"/>     | <input type="text"/>     | <input type="text"/>     | <input type="text"/>     | 999<br>↓<br>001  | 999<br>↓<br>001 | 999<br>↓<br>001 |



### 解 説

- ・全トラック（リズムトラックを除く）にわたって、指定した範囲の小節を、別の位置に挿入（コピー）します。  
挿入先として指定した小節以降の小節は、後ろに送られます。したがってソングの長さは、挿入した小節分だけ長くなります。



### 手 順

- ① [F6][F7]のスライダーを使って、挿入元の小節範囲を指定します。
- ② [F8]のスライダーを使って、挿入先の小節を指定します。
- ③ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 小節の挿入が実行されます。

|   |                      |
|---|----------------------|
| Erase Measure   | 任意の小節を消去し、休符に置き換えます。 |
| [SONG] → 1~8トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 10:Erase Measure → [ENTER/YES]  |                      |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>SONG JOB Erase Measure</span> <span>Meas 001 ~ 008</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> </div> </div> </div> |                      |



## 解 説

- ・ 任意のトラックの指定した範囲の小節を空白にします。



## 手 順

- ① [A] ~ [H]を使って、消去するトラックを選択します。
- ② [F7][F8]のスライダーを使って、消去する小節範囲を指定します。
- ③ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 小節の消去が実行されます。

|  |                    |  |  |                |                      |                 |                 |
|--|--------------------|--|--|----------------|----------------------|-----------------|-----------------|
| Remove Event   | 音符以外の任意のデータを消去します。 |  |  |                |                      |                 |                 |
| [SONG] → 1~8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 11:Remove Event → [ENTER/YES] |                    |  |  |                |                      |                 |                 |
| SONG JOB Remove  |                    |  |  | Event          | No.                  | Meas            |                 |
|  |                    |  |  | ctrl           | 001                  | 001~ 008        |                 |
|  |                    |  |  |                |                      |                 |                 |
|  |                    |  |  | pgm<br>↓<br>PB | 120, all<br>↓<br>001 | 999<br>↓<br>001 | 999<br>↓<br>001 |



### 解 説

- ・コントロールチェンジデータ(ctrl)、ピッチベンドデータ(PB)、アフタータッチデータ(AT)、プログラムチェンジデータ(pgm) のデータを消去します。
- ・コントロールチェンジデータの消去を行うときにのみ、そのコントロールナンバーを、1~31, 33~120, allの中から選択します。
- ・プログラムチェンジデータの消去を行うと、バンクセレクトのコントロールチェンジデータ(コントロールナンバー0, 32)も同時に消去されます。



### 手 順

- ① [A] ~ [H]を使って、消去するトラックを選択します。
- ② [F5]のスライダーを使って、消去するデータの種類を選択します。
  - ・ctrlを選択した場合は、[F6]のスライダーを使って、そのコントロールナンバーを指定します。
- ③ [F7][F8]のスライダーを使って、消去する小節範囲を指定します。

- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼ データの消去が実行されます。

|  |                      |                      |                      |                      |                 |                 |                   |
|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|-----------------|-----------------|-------------------|
| Clock Move   |                      | クロック単位でデータを前後します。    |                      |                      |                 |                 |                   |
| [SONG] → 1~8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 12:Clock Move → [ENTER/YES] |                      |                      |                      |                      |                 |                 |                   |
| SONG JOB Clock Move  |                      |                      |                      |                      | Meas            |                 | Clock             |
|  |                      |                      |                      |                      | 001~ 008        |                 | +008              |
| <input type="text"/>   | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |                 |                 |                   |
| <input type="text"/>   | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | 999<br>└<br>001 | 999<br>└<br>001 | +999<br>└<br>-999 |



### 解 説

- ・クロック（4分音符の1/48）単位で、指定した小節内のデータのタイミングを前後します。  
Clock でプラスの数値を指定すると、後ろにずらします。マイナスの数値を指定すると、前にずらします。



### 手 順

- ① [A] ~ [H]を使って、クロックムーブするトラックを選択します。
- ② [F6][F7]のスライダーを使って、小節範囲を指定します。
- ③ [F8]のスライダーを使って、移動量を指定します。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼クロックムーブが実行されます。

|           |                    |
|-----------|--------------------|
| Transpose | 音符データの音程を一律に上下します。 |
|-----------|--------------------|

[SONG] → 1~8トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 13:Transpose → [ENTER/YES]

| SONG JOB Transpose   |  |  |  |  | Meas<br>001~ 008  | Ofst<br>+12   |   |
|--|--|--|--|--|---|---|---|
| <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>  | <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>  | <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>  | <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>  | <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>  | <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> | <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> | <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> |
| <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> | <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> | <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> | <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> | <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           999<br/>           ↓<br/>           001         </div>   | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           999<br/>           ↓<br/>           001         </div>   | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           +99<br/>           ↓<br/>           -99         </div>   |



## 解 說

- ・ 音符データの音程を、半音単位で一律に上下します。  
Ofst（オフセット）でプラスの数値を指定すると、音程を上げます。マイナスの数値を指定すると、音程を下げます。



手 順

- ① [A] ～ [H]を使って、音程を変更するトラックを選択します。
- ② [F6][F7]のスライダーを使って、小節範囲を指定します。
- ③ [F8]のスライダーを使って、音程の変化量を指定します。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼ トランスポーズが実行されます。



|  |     |      |       |                    |     |      |     |
|--|-----|------|-------|--------------------|-----|------|-----|
| Note Shift   |     |      |       | 任意の音符データの音程を変更します。 |     |      |     |
| [SONG] → 1~8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 14:Note Shift → [ENTER/YES] |     |      |       |                    |     |      |     |
| SONG   | JOB | Note | Shift | Meas               |     | From | To  |
|  |     |      |       | 001~               | 008 | C#3  | C3  |
|  |     |      |       |                    |     |      |     |
|  |     |      |       | 999                | 999 | G8   | G8  |
|  |     |      |       | ∫                  | ∫   | ∫    | ∫   |
|  |     |      |       | 001                | 001 | C-2  | C-2 |



### 解 説

- ・ 指定した範囲の小節内にあるFromで指定した音程を、Toで指定する音程に変更します。Fromで指定した音程以外の音符データはそのままです。
- ・ FromまたはToの位置にカーソルがあるとき、鍵盤から音程を入力することができます。



### 手 順

- ① [A] ~ [H]を使って、音程を変更するトラックを選択します。
- ② [F5][F6]のスライダーを使って、小節範囲を指定します。
- ③ [F7]のスライダーを使って、対象となる音程を指定します。
- ④ [F8]のスライダーを使って、変更後の音程を指定します。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑥ [ENTER/YES] を押します。  
▼ ノートシフトが実行されます。

|  |     |              |          |                 |                 |                   |                 |
|--|-----|--------------|----------|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| Velocity Modify  |     | ベロシティを変更します。 |          |                 |                 |                   |                 |
| [SONG] → 1~8トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 15:Velocity Modify → [ENTER/YES] |     |              |          |                 |                 |                   |                 |
| SONG   | JOB | Vel. Modify  | Meas     | Rate            | Ofst            |                   |                 |
|  |     |              | 001~ 008 | 100%            | +10             |                   |                 |
|  |     |              |          |                 |                 |                   |                 |
|  |     |              |          | 999<br>↓<br>001 | 999<br>↓<br>001 | 200%<br>↓<br>000% | +99<br>↓<br>-99 |



## 解 説

- ・指定した範囲内の音符データのベロシティを一律に変更します。
- ・変更量は、Rate（レイト）とOfst（オフセット）で指定します。  
元のベロシティに、Rateで指定したパーセントを掛け、さらにOfstで指定した数値を加えたものが変更後のベロシティです。  
例えば、ベロシティ=100のデータに、Rate=80%、Ofst=-10を指定すると変更後のベロシティは $(100-64) \times 0.8 + 64 - 10 = 82$ となります。



## 手 順

- ① [A] ~ [H]を使って、ベロシティを変更するトラックを選択します。
- ② [F5][F6]のスライダーを使って、小節範囲を指定します。
- ③ [F7][F8]のスライダーを使って、RateとOfstを指定します。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼ ベロシティモディファイが実行されます。

|   |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |
|---|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Gate Time Modify  |                      | ゲートタイムを変更します。        |                      |                      |                      |                      |                      |
| [SONG] → 1~8トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 16:Gate Time Modify → [ENTER/YES] |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |
| <div>SONG JOB Gate Modify Meas Rate Ofst</div> <div>001~ 008 100% +10</div>   |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |
| <input type="text"/>  | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|   |                      |                      |                      | 999<br>/<br>001      | 999<br>/<br>001      | 200%<br>/<br>000%    | +99<br>/<br>-99      |



### 解 説

- ・指定した範囲内の音符データのゲートタイムを一律に変更します。
- ・変更量は、Rate（レイト）とOfst（オフセット）で指定します。  
元のゲートタイムに、Rateで指定したパーセントを掛け、さらにOfstで指定した数値を加えたものが変更後のゲートタイムです。  
例えば、ゲートタイム=100のデータに、Rate=80%、Ofst=-10を指定すると、変更後のゲートタイムは $100 \times 0.8 - 10 = 70$ となります。



### 手 順

- ① [A] ~ [H]を使って、ゲートタイムを変更するトラックを選択します。
- ② [F5][F6]のスライダーを使って、小節範囲を指定します。
- ③ [F7][F8]のスライダーを使って、RateとOfstを指定します。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼ ゲートタイムモディファイが実行されます。

Crescendo

ベロシティを連続的に変更します。

[SONG] → 1~8 トラックを選択 → [SONG JOB] → [MENU] → 17:Crescendo → [ENTER/YES]

| SONG JOB Crescendo |             |             |             |             | Meas<br>001~ 008 | Rng<br>+50      |
|--------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|------------------|-----------------|
| <div></div>        | <div></div> | <div></div> | <div></div> | <div></div> | <div></div>      | <div></div>     |
| <div></div>        | <div></div> | <div></div> | <div></div> | <div></div> | 999<br>S<br>001  | 999<br>S<br>001 |
|                    |             |             |             |             |                  | +99<br>S<br>-99 |



## 解 說

- 指定した範囲内の音符データのベロシティを、連続的に変化させます。例えば、Rng（レンジ）でプラスの数値指定すると、次のようにベロシティが徐々に上がってきます。マイナスの数値を指定すると、逆に徐々にベロシティが下がります。



手 順

- ① [A] ～ [H]を使って、クレッシェンドを行うトラックを選択します。
- ② [F6][F7]のスライダーを使って、小節範囲を指定します。
- ③ [F8]のスライダーを使って、レンジを指定します。
- ④ [ENTER/YES] を押します。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。  
▼クレッシェンドが実行されます。

# 第5章

## パターンの機能

この章では、パターンの作り方、再生の方法などを説明します。

- パターンプレイ .....156
- リアルタイムレコーディング .....157
- ステップレコーディング .....160
- パターンネーム .....163
- パターンジョブ .....164

# パターンプレイ

|   |               |       |      |                 |      |       |      |             |   |     |     |               |  |  |  |                 |  |  |  |
|---|---------------|-------|------|-----------------|------|-------|------|-------------|---|-----|-----|---------------|--|--|--|-----------------|--|--|--|
| Pattern Play  | パターンの再生を行います。 |       |      |                 |      |       |      |             |   |     |     |               |  |  |  |                 |  |  |  |
| [PATTERN]   |               |       |      |                 |      |       |      |             |   |     |     |               |  |  |  |                 |  |  |  |
| <table border="1"> <tr> <td>PATTERN PLAY</td> <td>Meas</td> <td>Tempo</td> <td>Time</td> </tr> <tr> <td>I01w:Rock 1</td> <td>1</td> <td>120</td> <td>4/4</td> </tr> </table>  |               |       |      | PATTERN PLAY    | Meas | Tempo | Time | I01w:Rock 1 | 1 | 120 | 4/4 |               |  |  |  |                 |  |  |  |
| PATTERN PLAY  | Meas          | Tempo | Time |                 |      |       |      |             |   |     |     |               |  |  |  |                 |  |  |  |
| I01w:Rock 1   | 1             | 120   | 4/4  |                 |      |       |      |             |   |     |     |               |  |  |  |                 |  |  |  |
| <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>99<br/>↓<br/>00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>240<br/>↓<br/>030</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> |               |       |      |                 |      |       |      |             |   |     |     | 99<br>↓<br>00 |  |  |  | 240<br>↓<br>030 |  |  |  |
|   |               |       |      |                 |      |       |      |             |   |     |     |               |  |  |  |                 |  |  |  |
| 99<br>↓<br>00   |               |       |      | 240<br>↓<br>030 |      |       |      |             |   |     |     |               |  |  |  |                 |  |  |  |



## 解 説

- ・この画面で[RUN] を押すと、選択されているパターンが再生されます。
- ・パターンは、00～99の 100種類が使用できます。
- ・再生中には、[RUN] のランプが、テンポに合わせて「赤、緑、緑…」と点滅します。
- ・パターンの再生中に、パターンを変更すると、現在演奏中のパターンの再生が終わってから、次のパターンが再生されます。
- ・[◀] を押すと、再生開始位置をパターンの先頭まで戻します。
- ・「I01w」などの「w」は、その番号のパターンが録音済みであることを示します。[1] のランプも同様に録音済みのときに点灯します。
- ・Tempo（テンポ）では、再生の速さを設定します。  
1 分間に再生する 4 分音符の数（↓＝）で指定します。
- ・マルチエディットのボイスアサインで、インスト-16 のボイスが、ドラムボイスになっていないと、ドラムボイスが再生されません。

# リアルタイムレコーディング

|  |  |                     |  |  |  |  |  |
|--|--|---------------------|--|--|--|--|--|
| Realtime Recording   |  | 実際の演奏をパターンとして録音します。 |  |  |  |  |  |
| [PATTERN] → [RECORD] → [F1]でREALを選択  |  |                     |  |  |  |  |  |
| <div> <div> PATTERN RECORD Meas Tempo Time Qntz Vel<br/> REAL PTN=100 1 120 4/ 4 1/32 fix </div> <div> <div> <div>STEP</div> <div>REAL</div> </div> <div> <div>99</div> <div>00</div> </div> <div> <div>4</div> <div>1</div> </div> <div> <div>240</div> <div>030</div> </div> <div> <div>32/16</div> <div>1/4</div> </div> <div> <div>off</div> <div>1/4</div> </div> <div> <div>fix</div> <div>norm</div> </div> </div> </div> |  |                     |  |  |  |  |  |



## 解 説

- ・クリック音（テンポを示す音）を聞きながら、リアルタイムでパターンを録音していきます。  
録音中のパターンは、繰り返し演奏（録音状態のまま）されますので、楽器1つ1つを順番に録音していくことができます。
- ・[F1]のスライダーでは、リアルタイムレコーディング（REAL）とステップレコーディング（STEP）を切り換えます。ここでは、REALを選択します。
- ・[F3]のスライダーでは、録音するパターン番号を指定します。
- ・Meas（メジャー）では、パターンの小節数を指定します。  
ただし、すでに録音されているパターンが選択されている（w が表示されている）場合には、この設定は変更できません。
- ・Tempo（テンポ）では、録音の速さを設定します。  
このテンポは、録音のためだけの指定であり、再生には影響しません。  
1分間に再生する4分音符の数（J=）で指定します。

- ・Time (タイム) では、拍子を設定します。  
ただし、すでに録音されているパターンが選択されている (w が表示されている) 場合には、この設定は変更できません。
- ・Qntz (クオンタイズ) では、タイミングの補正の有無および補正する幅を指定します。例えば、1/8 を選択した場合、これから入力する音符は 8 分音符で割り切れるポイントに録音されます。
- ・Vel (ベロシティ) では、録音する音のベロシティ (強さ) を指定します。  
[4] ~ [8] のボタンを使って、次の中から選択します。

norm ..... ベロシティ=64で入力します。

acc1~3 .. シーケンサーセットアップで設定されているアクセントベロシティ 1~3 の値で入力します。

fix ..... シーケンサーセットアップで設定されているフィックス値 (kbd または 0~127 の数値) で入力します。

kbd が選択されている場合は、鍵盤を弾いたときのベロシティが採用されます。

シーケンサーセットアップについては、オーナーズマニュアルPart2 の第5章で説明しています。



### 手 順

- ① パターン番号、Meas, Tempo, Time, Qntz, Velを指定します。
- ② [RUN] を押します。
  - ▼ 録音が始まり、[RUN] のランプが点滅します。  
任意の鍵盤を弾きます。指定した小節分の録音が終わると、再び先頭に戻り、録音が継続されます。
  - ・ 録音中、Tempo, Qntz, Velの設定を変更することができます。
  - ・ [SHIFT] を押しながら、鍵盤を弾くと、その音を消すことができます。例えば、[SHIFT] を押しながら、ずっとスネアの鍵盤を押さえ続けると、パターンのスネアの音が全部消されます。
  - ・ 録音が終わったら、次の手順に進みます。
- ③ [STOP]を押します
  - ▼ 録音が終了します。





### 注 意









- ・シーケンサーセットアップ（オーナーズマニュアルPart2 第5章参照）でクリック音がoff に設定されている場合は、クリック音が出ません。



### 参 考

- ・録音中のクリック音のボリュームは、本体リアパネルの「クリックボリューム調節ツマミ」で変更することができます。

# ステップレコーディング

| Step Recording  | 1音、1音をステップ単位で録音していきます。 |      |       |      |      |      |  |         |        |      |       |      |      |     |      |         |   |     |     |      |      |
|---|------------------------|------|-------|------|------|------|--|---------|--------|------|-------|------|------|-----|------|---------|---|-----|-----|------|------|
| [PATTERN] → [REC] → [F1]でSTEPを選択  |                        |      |       |      |      |      |  |         |        |      |       |      |      |     |      |         |   |     |     |      |      |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>PATTERN</th> <th>RECORD</th> <th>Meas</th> <th>Tempo</th> <th>Time</th> <th>Qntz</th> <th>Vel</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>STEP</td> <td>PTN=100</td> <td>1</td> <td>***</td> <td>4/4</td> <td>1/32</td> <td>norm</td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px;">STEP<br/>↙<br/>REAL</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; text-align: center;">99<br/>↙<br/>00</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; text-align: center;">4<br/>↙<br/>1</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px;"></div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; text-align: center;">32/16<br/>↙<br/>1/4</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; text-align: center;">off<br/>↙<br/>1/4</div> </div> <div style="text-align: center;"> <br/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; text-align: center;">fix<br/>↙<br/>norm</div> </div> </div> </div> |                        |      |       |      |      |      |  | PATTERN | RECORD | Meas | Tempo | Time | Qntz | Vel | STEP | PTN=100 | 1 | *** | 4/4 | 1/32 | norm |
| PATTERN   | RECORD                 | Meas | Tempo | Time | Qntz | Vel  |  |         |        |      |       |      |      |     |      |         |   |     |     |      |      |
| STEP  | PTN=100                | 1    | ***   | 4/4  | 1/32 | norm |  |         |        |      |       |      |      |     |      |         |   |     |     |      |      |



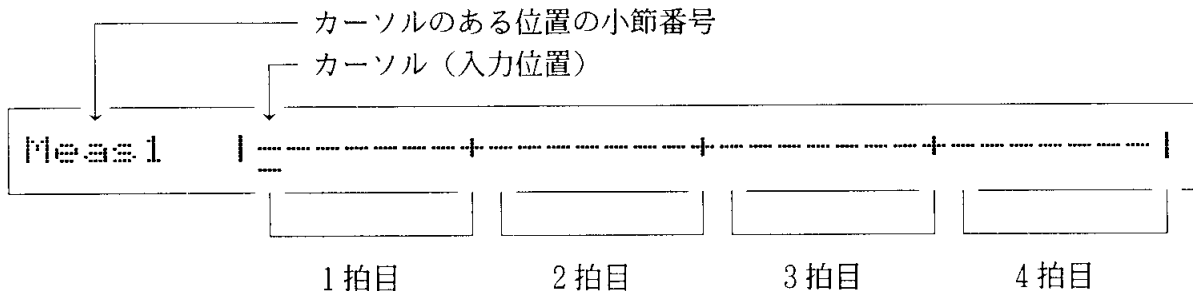
## 解 説

- ・棒状のグラフを使って、1音、1音録音をしていきます。
- ・[F1]のスライダーでは、リアルタイムレコーディング(REAL)とステップレコーディング(STEP)を切り換えます。ここでは、STEPを選択します。
- ・[F3]のスライダーでは、録音するパターン番号を指定します。
- ・Meas (メジャー) では、パターンの小節数を指定します。  
ただし、すでに録音されているパターンが選択されている (w が表示されている) 場合には、この設定は変更できません。
- ・Time (タイム) では、拍子を設定します。  
ただし、すでに録音されているパターンが選択されている (w が表示されている) 場合には、この設定は変更できません。
- ・Qntz (クオンタイズ) では、タイミングの補正の有無および補正する幅を指定します。例えば、1/8 を選択した場合、これから入力する音符は8分音符で割り切れるポイントに録音されます。

- Vel（ベロシティ）では、録音する音のベロシティ（強さ）を指定します。  
[4] ～ [8]のボタンを使って、次の中から選択します。  
norm …… ベロシティ=64で入力します。  
accl～3 …… シーケンサーセットアップで設定されているアクセントベロシティ 1～3の値で入力します。  
fix …… シーケンサーセットアップで設定されているフィックス値（kbd または 0～127 の数値）で入力します。  
kbd が選択されている場合は、鍵盤を弾いたときのベロシティが採用されます。  
シーケンサーセットアップについては、オーナーズマニュアルPart2 の第5章で説明しています。
- Qntz, Vel は、録音中でも変更することができます。
- [RUN] を押すと、次のような画面となります。

```
Meas1 |-----+-----+-----+-----|
PTN=100  ♪  INST= C3< > Vel=norm
```

- この画面の1行目ではデータのポイントを次のような形式で示します。



- 1つの「—」は32分音符を示し、「+」は拍の切れ目を示します。  
したがって、拍子の設定によっては、上記と異なる表示になります。  
（上の例は、4/4 拍子の場合の画面表示です）
- このステップ録音の画面が表示されているとき、データエントリーダイアルはカーソルの左右の移動に使います。  
また、最低移動量は、Qntzで指定されている量となります。
- このグラフは、楽器1つ1つ（各鍵盤別）について表示されます。  
表示中の楽器名は、2行目に表示されます。



### 手 順

- ① パターン番号、Meas, Tempo, Time, Qntz, Velを指定します。
- ② [RUN] を押します。
  - ▼ 棒グラフが表示されます。
  - ・ 任意の鍵盤を弾きます。1つの音を入力すると、その位置に「♯」が表示され、Qntzで指定されている分（2行目に音符マークで示されます）だけ先にカーソルが進みます。
  - ・ Qntzがオフになっている場合は、32分音符を6つに分けた分ずつカーソルが移動します。（of1～6 という表示になります）  
音符を32分音符で割り切れないポイントに入力した場合は、「※」のマークが示されます。
  - ・ 録音中、[C]～[H] や [-1] [+1]を使って、クオンタイズを変更することができます。また、[4] ～ [8]のボタンを使って、ベロシティを変更することもできます。
  - ・ 音符を入力しないで、棒グラフに表示する楽器を変更したい場合は[F4]を押しながら、任意の鍵盤を弾きます。
  - ・ [SHIFT] を押しながら、任意の鍵盤を押すと、カーソル位置のその鍵盤の音符が削除されます。
  - ・ 録音が終わったら、次の手順に進みます。
- ③ [STOP]を押します
  - ▼ 録音が終了します。

# パターンネーム

|   |                     |
|---|---------------------|
| Pattern Name  | パターンのパターンネームを設定します。 |
| [PATTERN] → パターン番号選択 → [NAME]   |                     |
| <div> <div>Pattern Name</div> <div>I00 : "Springs "</div> <div>[CLR][UPR][LWR][SPC]</div> <div>[+][+]</div> </div> <div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div> |                     |



## 解 説

- ・パターンの名前を入力します。
- ・文字は、[A]～[H] [1]～[8] [+][-]、データエントリーダイアル、コンティニューススライダー 1～8 と、次のボタンを使って入力します。
  - [F1]を押すと、ネーム全体がクリアされます。
  - [F2]を押すと、大文字の入力状態になります。
  - [F3]を押すと、小文字の入力状態になります。
  - [F4]を押すと、スペース（空白）が入力されます。
  - [F7]を押すと、カーソルが1文字分左に移動します。
  - [F8]を押すと、カーソルが1文字分右に移動します。
- ・[A]～[H] および [1]～[8] のボタンには、それぞれ3種類の文字が割り当てられています。ボタンを押すたびに順番に文字が表示されます。

例えば

ABC

A

このボタンを押すたびに  
A → B → C → A… と変化します

## パターンジョブ

---

| パターンジョブの機能 |                 |                             |
|------------|-----------------|-----------------------------|
| 1 :        | Copy Pattern    | パターンのコピー、パターンの連結を行います。      |
| 2 :        | Clear Pattern   | 1 パターン、全パターン、任意の楽器の消去を行います。 |
| 3 :        | Inst Change     | 任意の楽器を別の楽器に置き換えます。          |
| 4 :        | Velocity Modify | 任意の楽器のベロシティを変更します。          |

|   |                        |  |  |  |               |                |               |
|---|------------------------|--|--|--|---------------|----------------|---------------|
| Copy Pattern  | パターンのコピー、パターンの連結を行います。 |  |  |  |               |                |               |
| [PATTERN] → [JOB] → [MENU] → 1:Copy Pattern → [ENTER/YES] |                        |  |  |  |               |                |               |
| PTN JOB Copy Pattern                                      |                        |  |  |  | From          | To             |               |
| <SunSet >   |                        |  |  |  | I01+          | I02            | I01           |
|   |                        |  |  |  |               |                |               |
|   |                        |  |  |  | 99<br>S<br>00 | 99<br>S<br>*** | 99<br>S<br>00 |



### 解 説

- ・あるパターンを別の番号にコピーします。  
また、2つのパターンを連結して新しいパターンを作ります。  
ただし、4小節を超えてしまうような連結はできません。
- ・[F6]のスライダーでは、コピー元（または連結の前半部）を指定します。
- ・[F7]のスライダーでは、連結の後半部を指定します。  
パターンのコピーの場合には、「\*\*\*」の表示にしておきます。
- ・[F8]のスライダーでは、コピー先（または連結後のパターンを入れる番号）を指定します。



### 手 順

- ① [F6]のスライダーを使って、コピー元（連結の前半部）のパターンを選択します。
- ② [F7]のスライダーを使って、連結の後半部のパターンを選択します。
  - ・パターンのコピーの場合には、「\*\*\*」の表示にしておきます。
- ③ [F8]のスライダーを使って、コピー先（連結の保存先）のパターンを選択します。
- ④ [ENTER/YES] を押します。
  - ▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。
  - ▼ パターンのコピーまたは連結が実行されます。



|  |                             |
|--|-----------------------------|
| Clear Pattern  | 1 パターン、全パターン、任意の楽器の消去を行います。 |
| [PATTERN] → [JOB] → [MENU] → 2:Clear Pattern → [ENTER/YES]   |                             |
| <div> <div>PTN JOB Clear Pattern</div> <div>PTN ALL [KEY]&lt;SunSet &gt; Ptn Key= C1</div> <div>100 36</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>99</div> <div>96</div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>00</div> <div>36</div> <div></div> </div> </div> |                             |



## 解 説

- ・次のいずれかの消去を行います。
  - ・[F1](PTN) … 任意の1パターン
  - ・[F2](ALL) … 全パターン
  - ・[F3](KEY) … 1パターン内の、任意の楽器
- ・[F1]を選択した場合は、[F6]のコンティニュアスライダーを使って、消去するパターンを選択します。
- ・[F3]を選択した場合は、[F6]のコンティニュアスライダーで、対象となるパターンを選択し、さらに[F7]のコンティニュアスライダーを使って、消去する楽器（音程）を指定します。



## 手 順

- ① [F1][F2][F3]のボタンで、消去の対象を選択します。
  - ・必要に応じて、[F6][F7]のコンティニュアスライダーを使って、パターン番号、楽器を指定します。
- ② [ENTER/YES] を押します。
  - ▼確認のメッセージが表示されます。
- ③ [ENTER/YES] を押します。
  - ▼パターンの消去が実行されます。

|  |                    |      |          |  |     |      |    |
|--|--------------------|------|----------|--|-----|------|----|
| Inst Change  | 任意の楽器を別の楽器に置き換えます。 |      |          |  |     |      |    |
| [PATTERN] → [JOB] → [MENU] → 3:Inst Change → [ENTER/YES] |                    |      |          |  |     |      |    |
| PTN  | JOB                | Inst | Change   |  | Ptn | From | To |
| [PTN]  | ALL                |      | <SunSet> |  | 100 | C#2  | C2 |
|  |                    |      |          |  |     |      |    |
|  |                    |      |          |  | 99  | C6   | C6 |
|  |                    |      |          |  | ↓   | ↓    | ↓  |
|  |                    |      |          |  | 00  | C1   | C1 |



























## 解 説

- ・ 1パターン、または全パターンの任意の楽器を別の楽器に置き換えます。
- ・ 1パターンだけを対象にする場合は [F1] (PTN) を、全パターンを対象にする場合は [F2] (ALL) を選択します。
- ・ Fromで指定した音程の楽器を、Toで指定した楽器に変更します。  
Fromの音程は[F7]のコンティニユアススライダーで、Toの音程は[F8]のコンティニユアススライダーで指定します。また、FromまたはToにカーソルを置き、鍵盤を弾くとその音程が入力されます。



## 手 順

- ① [F1][F2]で、インストチェンジの対象を選択します。
- ② [F6][F7][F8]のコンティニユアススライダーを使って、パターン番号、From、Toを指定します。
- ③ [ENTER/YES] を押します。  
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ④ [ENTER/YES] を押します。  
▼ パターンのインストチェンジが実行されます。

|   |   |   |   |   |  |   |   |      |       |     |          |     |     |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |               |               |               |                 |
|---|---|---|---|---|--|---|---|------|-------|-----|----------|-----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|--|---|---|--|--|--|--|---------------|---------------|---------------|-----------------|
| Velocity Modify   | 任意の楽器のベロシティを変更します。  |   |   |   |  |   |   |      |       |     |          |     |     |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |               |               |               |                 |
| [PATTERN] → [JOB] → [MENU] → 4:Velocity Modify → [ENTER/YES]  |   |   |   |   |  |   |   |      |       |     |          |     |     |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |               |               |               |                 |
| <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">PTN</td> <td style="width: 15%;">JOB</td> <td style="width: 25%;">Velocity</td> <td style="width: 10%;">Ptn</td> <td style="width: 10%;">Key</td> <td style="width: 15%;">Rate</td> <td style="width: 10%;">Ofst</td> </tr> <tr> <td>[PTN]</td> <td>ALL</td> <td>&lt;SunSet&gt;</td> <td>100</td> <td>C#2</td> <td>80%</td> <td>+10</td> </tr> </table><br><table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; text-align: left;">           99<br/>           S<br/>           00         </td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; text-align: left;">           C6<br/>           S<br/>           C1         </td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; text-align: left;">           200<br/>           S<br/>           0         </td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; text-align: left;">           +99<br/>           S<br/>           -99         </td> </tr> </table> |   | PTN   | JOB   | Velocity  | Ptn  | Key   | Rate  | Ofst | [PTN] | ALL | <SunSet> | 100 | C#2 | 80% | +10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 99<br>S<br>00 | C6<br>S<br>C1 | 200<br>S<br>0 | +99<br>S<br>-99 |
| PTN   | JOB   | Velocity  | Ptn   | Key   | Rate   | Ofst  |   |      |       |     |          |     |     |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |               |               |               |                 |
| [PTN]   | ALL   | <SunSet>  | 100   | C#2   | 80%  | +10   |   |      |       |     |          |     |     |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |               |               |               |                 |
|    |  |  |  |  |  |  |  |      |       |     |          |     |     |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |               |               |               |                 |
|   |   |   |   | 99<br>S<br>00   | C6<br>S<br>C1  | 200<br>S<br>0   | +99<br>S<br>-99   |      |       |     |          |     |     |     |     |   |   |   |   |   |  |   |   |  |  |  |  |               |               |               |                 |



### 解 説

- ・ 1パターン、または全パターンの任意の楽器のベロシティを変更します。
- ・ 1パターンだけを対象にする場合は [F1] (PTN) を、全パターンを対象にする場合は [F2] (ALL) を選択します。
- ・ 変更量は、Rate (レイト) と Ofst (オフセット) で指定します。  
 元のベロシティに、Rateで指定したパーセントを掛け、さらにOfstで指定した数値を加えたものが変更後のベロシティです。  
 例えば、ベロシティ=100のデータに、Rate=80%、Ofst=-10を指定すると  
 変更後のベロシティは  $(100-64) \times 0.8 + 64 - 10 = 82$  となります。



### 手 順

- ① [F1][F2]で、ベロシティ変更の対象を選択します。
- ② [F5]～[F8]のコンティニュアススライダーを使って、パターン番号、楽器（音程）、Rate、Ofstを指定します。
  - ・全パターンを選択した場合には、パターン番号の指定は必要ありません。
- ③ [ENTER/YES] を押します。
  - ▼確認のメッセージが表示されます。
- ④ [ENTER/YES] を押します。
  - ▼ベロシティの変更が実行されます。

# 付録

---

|             |     |
|-------------|-----|
| ■用語解説 ..... | 172 |
|-------------|-----|

# 用語解説

## あ行

|             |  |
|-------------|--|
| イニシャライズ     | ・ ボイスやパフォーマンス、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。ボイスやパフォーマンス、マルチを白紙の状態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。  |
| インターナル      | ・ ボイスやパフォーマンス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。  |
| ウェーブフォームカード | ・ AWM2用のウェー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。（Part1 : 32ページ）   |
| AEG         | ・ アンプリチュードエンベロープジェネレーター (Amplitude 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。<br>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。（Part2 : 89ページ） |
| 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。<br>AWM2は Advanced Wave Memory 2 の略です。   |
| エディット       | ・ ボイスやパフォーマンス、マルチなどのデータやシーケンスデータを編集する作業のことです。  |
| エフェクター      | ・ 音を加工する装置です。本機は、フランジャー、コーラス、リバーブ、ディレイなど数多くのエフェクトを内蔵しています。   |
| 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、何が起こったかを示します。（Part2 : 316 ページ）   |
| LCD パネル     | ・ さまざまなデータの状態や、現在使用しているボイスやパフォーマンスの名称などを表示する画面です。  |
| LFO         | ・ 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、LFO の変化の速さや波形を選択することができます。（Part2 : 120 ページ）  |

## か行

|            |   |
|------------|---|
| カーソル       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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、カーソルは下線（文字の下線）で示されます。カーソルの移動には、[F1]～[F8]のボタンや、コンティニュアススライダーを使います。</li> </ul>  |
| キーノートナンバー  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・MIDIの規格で、各音程に割り当てられた番号のことです。<br/>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。</li> </ul>  |
| クォンタイズ     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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）でクォンタイズを実行すると、♪より小さい符割りは存在しなくなります。（Part1：141 ページ）</li> </ul>   |
| クロック       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・本機のシーケンサーでは、1拍を48等分した最小の単位です。</li> <li>・また、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のこともクロックと呼びます。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。</li> </ul>                         |
| ゲートタイム     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>  |
| コントローラー    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・モジュレーションホイール、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などの装置の総称です。本機ではこれ以外にも、コンティニュアススライダーもコントローラーとして使うことができます。（Part1：37, 42ページ）</li> </ul>                                  |
| コントロールチェンジ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・コントローラー（モジュレーションホイールやフットコントローラーなど）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、トラックボリューム=07、エクスプレッション=11 といったように固有のコントロールナンバーを持っています。</li> </ul>                |
| コンペア       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボイスやパフォーマンスのエディット中に、エディット中の音と、エディット前の音とを聴き比べるための機能です。<br/>エディットの最中に [SHIFT] を押しながら [STORE] 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。[EXIT] を押すと、元のエディット状態に戻ります。</li> </ul> |

### さ行

|             |   |
|-------------|---|
| シーケンサー      | <ul style="list-style-type: none"><li>・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かのトラック（本機では8トラック+リズムトラック）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。</li></ul> |
| ステップレコーディング | <ul style="list-style-type: none"><li>・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。</li></ul>                          |
| ストア         | <ul style="list-style-type: none"><li>・作成したボイスやパフォーマンスの設定を、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、パフォーマンス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、パフォーマンスは消されます。</li></ul> |
| セーブ         | <ul style="list-style-type: none"><li>・ボイスやパフォーマンスのデータ、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。</li></ul>                          |

### た行

|        |  |
|--------|--|
| チャンネル  | <ul style="list-style-type: none"><li>・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。</li></ul>                           |
| チューニング | <ul style="list-style-type: none"><li>・楽器の調律のことです。一般的には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、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。（Part2 第5章）</li></ul>        |
| ディスク   | <ul style="list-style-type: none"><li>・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。<br/>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。</li></ul> |



|            |   |
|------------|---|
| ディレイ       | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>                                   |
| デチューン      | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>  |
| デプス(Depth) | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>   |
| トラック       | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>本機には、1～8のトラックおよびリズム専用のトラックがあります。</li> </ul> |
| トランスポーズ    | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。(Part1:150 ページ)</li> </ul>  |

## な行

|             |  |
|-------------|--|
| ノートオン       | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul> |
| ノンボラタイルメモリー | <ul style="list-style-type: none"> <li>本体内のバックアップバッテリーでバックアップされているRAM（別売のSYEMB06）を示します。</li> </ul>                     |

## は行

|       |   |
|-------|---|
| バイパス  | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>本機では[BYPASS]ボタンを使って、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です。</li> </ul>                           |
| パン    | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>   |
| パンチイン | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。(Part1 : 86ページ)</li> </ul> |

|            |  |
|------------|--|
| ピッチベンドホイール | <ul style="list-style-type: none"><li>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。</li></ul>   |
| ファンクションキー  | <ul style="list-style-type: none"><li>ディスプレイの下にある8個の[F1]～[F8]のことです。<br/>ディスプレイの最下行には、必要に応じて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。</li></ul>                         |
| フィルター      | <ul style="list-style-type: none"><li>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。</li></ul> |
| フォーマット     | <ul style="list-style-type: none"><li>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。</li></ul>                      |
| プリセット      | <ul style="list-style-type: none"><li>あらかじめ本体内に用意されているウェーブの種類です。このプリセットウェーブは変更できません。</li></ul>   |
| プログラムチェンジ  | <ul style="list-style-type: none"><li>MIDIを使って、本機や外部機器のボイスやパフォーマンス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。</li></ul>                            |
| ベロシティ      | <ul style="list-style-type: none"><li>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を検出しています。</li></ul>                                       |
| ボイス        | <ul style="list-style-type: none"><li>さまざまな設定で作られた音色の最小単位です。<br/>インターナルボイス1～4、カードボイス1～4に分類することができます。</li></ul>   |
| ボラタイルメモリー  | <ul style="list-style-type: none"><li>電源を切ると消えてしまう（バッテリーでバックアップされていない）RAM のことで、本体のウェーブRAM や別売のSIMMを示します。</li></ul>   |

## ま行

|                  |  |
|------------------|--|
| マルチ              | <ul style="list-style-type: none"> <li>主にシーケンサーを使った演奏を行うために、最大16種類のインスト（ボイスまたはパフォーマンス）を組み合わせた設定のことです。16種類のインストはそれぞれ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。本機をマルチ音源として使用するときも、このマルチを使います。</li> </ul> |
| MIDI             | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>  |
| メジャー             | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>  |
| メニュー             | <ul style="list-style-type: none"> <li>現在選択することのできる作業の種類を、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。</li> </ul>   |
| メモリー             | <ul style="list-style-type: none"> <li>ボイスやパフォーマンスを保存する場所のことです。本機では、インターナル、カードの2種類があります。</li> </ul>  |
| モジュレーション<br>ホイール | <ul style="list-style-type: none"> <li>演奏中に音量や音色、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。</li> </ul>   |

## ら行

|                   |  |
|-------------------|--|
| リアルタイム<br>レコーディング | <ul style="list-style-type: none"> <li>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いく方法をステップレコーディングと呼びます。</li> </ul> |
| レイト               | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>       |
| レベル               | <ul style="list-style-type: none"> <li>音源など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。</li> </ul>                     |
| ロード               | <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>             |



# 索引

---

- |                    |     |
|--------------------|-----|
| ■ 五十音順索引 .....     | 180 |
| ■ アルファベット順索引 ..... | 183 |

# 五十音順索引

## あ

|                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| アウトプット端子             | Part 1: 19             |
| アフタータッチデータ           | Part 1: 105            |
| イグジット／ノーボタン          | Part 1: 16             |
| イニシャライズ              | Part 1: 172            |
| インターナル               | Part 1: 172            |
| インターナル1 ボタン          | Part 1: 17             |
| インターナル2 ボタン          | Part 1: 17             |
| ウェーブ                 | Part 2: 21             |
| ウェーブフォームカード          | Part 1: 172            |
| ウェーブフォームカードスロット      | Part 1: 18             |
| ウェーブメモリアロケーション       | Part 2: 246            |
| ウェーブモード              | Part 1: 46 Part 2: 236 |
| エディット                | Part 1: 172            |
| エフェクター               | Part 1: 172            |
| エフェクトエディット (マルチ)     | Part 1: 116            |
| エフェクトエディット (ドラムボイス)  | Part 2: 164            |
| エフェクトエディット (ノーマルボイス) | Part 2: 136            |
| エフェクトエディット (パフォーマンス) | Part 2: 61             |
| エフェクトコントローラー         | Part 2: 60             |
| エフェクトタイプ             | Part 1: 118 Part 2: 58 |
| エフェクトバイパスボタン         | Part 1: 15             |
| エフェクトパラメーター          | Part 2: 60             |
| エフェクトパラメーター一覧表       | Part 2: 284            |
| エフェクト70=表示機能         | Part 1: 119 Part 2: 59 |
| エフェクトモード             | Part 1: 117 Part 2: 57 |
| エラー                  | Part 1: 172            |
| エラーメッセージ一覧表          | Part 2: 316            |
| エンター／イエスボタン          | Part 1: 16             |
| 音源部                  | Part 1: 28             |
| 音符                   | Part 1: 88             |

## か

|        |                 |
|--------|-----------------|
| カーソル   | Part 1: 48, 173 |
| カード    | Part 1: 32      |
| カードボタン | Part 1: 17      |

|                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| カードユーティリティ          | Part 2: 204     |
| キーノートナンバー           | Part 1: 173     |
| クイックエディット           | Part 1: 52      |
| クイックエディット (ドラムボイス)  | Part 2: 155     |
| クイックエディット (ノーマルボイス) | Part 2: 87      |
| クイックエディット (パフォーマンス) | Part 2: 37      |
| クォンタイズ              | Part 1: 173     |
| クリックボリューム調節ツマミ      | Part 1: 19      |
| グループ                | Part 2: 88      |
| クロック                | Part 1: 173     |
| ゲートタイム              | Part 1: 88, 173 |
| コンティニューアススライダー      | Part 1: 16      |
| コントローラー             | Part 1: 173     |
| コントローラー部            | Part 1: 28      |
| コントロールチェンジ          | Part 1: 173     |
| コントロールチェンジデータ       | Part 1: 104     |
| コンペア                | Part 1: 173     |
| コンペア (パフォーマンス)      | Part 2: 36      |
| コンペア (ドラムボイス)       | Part 2: 154     |
| コンペア (ノーマルボイス)      | Part 2: 86      |

## さ

|                    |                |
|--------------------|----------------|
| サステイン端子            | Part 1: 19     |
| サブモードボタン           | Part 1: 15, 47 |
| サンプル               | Part 2: 239    |
| サンプルダンプ            | Part 2: 249    |
| シーケンサー             | Part 1: 174    |
| シーケンサーセットアップ       | Part 2: 196    |
| シーケンサー部            | Part 1: 28     |
| シフトボタン             | Part 1: 15     |
| 仕様                 | Part 2: 260    |
| 小節線データ             | Part 1: 106    |
| シンセサイザーセットアップ      | Part 2: 185    |
| 数値の設定              | Part 1: 49     |
| スタンダードMIDIファイル     | Part 2: 221    |
| ステップレコーディング (ソング)  | Part 1: 87     |
| ステップレコーディング (パターン) | Part 1: 160    |

|               |             |
|---------------|-------------|
| ストア           | Part 1: 174 |
| ストア (ドラムボイス)  | Part 2: 153 |
| ストア (ノーマルボイス) | Part 2: 85  |
| ストア (パフォーマンス) | Part 2: 34  |
| ストアボタン        | Part 1: 15  |
| ストップボタン       | Part 1: 14  |
| セーブ           | Part 1: 174 |
| 接続            | Part 1: 23  |
| 増設メモリーボード     | Part 1: 20  |
| ソング           | Part 1: 58  |
| ソングジョブ        | Part 1: 134 |
| ソングチェイン       | Part 2: 201 |
| ソングプレイ        | Part 1: 80  |
| ソングプレイモード     | Part 1: 44  |
| ソングボタン        | Part 1: 14  |
| ソンググループ       | Part 2: 201 |

## な

|              |                        |
|--------------|------------------------|
| タイ           | Part 1: 89             |
| チャンネル        | Part 1: 60, 174        |
| チューニング       | Part 1: 174            |
| ディスク         | Part 1: 34, 174        |
| ディスクユーティリティ  | Part 2: 208            |
| データエントリーダイアル | Part 1: 16             |
| データカードスロット   | Part 1: 18             |
| デチューン        | Part 1: 175            |
| デバイスナンバー     | Part 2: 188            |
| デプス          | Part 1: 175            |
| トップボタン       | Part 1: 14             |
| トラック         | Part 1: 58, 175        |
| トラック先頭データ    | Part 1: 106            |
| トラック末尾データ    | Part 1: 106            |
| ドラムボイス       | Part 1: 29 Part 2: 24  |
| ドラムボイスエディット  | Part 2: 152            |
| ドラムボイスジョブ    | Part 2: 178            |
| トランスポーズ      | Part 1: 175            |
| トランスミットチャンネル | Part 1: 82 Part 2: 188 |

## ね

|              |                       |
|--------------|-----------------------|
| ノートオン        | Part 1: 175           |
| ノートデータ       | Part 1: 104           |
| ノーマルボイス      | Part 1: 29 Part 2: 20 |
| ノーマルボイスエディット | Part 2: 84            |
| ノーマルボイスジョブ   | Part 2: 148           |
| ノンボラタイルメモリー  | Part 2: 237           |

## は

|               |                        |
|---------------|------------------------|
| バイパス          | Part 1: 175            |
| パターンジョブ       | Part 1: 164            |
| パターンプレイ       | Part 1: 156            |
| パターンプレイモード    | Part 1: 45             |
| パターンボタン       | Part 1: 14             |
| バックアップバッテリー   | Part 1: 11             |
| パフォーマンス       | Part 1: 29 Part 2: 18  |
| パフォーマンスエディット  | Part 2: 32             |
| パフォーマンスジョブ    | Part 2: 77             |
| パフォーマンスプレイモード | Part 1: 35             |
| パフォーマンスボタン    | Part 1: 14             |
| パワースイッチ       | Part 1: 19             |
| パン            | Part 1: 175            |
| バンクセレクト信号     | Part 2: 190            |
| パンチインレコーディング  | Part 1: 86             |
| ピッチEG         | Part 2: 23             |
| ピッチベンドデータ     | Part 1: 105            |
| ピッチベンドホイール    | Part 1: 18, 176        |
| ファンクションボタン    | Part 1: 16             |
| フィルター         | Part 1: 176 Part 2: 22 |
| フォーマット        | Part 1: 176            |
| フowardボタン     | Part 1: 14             |
| フットコントローラー端子  | Part 1: 19             |
| フットボリューム端子    | Part 1: 19             |
| プリセット         | Part 1: 176            |
| プリセットウェーブ一覧表  | Part 2: 264            |
| プログラムチェンジ     | Part 1: 176            |

## 五十音順索引

プログラムチェンジ信号 ..... Part 1: 90  
プログラムチェンジデータ .. Part 1: 105  
フロッピーディスクドライブ.. Part 1: 18  
ページ ..... Part 2: 26  
ページおくりボタン ..... Part 1: 16  
ページの操作 ..... Part 1: 51  
ページボタン ..... Part 2: 28  
ページもどしボタン ..... Part 1: 16  
ヘッドフォン端子 ..... Part 1: 19  
ベロシティ ..... Part 1: 89, 176  
ボイス ..... Part 1: 29, 176  
ボイスプレイモード ..... Part 1: 39  
ボイスボタン ..... Part 1: 14  
ボラタイルメモリー ..... Part 2: 237

### ■■■■■■■■■■ ま ■■■■■■■■■■

マーク ..... Part 1: 111  
マルチ ..... Part 1: 30, 59, 177  
マルチエディット ..... Part 1: 91  
メジャー ..... Part 1: 177  
メニュー ..... Part 1: 177  
メニューボタン ..... Part 2: 29  
メモリー ..... Part 1: 177  
メモリー構成図 ..... Part 2: 263  
モード ..... Part 1: 31  
文字の入力 ..... Part 1: 50  
モジュレーションホイール.. Part 1:18, 177

### ■■■■■■■■■■ や ■■■■■■■■■■

ユーティリティボタン ..... Part 1: 14  
ユーティリティモード ..... Part 1:46 Part 2: 184

### ■■■■■■■■■■ ら ■■■■■■■■■■

ランボタン ..... Part 1: 14  
リアルタイムコーディング (ソング) ..... Part 1: 83

リアルタイムコーディング (パターン) .. Part 1: 157  
リピート ..... Part 1: 110  
リwindボタン ..... Part 1: 14  
レイト ..... Part 1: 177  
レイヤーセレクト ..... Part 2: 33  
レイヤーミュート ..... Part 2: 33  
レコードボタン ..... Part 1: 14  
レシーブチャンネル ..... Part 2: 188  
レゾナンス ..... Part 2: 109  
レベル ..... Part 1: 177  
ロード ..... Part 1: 177



# アルファベット順索引

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| [+1] .....               | Part 1: 16  |
| [-1] .....               | Part 1: 16  |
| 1～8 Track Edit:Change .. | Part 1: 103 |
| 1～8 Track Edit:Insert .. | Part 1: 107 |
| [1]～[8] .....            | Part 1: 17  |
| [◀] .....                | Part 1: 14  |
| [◀◀] .....               | Part 1: 14  |
| [▶▶] .....               | Part 1: 14  |
| [▶] .....                | Part 1: 16  |
| [▶▶] .....               | Part 1: 16  |

## ■■■■■■■■■■ A ■■■■■■■■■■

|                          |                            |
|--------------------------|----------------------------|
| Accent Velocity .....    | Part 2: 200                |
| AEG .....                | Part 1: 172 Part 2: 22, 89 |
| AEG Offset .....         | Part 2: 38                 |
| [A] ～ [H] .....          | Part 1: 17                 |
| All Load/Save (カード) .... | Part 2: 205                |
| All Load/Save (ディスク) ..  | Part 2: 209                |
| Amplitude EG .....       | Part 2: 100                |
| AT Depth.....            | Part 2: 129                |
| AWM2 .....               | Part 1: 172                |

## ■■■■■■■■■■ B ■■■■■■■■■■

|                   |             |
|-------------------|-------------|
| Backup Disk ..... | Part 2: 231 |
|-------------------|-------------|

## ■■■■■■■■■■ C ■■■■■■■■■■

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| C3キーマーク .....            | Part 1: 16  |
| [CARD] .....             | Part 1: 17  |
| Clear Pattern .....      | Part 1: 167 |
| Clear Rhythm Track ..... | Part 1: 140 |
| Clear Song .....         | Part 1: 136 |
| Click Condition .....    | Part 2: 197 |
| CLICK VOLUME .....       | Part 1: 19  |
| Clock Move .....         | Part 1: 149 |
| Control LFO (ドラムボイス) ..  | Part 2: 175 |

|                                |             |
|--------------------------------|-------------|
| Control LFO (マルチ) .....        | Part 1: 130 |
| Control LFO (ノーマルボイス) ..       | Part 2: 144 |
| Control LFO (パフォーマンス) ..       | Part 2: 73  |
| Control Parameter (ドラムボイス) ..  | Part 2: 173 |
| Control Parameter (マルチ) ..     | Part 1: 128 |
| Control Parameter (ノーマルボイス) .. | Part 2: 142 |
| Control Parameter (パフォーマンス) .. | Part 2: 71  |
| Controller Condition .....     | Part 2: 40  |
| Controller Copy .....          | Part 2: 133 |
| Copy Measure .....             | Part 1: 143 |
| Copy Pattern .....             | Part 1: 165 |
| Copy Song .....                | Part 1: 137 |
| Crescendo .....                | Part 1: 154 |
| CS.....                        | Part 1: 16  |
| CS Enable .....                | Part 2: 52  |
| CS3 Parameter .....            | Part 2: 131 |
| CS4 Parameter .....            | Part 2: 132 |

## ■■■■■■■■■■ D ■■■■■■■■■■

|                      |             |
|----------------------|-------------|
| Delete Measure ..... | Part 1: 144 |
| Delete Track .....   | Part 1: 140 |
| Disk Status .....    | Part 2: 233 |
| Drum Key Copy .....  | Part 2: 163 |

## ■■■■■■■■■■ E ■■■■■■■■■■

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| EF1 Parameter (ドラムボイス) ..  | Part 2: 171 |
| EF1 Parameter (マルチ) ....   | Part 1: 126 |
| EF1 Parameter (ノーマルボイス) .. | Part 2: 140 |
| EF1 Parameter (パフォーマンス) .. | Part 2: 69  |
| EF2 Parameter (ドラムボイス) ..  | Part 2: 172 |
| EF2 Parameter (マルチ) ....   | Part 1: 127 |
| EF2 Parameter (ノーマルボイス) .. | Part 2: 141 |
| EF2 Parameter (パフォーマンス) .. | Part 2: 70  |
| [EFFECT BYPASS] .....      | Part 1: 15  |
| Effect Copy (ドラムボイス) ..    | Part 2: 176 |
| Effect Copy (マルチ) .....    | Part 1: 132 |

## アルファベット順索引

Effect Copy (ノーマルボイス)..... Part 2: 146  
 Effect Copy (パフォーマンス) Part 2: 75  
 Effect Param (ノーマルボイス)..... Part 2: 95  
 Effect Param (パフォーマンス) Part 2: 44  
 Effect Send (ドラムボイス) Part 2: 157  
 Effect Send Level (マルチ) Part 1: 96  
 Effect Type (ドラムボイス) Part 2: 156  
 Effect Type (マルチ) ..... Part 1: 99  
 Effect Type (ノーマルボイス)..... Part 2: 94  
 Effect Type (パフォーマンス) Part 2: 43  
 [ENTER/YES] ..... Part 1: 16  
 Erase Measure ..... Part 1: 146  
 [EXIT/NO] ..... Part 1: 16

### ■■■■■■■■■■ F ■■■■■■■■■■

[F1]~[F8] ..... Part 1: 16  
 FC Depth..... Part 2: 127  
 Filter ..... Part 2: 91, 108  
 FOOT CONTROLLER ..... Part 1: 19  
 FOOT VOLUME ..... Part 1: 19  
 Format (カード) ..... Part 2: 207  
 Format (ディスク) ..... Part 2: 234

### ■■■■■■■■■■ G ■■■■■■■■■■

Gate Time Modify ..... Part 1: 153

### ■■■■■■■■■■ I ■■■■■■■■■■

Initialize (ドラムボイス) .. Part 2: 182  
 Initialize (マルチ) ..... Part 1: 101  
 Initialize (ノーマルボイス) Part 2: 150  
 Initialize (パフォーマンス) Part 2: 81  
 Insert Measure ..... Part 1: 145  
 Inst Change ..... Part 1: 168  
 Inst Dry Out Select (マルチ) Part 1: 122  
 [INTERNAL 1][INTERNAL 2] .. Part 1: 17

### ■■■■■■■■■■ K ■■■■■■■■■■

Key Data Exchange ..... Part 2: 180  
 Key Data Initialize ..... Part 2: 179  
 Key Dry Out Select (ドラムボイス) Part 2: 167  
 Key Param 1 ..... Part 2: 159  
 Key Param 2 ..... Part 2: 160

### ■■■■■■■■■■ L ■■■■■■■■■■

Layer Controller Sync ..... Part 2: 78  
 Layer Copy (パフォーマンス) Part 2: 53  
 Layer Dry Out Select(パフォーマンス) Part 2: 65  
 Layer Exchange ..... Part 2: 79  
 Layer Voice(パフォーマンス) Part 2: 56  
 LCD パネル ..... Part 1: 172  
 LFO .. Part 1: 172 Part 2: 23, 93, 120  
 LFO, Filter Offset ..... Part 2: 39

### ■■■■■■■■■■ M ■■■■■■■■■■

MDR : In/Out ..... Part 2: 223  
 MDR : Load/Save ..... Part 2: 226  
 Memory Status ..... Part 1: 138  
 MIDI ..... Part 1: 177  
 MIDI 1..... Part 2: 188  
 MIDI 2..... Part 2: 189  
 MIDI Bulk Dump ..... Part 2: 202  
 MIDI端子 ..... Part 1: 19  
 MIDIバルクダンプ ..... Part 2: 202  
 Mix Level (ドラムボイス) .. Part 2: 170  
 Mix Level (マルチ) ..... Part 1: 125  
 Mix Level (パフォーマンス) Part 2: 68  
 Mode, Type (ドラムボイス) .. Part 2: 165  
 Mode, Type (マルチ) ..... Part 1: 120  
 Mode, Type (ノーマルボイス) Part 2: 137  
 Mode, Type (パフォーマンス) Part 2: 62  
 MW Depth..... Part 2: 125

■■■■■■■■■■ N ■■■■■■■■■■

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| Name (ドラムボイス) .....        | Part 2: 162 |
| Name (マルチ) .....           | Part 1: 100 |
| Name (ノーマルボイス) .....       | Part 2: 135 |
| Name (パフォーマンス) .....       | Part 2: 55  |
| Note Limit (パフォーマンス) ..... | Part 2: 50  |
| Note Shift .....           | Part 1: 151 |
| Note Shift (マルチ) .....     | Part 1: 97  |
| NSEQ Load/Save .....       | Part 2: 216 |

■■■■■■■■■■ O ■■■■■■■■■■

|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| Oscillator .....             | Part 2: 98  |
| Other Condition .....        | Part 2: 42  |
| Other Load/Save .....        | Part 2: 219 |
| Output Level (ドラムボイス) .....  | Part 2: 168 |
| Output Level (マルチ) .....     | Part 1: 123 |
| Output Level (ノーマルボイス) ..... | Part 2: 139 |
| Output Level (パフォーマンス) ..... | Part 2: 66  |

■■■■■■■■■■ P ■■■■■■■■■■

|                                |             |
|--------------------------------|-------------|
| Pan (マルチ) .....                | Part 1: 95  |
| Pan (パフォーマンス) .....            | Part 2: 48  |
| [PATTERN] .....                | Part 1: 14  |
| Pattern Name .....             | Part 1: 163 |
| Pattern Play .....             | Part 1: 156 |
| [PERFORMANCE] .....            | Part 1: 14  |
| PHONES .....                   | Part 1: 19  |
| Pitch Bend Range .....         | Part 2: 124 |
| Pitch EG .....                 | Part 2: 116 |
| POWER .....                    | Part 1: 19  |
| Program Change Table .....     | Part 2: 192 |
| Punch In Recording (ソング) ..... | Part 1: 86  |

■■■■■■■■■■ Q ■■■■■■■■■■

|                |             |
|----------------|-------------|
| Quantize ..... | Part 1: 141 |
|----------------|-------------|

■■■■■■■■■■ R ■■■■■■■■■■

|                                 |             |
|---------------------------------|-------------|
| RAM カード .....                   | Part 1: 32  |
| Realtime Recording (パターン) ..... | Part 1: 157 |
| Realtime Recording (ソング) .....  | Part 1: 83  |
| Rec Condiion .....              | Part 2: 199 |
| Recall (ドラムボイス) .....           | Part 2: 181 |
| Recall (ノーマルボイス) .....          | Part 2: 149 |
| Recall (パフォーマンス) .....          | Part 2: 80  |
| Receive .....                   | Part 2: 250 |
| [RECORD] .....                  | Part 1: 14  |
| Remove Event .....              | Part 1: 147 |
| Rename, Delete .....            | Part 2: 229 |
| Rhythm Track Edit .....         | Part 1: 110 |
| Rhythm Track Edit:Copy .....    | Part 1: 114 |
| Rhythm Track Edit>Delete ..     | Part 1: 113 |
| Rhythm Track Edit:Insert ..     | Part 1: 112 |
| Rhythm Track Edit:Search ..     | Part 1: 115 |
| ROM カード .....                   | Part 1: 32  |
| [RUN] .....                     | Part 1: 14  |

■■■■■■■■■■ S ■■■■■■■■■■

|                                    |             |
|------------------------------------|-------------|
| Sample : Data .....                | Part 2: 244 |
| Sample : Key Map .....             | Part 2: 242 |
| Send (ドラムボイス) .....                | Part 2: 166 |
| Send (マルチ) .....                   | Part 1: 121 |
| Send (パフォーマンス) .....               | Part 2: 63  |
| Send, Mix, Wet:Dry (ノーマルボイス) ..... | Part 2: 138 |
| Seq All Load/Save .....            | Part 2: 214 |
| [SHIFT] .....                      | Part 1: 15  |
| SIMM .....                         | Part 1: 22  |
| [SONG] .....                       | Part 1: 14  |
| Song Chain .....                   | Part 2: 201 |
| Song Play .....                    | Part 1: 80  |
| Step Recording (パターン) ..           | Part 1: 160 |
| Step Recording (ソング) .....         | Part 1: 87  |
| [STOP] .....                       | Part 1: 14  |
| [STORE] .....                      | Part 1: 15  |

## アルファベット順索引

---

[SUBMODE] ..... Part 1: 15  
SUSTAIN ..... Part 1: 19  
SYEMB06 ..... Part 1: 20  
Synth All Load/Save ..... Part 2: 212  
System ..... Part 2: 186

### ■■■■■■■■■■ T ■■■■■■■■■■

Total Level (ドラムボイス) Part 2: 161  
Total Level (ノーマルボイス)..... Part 2: 134  
Total Level (パフォーマンス)..... Part 2: 54  
Track Mixdown ..... Part 1: 139  
Track Transmit Channel .... Part 1: 82  
Transmit ..... Part 2: 252  
Transpose ..... Part 1: 150  
Tune (マルチ) ..... Part 1: 98  
Tune (パフォーマンス) ..... Part 2: 49

### ■■■■■■■■■■ U ■■■■■■■■■■

[UTILITY] ..... Part 1: 14

### ■■■■■■■■■■ V ■■■■■■■■■■

Velocity ..... Part 2: 193  
Velocity Limit (パフォーマンス) Part 2: 51  
Velocity Modify (パターン) Part 1: 169  
Velocity Modify (ソング) .. Part 1: 152  
[VOICE] ..... Part 1: 14  
Voice Number (パフォーマンス) Part 2: 46  
Voice Select (マルチ) ..... Part 1: 92  
Volume (パフォーマンス:レイヤー) Part 2: 47  
Volume (マルチ) ..... Part 1: 94

### ■■■■■■■■■■ W ■■■■■■■■■■

Wave Card Load ..... Part 2: 253  
Wave Initialize ..... Part 2: 246

Wave Memory Status ..... Part 2: 258  
Wave (ノーマルボイス) ..... Part 2: 88  
Waveform : Assign ..... Part 2: 239  
Waveform : Name ..... Part 2: 241  
Wet:Dry Balance (ドラムボイス) .. Part 2: 169  
Wet:Dry Balance (マルチ) .. Part 1: 124  
Wet:Dry Balance (パフォーマンス) .. Part 2: 67

# サービスについて／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ヶ年です。(現金、ローン、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、お客様のご住所、お名前、お買上げ月日、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ヶ年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。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますよう充分ご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便利にご利用いただけます。

## ● 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、お買上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。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。

またお買上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買上げ店あるいは右記のヤマハ電気音響製品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なうよう手続き致します。

## ● 保証期間後のサービス

満1ヶ年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切り後最低8年となっています。(性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品のことです。) そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点までお問い合わせください。

### ヤマハ電気音響製品サービス拠点〔修理受付および修理品お持込み窓口〕

|               |         |                                   |                   |
|---------------|---------|-----------------------------------|-------------------|
| 北海道サービスセンター   | 〒064    | 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内         | TEL (011)513-5036 |
| 仙台サービスセンター    | 〒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 |
| 首都圏サービスセンター   | 〒211    | 川崎市中原区木月1184                      | TEL (044)434-3100 |
| 東京サービスステーション* | 〒108    | 東京都港区高輪2-17-11                    | TEL (03)5488-6625 |
| (*修理品お持込み窓口)  |         |                                   |                   |
| 浜松サービスセンター    | 〒435    | 浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内             | TEL (053)465-6711 |
| 名古屋サービスセンター   | 〒464    | 名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F | TEL (052)652-2230 |
| 大阪サービスセンター    | 〒565    | 吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内        | TEL (06)877-5262  |
| 四国サービスセンター    | 〒760    | 高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内              | TEL (0878)22-3045 |
| 広島サービスセンター    | 〒731-01 | 広島市安佐南区西原6-14-14                  | TEL (082)874-3787 |
| 九州サービスセンター    | 〒812    | 福岡市博多区博多駅前2-11-4                  | TEL (092)472-2134 |
| [本社]          |         |                                   |                   |
| カスタマーサービス部    | 〒435    | 浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内             | TEL (053)465-1158 |

### デジタル楽器に対するお問い合わせ窓口

|           |       |            |                            |                   |
|-----------|-------|------------|----------------------------|-------------------|
| 北海道支店     | LM営業課 | 〒064       | 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内  | 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)222-6147 |
| 東京支店      | LM営業課 | 〒108       | 東京都港区高輪2-17-11             | TEL (03)5488-5471 |
| 関東支店      | LM営業課 | 〒108       | 東京都港区高輪2-17-11             | TEL (03)5488-1688 |
| 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 心斎橋プラザビル東館 | TEL (06)252-5231  |
| 広島支店      | LM営業課 | 〒730       | 広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル       | 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 |
| LM営業部     |       |            |                            |                   |
| デジタル楽器営業課 | 〒430  | 浜松市中沢町10-1 |                            | TEL (053)460-2431 |

● 所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社