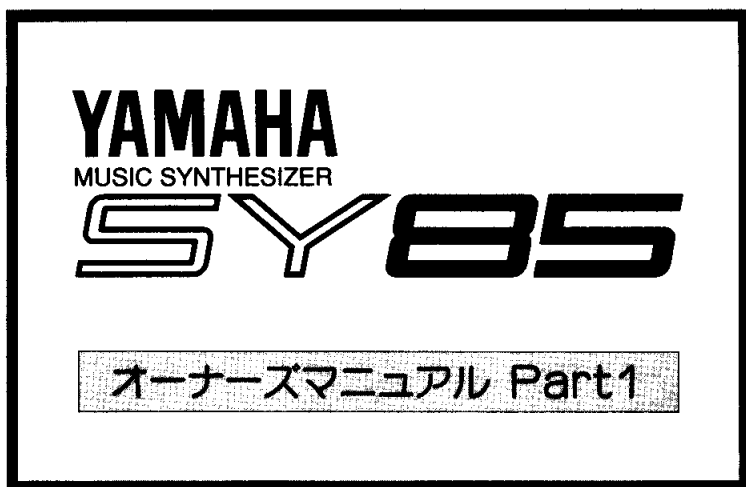


YAMAHA
MUSIC SYNTHESIZER

SY85

OWNER'S MANUAL Part 1



——ごあいさつ——

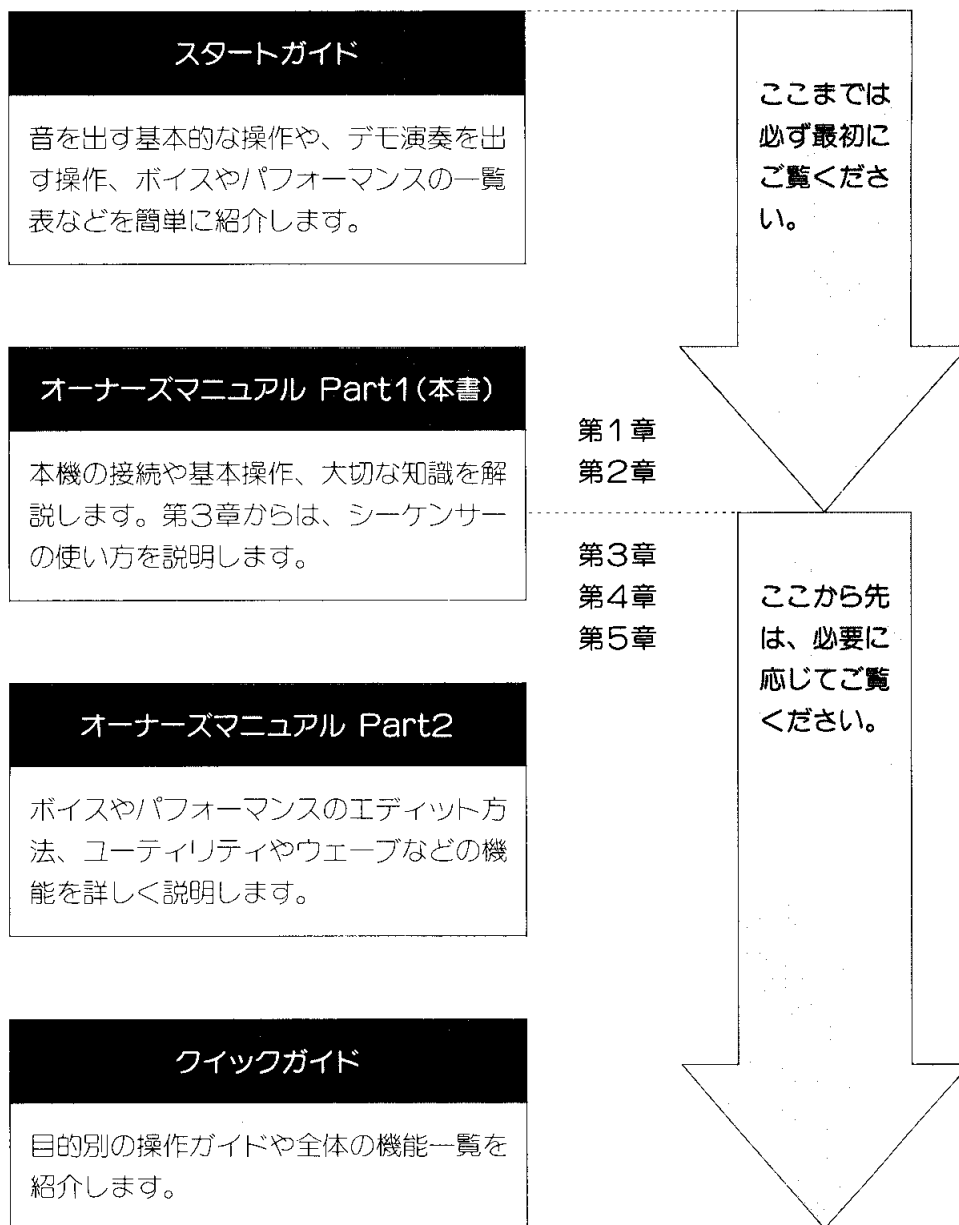
このたびは、YAMAHAミュージックシンセサイザーSY85をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。SY85はヤマハ独自のAWM2音源を搭載した新次元のシンセサイザーです。単独のシンセサイザーとして、また内蔵シーケンサーによる録音、自動演奏システムマシンとして、AWM2音源のサウンドをお楽しみください。

SY85のすぐれた性能を使いこなしていただくとともに、末永くご愛用いただくように、ご使用前にこのオーナーズマニュアルをお読みいただきますようお願いいたします。

マニュアルの使い方

本機には、4種のマニュアルが付属しています。

これらのマニュアルは、次のような順番でご覧になることをおすすめします。



オーナーズマニュアルの内容

オーナーズマニュアルには、Part1とPart2の2冊があります。

Part1では、音を出す操作や音色を切り換える操作など、基本的な操作方法と、シーケンサーを使って演奏を録音、再生する操作などを説明しています。

Part2では、音(ボイスやパフォーマンス)をエディットする操作や、シンセサイザーやシーケンサーの設定に関する操作、カードやフロッピーディスクを使った操作などを説明しています。





Part1、Part2の各章の内容は次の通りです。内容をご確認の上、上手にお使いください。

オーナーズマニュアル Part1 (本書)		
第1章 お使いになる前に	各部の名称や接続の方法などを説明します。	必ず最初にご覧ください。
第2章 SY85の基礎	SY85の基礎的な知識や操作を説明します。	
第3章 曲作りにチャレンジ	シーケンサーを使って曲を作る一連の手順を説明します。	はじめてシーケンサーを使うときにご覧ください。
第4章 ソングの機能	シーケンサーのソングやマルチに関する機能を説明します。	シーケンサーを使うとき、必要に応じてご覧ください。
第5章 パターンの機能	シーケンサーのパターンに関する機能を説明します。	
付録	用語解説を載せてあります。	必要に応じてご覧ください。
















オーナーズマニュアル Part2		
第1章 エディットの基礎知識	ボイスやパフォーマンスエディットの基本的な操作を説明します。	はじめてエディットを行うときにご覧ください。
第2章 パフォーマンスのエディット	パフォーマンスのエディットに関する機能を説明します。	パフォーマンスやボイスのエディットを行うとき、必要に応じてご覧ください。
第3章 ノーマルボイスのエディット	ノーマルボイスのエディットに関する機能を説明します。	
第4章 ドラムボイスのエディット	ドラムボイスのエディットに関する機能を説明します。	必要に応じてご覧ください。
第5章 ユーティリティモード	カードやディスクとのデータのやりとりや、各種の基本的な設定の操作を説明します。	
第6章 ウェーブモード	ウェーブ（波形）に関する操作を説明します。	必要に応じてご覧ください。
付録	エフェクトのパラメーターや、エラーメッセージなどの一覧表を載せてあります。	必要に応じてご覧ください。

表記について

本書は、表記に次のようなマーク、記号を使います。

	解 説	その機能の内容を解説します。
	注 意	注意事項を示します。大切なデータを失うことなどないように、必ずお読みください。
	参 考	応用的な操作や関連することなどがらなどを示します。必要に応じてお読みください。
	手 順	その機能を実行するときの操作手順を示します。はじめてその機能を使うときには、この手順を参照しながら操作を進めてください。
[]	ボタン	パネル上のボタンを示します。 例えば、[VOICE]はVOICEと書かれたボタンを示します。
↓	結 果	手順で書かれている操作を行った結果を示します。

また、各機能の解説の部分では、最初に次のような表を記載します。

Wave	■ <u>機能名</u>	ウェーブの選択を変更します。	■ <u>機能の概要</u>
[VOICE]→[QUICK EDIT]→[MENU]→1:Wave→[ENTER/YES] ■ <u>その機能に進むボタン操作</u>			
<div> <div>QED WAVE Group Number</div> <div>01:Piano P001:</div> <div>■ <u>その機能の画面</u></div> <div> <div>■ <u>その機能で利用できる[F1]～[F8]のボタン( が使用可能なボタン)</u></div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div> <div>15</div> <div>○</div> </div> <div></div> <div></div> <div> <div>127</div> <div>○</div> </div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div>■ <u>設定の最大値、最小値と対応するコンティニュースライダー</u></div> </div> </div>			

SY85の特長

SY85には、AWM2音源をはじめとするヤマハ独自の先進技術が数多く搭載されています。はじめに、これらの特長を簡単に紹介いたします。

■リアルさと高い自由度を追求したAWM2音源

AWM2は、これまでのサンプリングシンセサイザーを上回る強力なプレイバックサンプリング音源です。高品位でリアルな波形処理にデジタルフィルターやエフェクトを加え、より自由度の高い音作りが可能です。

また、本機はウェーブ用のRAMを内蔵していますので、サンプリング音源モジュールTX16Wや他のサンプリングマシンのウェーブデータ、SYシリーズのウェーブフォームカードのデータなどを本体内に取り込み、使用することも可能です。

また、拡張スロットに別売の増設メモリーボード(SYEMBO6)やSIMM規格のメモリーボードを追加することにより、ウェーブ用RAMを拡張することもできます。

■高品位デジタルフィルター

1ボイスにつき1つの高品位デジタルフィルターを使用することができます。このフィルターは、ローパスフィルター、ハイパスフィルターをはじめバンドパスフィルターなどとしても使用できます。さらにフィルターのかかり具合は時間的に変化させることもできますので、音作りの大きな要素として位置づけることができます。

また、最大4つまでのボイスを組み合わせるパフォーマンズでは、最大4つのフィルターが同時に稼働することになります。

■音を彩るエフェクト機能

本機は、エフェクター2台分の機能を内蔵しています。

各エフェクターは100に近い種類の効果を選択できます。さらにその中には、2種類のエフェクトを組み合わせたものもありますので、最大4種類のエフェクトを同時に使用することができます。

また、2台のエフェクターの接続は、直列(シリアル)、並列(パラレル)を選択できますので、より自由に効果を作り出すことができます。

■プレイ時に便利な8コンティニューアスライダー

プレイモードで8本のスライダーを操作すると、音色やエフェクトなどを自由に変更できます。

ソングモードではインスト1～8のボリュームをコントロールすることができます。

■使いやすいマルチソングシーケンサー内蔵

本機は、最大12400音の記憶容量を持つシーケンサーを内蔵しています。

また、10ソングを同時に本体内にロードしておくこともできますので、ライブなどで1曲ごとにデータをロードするような必要もありません。

目次

マニュアルの使い方	2
オーナーズマニュアルの内容	3
表記について	4
SY85の特長	5
安全に本機をお使いいただくために	11

第1章 お使いになる前に

各部の名称と機能	14
■ トップパネル	14
■ リアパネル	19
■ (参考) 増設メモリーボードSYEMBO6の取り付け方法	20
■ (参考) SIMMについて	22
接続の方法	23
■ オーディオの結線	23
■ MIDIの結線	25

第2章 SY85の基礎

基礎知識	28
■ SY85のしくみ	28
■ ボイス、パフォーマンス、マルチについて	29
■ モードについて	31
■ カードについて	32
■ ディスクについて	34
パフォーマンスプレイモード	35
■ パフォーマンスの分類	35
■ パフォーマンスプレイモードの画面	35
■ パフォーマンスプレイモードに入る操作	36
■ パフォーマンスを切り換える操作	36
■ パフォーマンスプレイモードで使える機能	37
■ パフォーマンスエディットへ	38
ボイスプレイモード	39
■ ボイスの分類	39
■ ボイスプレイモードの画面	40
■ ボイスプレイモードに入る操作	40
■ ボイスを切り換える操作	41
■ ボイスプレイモードで使える機能	42
■ ボイスエディットへ	43

ソングプレイモード	44
■ソングプレイモードの画面	44
■ソングプレイモードに入る操作	44
パターンプレイモード	45
■パターンプレイモードの画面	45
■パターンプレイモードに入る操作	45
ユーティリティモード、ウェーブモード	46
■ユーティリティモードに入る操作	46
■ウェーブモードに入る操作	46
エディット操作の基本	47
■サブモードボタンの使い方	47
■カーソルを移動する操作	48
■数値を設定する操作	49
■文字を入力する操作	50
■ページの操作	51
クイックエディットについて	52
本機を音源として使う場合には	55

第3章 曲作りにチャレンジ

シーケンサーの基礎知識	58
■ソング	58
■トラック	58
■マルチ	59
■チャンネル	60
■シーケンサーの機能	61
ソングのクリアー	63
マルチの設定	65
■ここで行う作業	65
■マルチのイニシャライズ	65
■インストの設定	66
パターンのレコーディング	68
■ここで行う作業	68
■パターンのクリアー	68
■パターンのレコーディング	69
パターンの配置	72
トラック1のレコーディング	74
トラック2のレコーディング	76
ここから先の作業について	77

第4章 ソングの機能

ソングプレイ : Song Play	80
トラックトランスミットチャンネル : Track Transmit Channel	82
リアルタイムレコーディング : Realtime Recording	83
パンチインレコーディング : Punch In Recording	86
ステップレコーディング : Step Recording	87
■ 音符の入力	88
■ プログラムチェンジ信号の入力	90
■ 音符の消去	90
マルチエディット	91
■ Voice Select	92
■ Volume	94
■ Pan	95
■ Effect Send Level	96
■ Note Shift	97
■ Tune	98
■ Effect Type	99
■ Name	100
■ Initialize	101
ソングエディット	102
■ 1 ~ 8 Track Edit:Change	103
■ 1 ~ 8 Track Edit:Insert	107
■ Rhythm Track Edit	110
■ Rhythm Track Edit:Insert	112
■ Rhythm Track Edit>Delete	113
■ Rhythm Track Edit:Copy	114
■ Rhythm Track Edit:Search	115
マルチエフェクトエディット	116
■ エフェクトモード	117
■ エフェクトタイプの分類	118
■ 音の流れ	119
■ エフェクトフロー表示機能	119
■ Mode, Type	120
■ Send	121
■ Inst Dry Out Select	122

■ Output Level	123
■ Wet:Dry Balance	124
■ Mix Level	125
■ EF1 Parameter	126
■ EF2 Parameter	127
■ Control Parameter	128
■ Control LFO	130
■ Effect Copy	132
ソングジョブ	134
■ Clear Song	136
■ Copy Song	137
■ Memory Status	138
■ Track Mixdown	139
■ Delete Track/Clear Rhythm Track	140
■ Quantize	141
■ Copy Measure	143
■ Delete Measure	144
■ Insert Measure	145
■ Erase Measure	146
■ Remove Event	147
■ Clock Move	149
■ Transpose	150
■ Note Shift	151
■ Velocity Modify	152
■ Gate Time Modify	153
■ Crescendo	154

第5章 パターンの機能

パターンプレイ : Pattern Play	156
リアルタイムレコーディング : Realtime Recording	157
ステップレコーディング : Step Recording	160
パターンネーム : Pattern Name	163
パターンジョブ	164
■ Copy Pattern	165
■ Clear Pattern	167
■ Inst Change	168
■ Velocity Modify	169

目次

付録

用語解説	172
------------	-----

索引

五十音順索引	180
アルファベット順索引	183

安全に本機をお使いいただくために

■ 設置場所について



直射日光のあたる場所、極端に温度、湿度の高い場所、ホコリの多い場所、振動の多い場所などで使用することは避けてください。

■ 電源について



電源は、必ず100Vを使用してください。長時間ご使用にならない場合や、落雷などの恐れがある場合などは、電源コードをコンセントから抜いておいてください。また、極端なタコ足配線は避けください。

■ 接続について



電源コードや各種コードの接続は、スピーカーなどの破損を防ぐため、各機器の電源を切った状態で行ってください。

■ 取り扱い、移動について



キーやスイッチ、入出力端子に無理な力を加えることは避けてください。

■ 外装のお手入れについて



外装の手入れには、乾いた柔らかい布を使用してください。ベンジンやシンナーなどの揮発油は絶対に使用しないでください。

■ バックアップバッテリーについて



本機は電源がコンセントからはずされている状態でも、ボイスデータ、パフォーマンスデータ、ソングデータを保存するためにバックアップバッテリーを内蔵しています。

このバックアップバッテリーの寿命は約5年です。

バックアップバッテリーが少なくなってくると電源をオンにしたときに、画面にChange internal battery!と表示されます。バックアップバッテリーの寿命がくると、ボイスデータやパフォーマンスデータは消えてしまいますので、早めにカードやディスクにデータを保存した後、お買い上げ楽器店または巻末の電気音響製品サービス拠点にバッテリーの交換をお申し出ください。

なお、バッテリー交換の際に本体に保存されているインターナルのボイスデータ、パフォーマンスデータ、および本体RAM内のソングデータ、MDRデータ、増設メモリーボード内(SYEMB 06)のウェーブデータは消えてしまいますので、あらかじめフロッピーディスクやカードにデータを保存することをおすすめします。

安全に本機をお使いいただくために

■ データの保存について



インターナルメモリーのデータは、機器の故障あるいは誤操作などのために壊れてしまうことがあります。大切なボイスはディスクやデータカード(MCD64)などで必ずバックアップ(スペア)を取っておいてください。

また、このフロッピーディスクやメモリーカード自体も磁気などの影響でデータが壊れてしまうことがあります。重要なデータを安全に保存するため、お手数でも二重にバックアップを取ることをおすすめします。

■ 他の電気機器への影響について



本機は多くのデジタル回路を使用しているため、近くのラジオやテレビに雑音などが生じる場合があります。この場合は、十分に距離を離してお使いください。

■ 改造について



本機を改造したり、内部を開けたりすることは故障や事故につながりますので、絶対にしないでください。改造された後の保証はいたしかねます。

■ 保証書の手続きについて



お買い求めの際、購入店で必ず保証書をお受け取りください。

この際、販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償になることがあります。



これは電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのシンボルマークです。

● 音楽を楽しむエチケット ●

楽しい音楽も時と場所によっては大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドホンをご使用になるのも一つの方法です。



ヘッドホンをご使用になる場合には、目をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

第1章

お使いになる前に

この章では、SY85の各部の名称やその機能、接続の方法など大切なことがらを説明します。

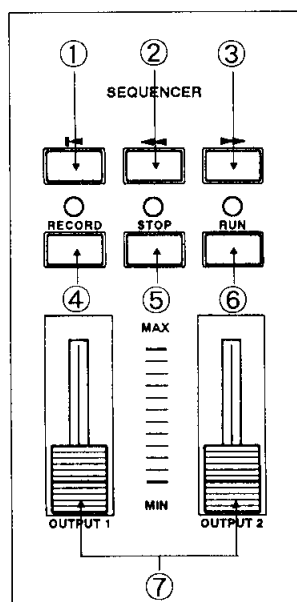
- 各部の名称と機能.....14
- 接続の方法.....23

各部の名称と機能

はじめに、本機のトップパネル、リアパネルの各部の名称、機能を紹介します。詳しくは後で説明します。ここでは、名称と位置を確認しておいてください。

トップパネル

■シーケンサー関係のボタン



① [⏮] (トップ) ボタン

先頭の位置までシーケンサーの現在位置を巻き戻すボタンです。

② [⏪] (リワインド) ボタン

1小節単位で、シーケンサーの現在位置を巻き戻すボタンです。

③ [⏩] (フォワード) ボタン

1小節単位で、シーケンサーの現在位置を先に進めるボタンです。

④ [RECORD] (レコード) ボタン

シーケンサーで録音を行うボタンです。

⑤ [STOP] (ストップ) ボタン

シーケンサーの録音、再生を停止するボタンです。

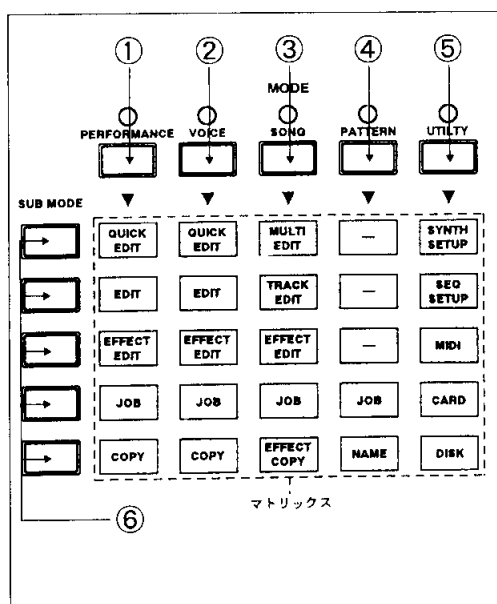
⑥ [RUN] (ラン) ボタン

シーケンサーで再生を行うボタンです。

⑦ OUTPUT 1, 2

アウトプット端子1および2から出力する音量をコントロールするためのスライダーです。

■モード切り換えのボタン



① [PERFORMANCE] (パフォーマンス) ボタン

パフォーマンスプレイモードに切り換えるボタンです。

② [VOICE] (ボイス) ボタン

ボイスプレイモードに切り換えるボタンです。

③ [SONG] (ソング) ボタン

ソングモード (シーケンサーの録音/演奏を行うモード) に切り換えるボタンです。

④ [PATTERN] (パターン) ボタン

パターンモード (リズムパターンの録音/演奏を行うモード) に切り換えるボタンです。

⑤ [UTILITY] (ユーティリティ) ボタン

ユーティリティモードに切り換えるボタンです。

また、[SHIFT] ボタンを押しながら、このボタンを押すと、ウェーブモードに切り換わります。

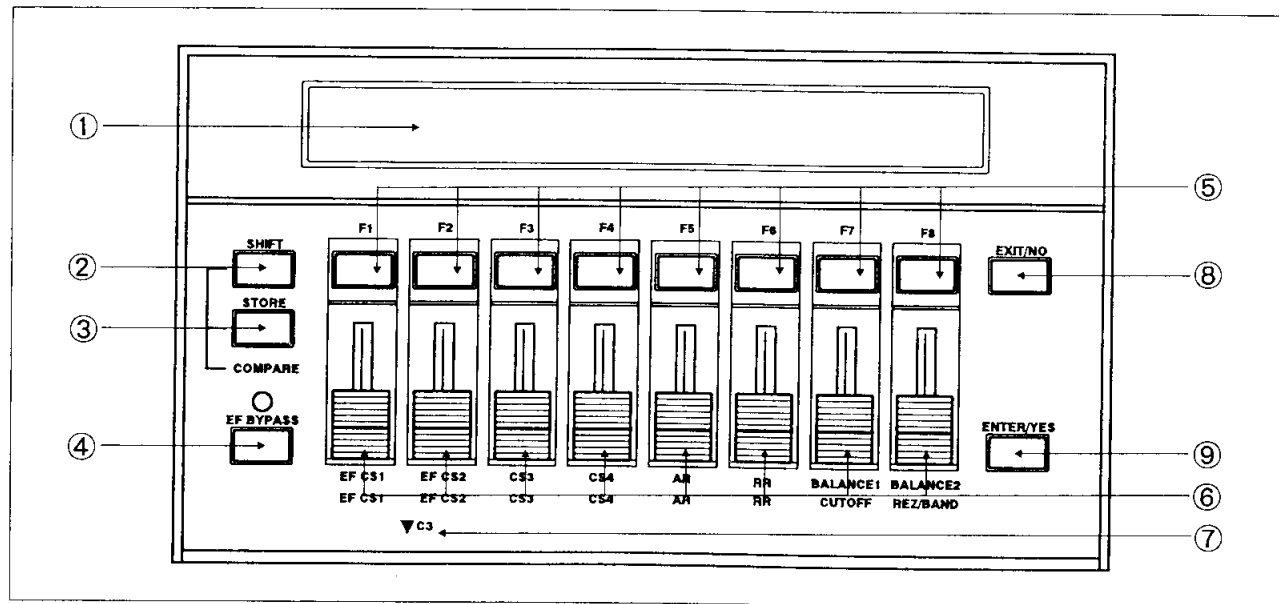
⑥ [SUB MODE] (サブモード) ボタン

各モードのエディット (設定) に進みます。

[PERFORMANCE][VOICE][SONG][PATTERN][UTILITY]のいずれかのボタンを押した後、この5つのサブモードボタンを押すと、マトリックス (表) に示されている機能に入ります。

例えば、[PERFORMANCE] ボタンを押した後、上から2つ目の [SUB MODE] ボタンを押すと、「EDIT」の機能に進みます。

■ LCD、スライダー部分



① LCD (エルシーディー) パネル

さまざまなデータや情報を表示します。

40文字×2行のバックライト付ディスプレイです。

② [SHIFT] (シフト) ボタン

特殊な機能を使うときに、他のキーと組み合わせて使います。

例えば、「コンペア機能」(エディット前後の音を聴き比べる)を使うときには、この [SHIFT] ボタンを押しながら、[STORE] ボタンを押します。

③ [STORE] (ストア) ボタン

作ったパフォーマンスやボイスを本体やカードに保存するときに使うボタンです。また、[SHIFT] ボタンと組み合わせて、コンペア機能を使うことができます。

④ [EFFECT BYPASS] (エフェクトバイパス) ボタン

一時的にエフェクトをオフにするボタンです。

⑤[F1]～[F8]（ファンクション）ボタン

エディット時、ディスプレイの下に行には、いくつものデータが同時に表示されます。この[F1]～[F8]ボタンは、表示されている項目にカーソルを移動したり、表示されている項目を選択したりするためのボタンです。

⑥CS（コンティニュアスライダー）

エディット時、ディスプレイの下に行には、いくつものデータが同時に表示されます。この8つのコンティニュアスライダーは、表示されている項目の数値や設定を変更するときに使います。

また、演奏時には、パフォーマンスやボイスの各種設定を一時的に変更することができます。

⑦▼C3キーマーク

このマークの位置の鍵盤が、C3の鍵盤であることを示します。

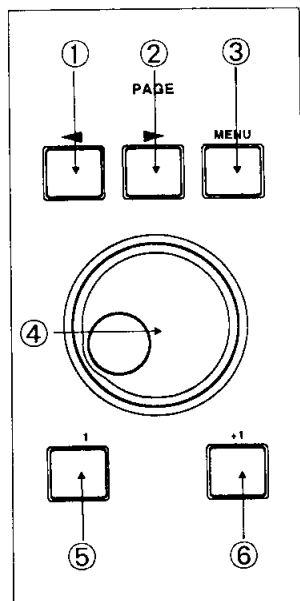
⑧[EXIT/NO]（イグジット／ノー）ボタン

エディット作業から抜け出したり、作業を中止するときに使うボタンです。

⑨[ENTER/YES]（エンター／イエス）ボタン

[EXIT/NO] ボタンとは逆に、作業を進めたり、作業を実行するときに使うボタンです。

■ ページ関係、ダイアル関係



①[◀]（ページもどし）ボタン

エディットする画面は、いくつものページに分かれています。そのページを前のページに切り換えるためのボタンです。

②[▶]（ページおくり）ボタン

エディット画面を次のページに切り換えるボタンです。

③[MENU]（メニュー）ボタン

目的のページを呼び出すときに使います。[SUB MODE]ボタンを押してから、[MENU]ボタンを押し、ページ番号を[+1]ボタン、[-1]ボタンやデータエントリーダイアルで選びます。

④データエントリーダイアル

カーソルのある項目の設定を、上下するときに使います。

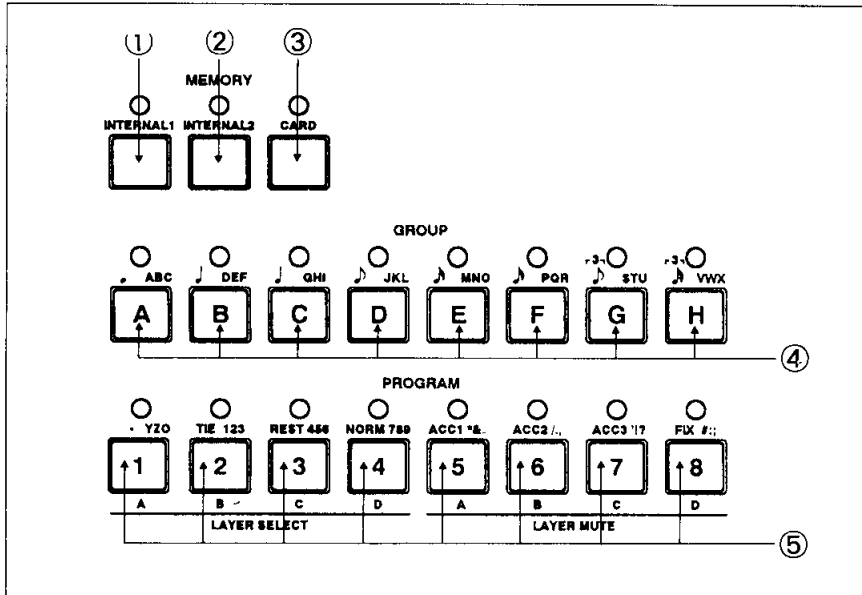
⑤[-1]ボタン

カーソルのある項目の設定を、1つ下げるときに使います。

⑥[+1]ボタン

カーソルのある項目の設定を、1つ上げるときに使います。

■ メモリー、グループ、プログラム関係



①[INTERNAL 1] (インターナル1) ボタン

②[INTERNAL 2] (インターナル2) ボタン

③[CARD] (カード) ボタン

パフォーマンスやボイスのある場所（メモリー）を選択するためのボタンです。インターナルとは本体内のメモリー、カードはデータカードのメモリーを示します。

④[A] ～ [H]ボタン

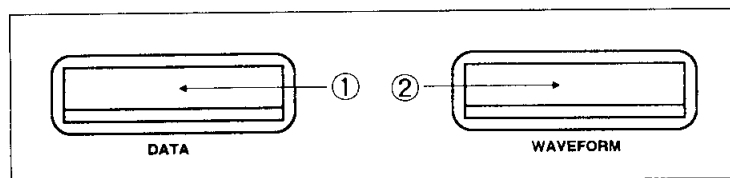
パフォーマンスやボイスは、各メモリー内に64種類保存できます。本機では、この64種類のパフォーマンスやボイスを8つのグループと8つのプログラム番号で管理します。（64＝8グループ×8プログラム）この[A] ～ [H]ボタンは、グループを切り換えるボタンです。また、文字を入力するボタンとして、シーケンサー使用時には、音符を選択するボタンとしても働きます。

⑤[1] ～ [8]ボタン

プログラム番号を切り換えるボタンです。また、文字を入力するときや、パフォーマンスエディットでレイヤーのセレクトやオン／オフを切り換えるときにも使用します。シーケンサー使用時には、音符の音価を選択したり、ベロシティの選択に使用します。

各部の名称と機能

■ カード関係



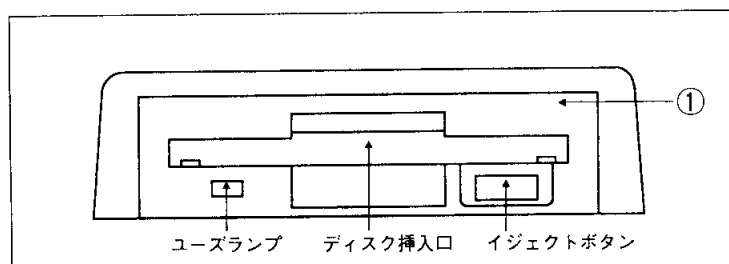
① データカードスロット

データカード（RAMカードまたはROMカード）をセットするスロットです。RAMカードとしては、ヤマハMCD64を使います。

② ウェーブフォームカードスロット

ウェーブフォームカードをセットするスロットです。
必ず専用のウェーブフォームカードを使ってください。

■ フロッピーディスク関係



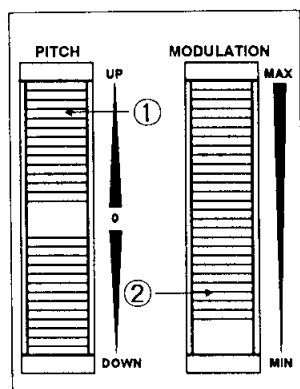
① フロッピーディスクドライブユニット

データを保存するためのフロッピーディスク（3.5インチ2DD）をセットする装置です。

電源を入れると、下のユーザランプが暗く点灯します。ディスクの読み書きを行っているときには、明るく点灯します。

読み書きを行っているときに、ディスクを取り出さないでください。

■ ホイール関係



① ピッチベンドホイール

演奏中に音程を上下するための装置です。

手を離すと中央に戻るしくみになっています。

奥に回すと高くなり、手前に回すと低くなります。

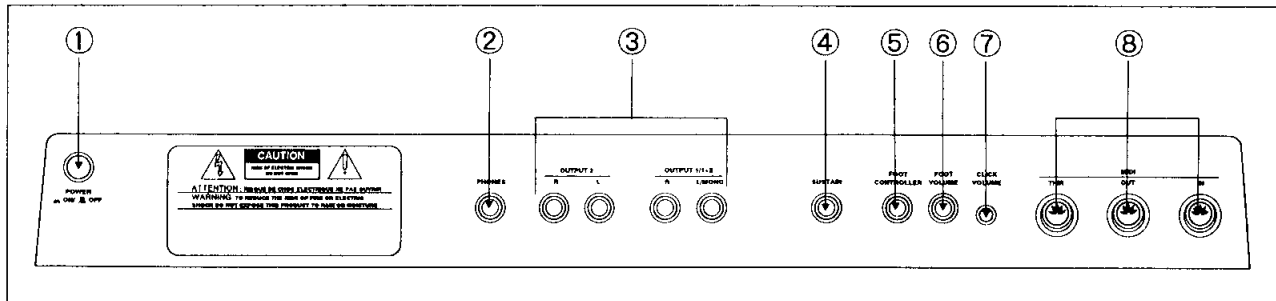
② モジュレーションホイール

演奏中に音色や音程、音量などを変化させるための装置です。

設定によって音をさまざまにコントロールできます。

一番手前に回した状態が、効果なしの状態です。

リアパネル



①パワースイッチ (POWER)

電源スイッチです。押し込んだ状態でオンとなります。

②ヘッドホン端子 (PHONES)

ヘッドフォンを接続する端子です。アウットプット1および2の音がミックスされて出力されます。標準ステレオプラグのヘッドフォンをお使いください。(インピーダンス $8\Omega \sim 150\Omega$ のものをお使いください)

③アウットプット端子1、2

本機には、音を出力するアウットプット端子がステレオで2系統用意されています。

アウットプット端子1だけを使う場合には、自動的にアウットプット2の出力も、アウットプット端子1にミックスされます。

アウットプット端子1の L/MONO 端子だけにプラグを差し込んだ場合は、アウットプット1と2の出力全てがこの端子から出力されます。

④サステイン端子 (SUSTAIN)

サステインペダルとなるフットスイッチ(FC4, FC5など)を接続する端子です。(フットスイッチは別売です)

⑤フットコントローラー端子 (FOOT CONTROLLER)

音色、音量、音程などを足元でコントロールするためのフットコントローラー(FC7)を接続する端子です。(フットコントローラーは別売です)

⑥フットボリューム端子 (FOOT VOLUME)

主に音量をコントロールするための端子です。(フットコントローラー(FC7)は別売です)

⑦クリックボリューム調節ツマミ (CLICK VOLUME)

シーケンサーの録音時に、テンポを示すクリック音を出すことができます。このクリック音のボリュームを調節するツマミです。

⑧MIDI端子 (IN, OUT, THRU)

MIDIのケーブルを接続する端子です。端子には、IN, OUT, THRU の3つの端子があり、INは入力、OUT は出力、THRUはINに入力された信号をそのまま送り出す端子です。

(参考) 増設メモリーボード SYEMB06の取り付け方法



- ・本機には、インターナルウェブの保存量を増やすために、増設メモリーボード SYEMB06を装着することができます。
ここでは、この増設メモリーボード SYEMB06の装着方法を説明します。
- ・装着時に、本体内のデータが消えてしまう場合があります。安全のために全データのバックアップをとってから、この作業を行ってください。
- ・装着後、イニシャライズの作業(Part2-246ページ)を行ってください。



手 順

- ① 本体の電源を切ります。
- ② 本体裏面のフタ固定ネジ6本をドライバーで外します。
▼フタが外れ、図2のような2つの窓が現れます。

図 1

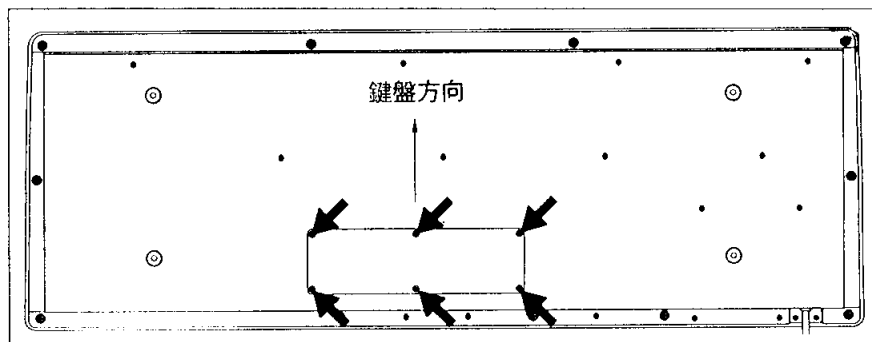
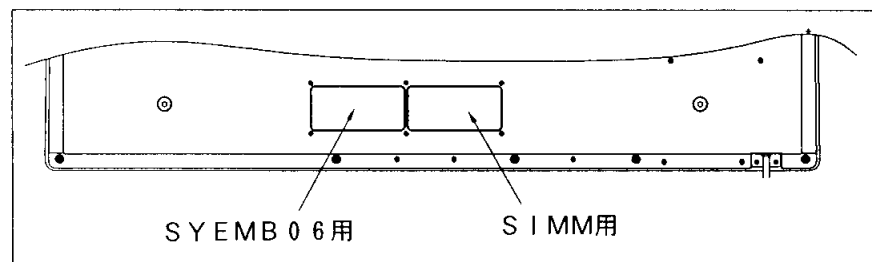
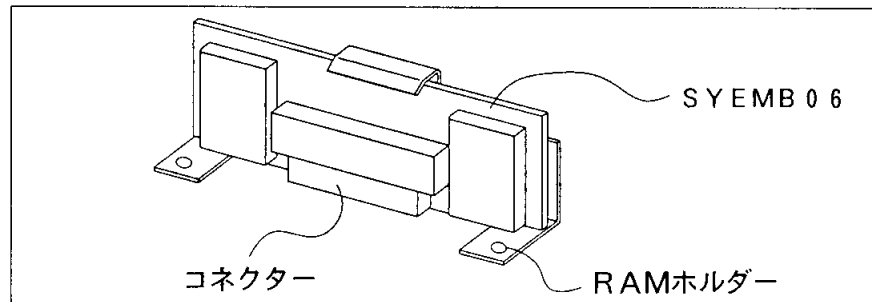


図 2



- ③ RAM ホルダーとSYEMB06 を次のように組み合わせます。

図 3



- ④ RAMホルダーと組み合わせたSYEMB06を本体コネクタに差し込みます。
- ・SYEMB06を1セット取り付ける場合には、基板の番号1の方に差し込んでください。
 - ・SYEMB06を2セット取り付ける場合には、基板の番号1、2の順に差し込んでください。
- ⑤ RAMホルダーの穴と、基板の穴を合わせ、プラリベットを差し込みます。
- ・プラリベットは、奥までしっかり差し込んでください。（図5のように先端が開き、抜けなくなります）

図4

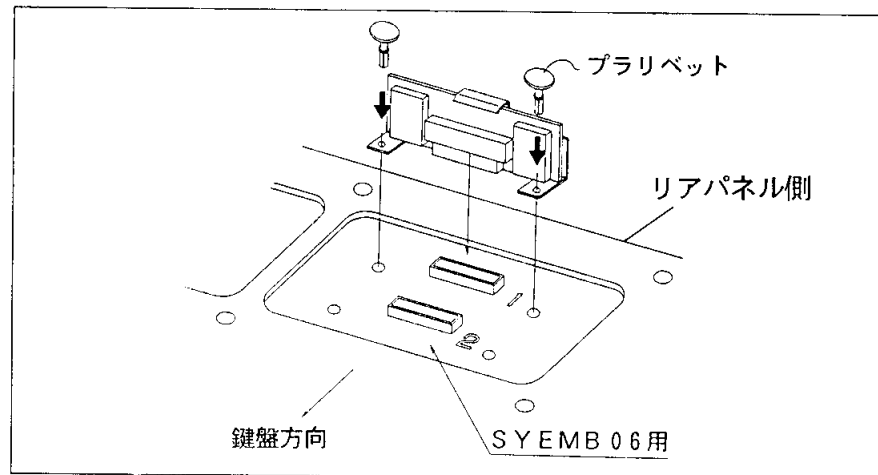
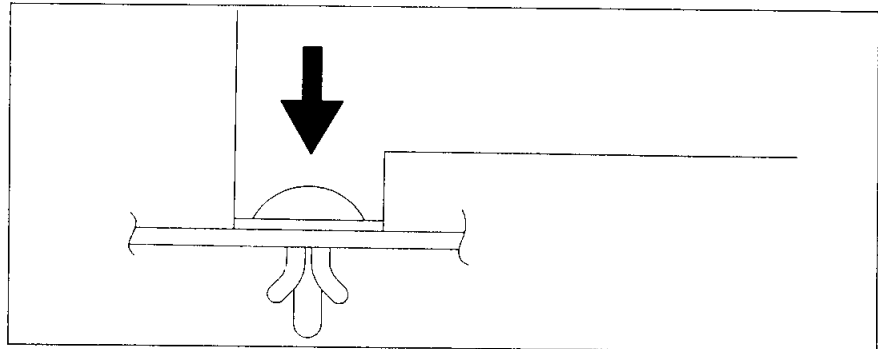


図5



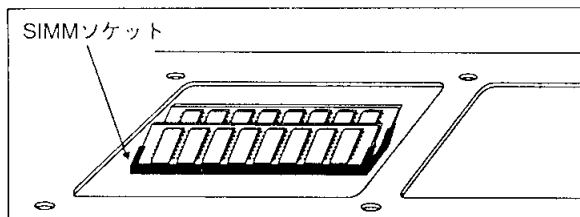
- ⑥ フタを6本のネジで取り付けます。
- ▼これで、SYEMB06の取り付けは終了です。

(参考) SIMMについて

- 本機には、インターナルウェーブの保存量を増やすために、コンピューター (Macintosh) 用のSIMM (メモリーボード) を装着することができます。
- 装着後、イニシャライズの作業 (Part2-246ページ) を行ってください。

ただし、使用できるSIMMには、次の3つの条件があります。

1. 8ビット1Mバイトタイプのものであること。
2MタイプのSIMMを使用しても、1Mバイトしか使用できません。
256KバイトのSIMMは使用できません。
 2. 2枚であること。
SIMM 1枚だけでは、使用できません。
必ず2枚のSIMMが必要です。したがって、1Mバイトだけ増設するような使い方はできません。
 3. 80ns以上のアクセス速度を持っていること。
100ns、120ns といった遅いアクセス速度のSIMMは使用できません。
70ns、75nsなどの80nsより速いSIMMは使用できます。
※一部の輸入品のSIMMでは、80nsと記載されているにもかかわらず実際には80nsより遅いSIMMもあります。ご注意ください。
- SIMMは、マッキントッシュを扱っているコンピューターショップなどで入手することができます。
 - SIMMを取り付ける手順は、SYEMB06 の取り付け方法と同様です。
前々ページの手順①～②を行った後、2つのSIMMソケットに、SIMMの向きを確認して取り付け、フタを閉めて完了です。



※ マッキントッシュ (Macintosh) はアップルコンピュータ社の登録商標です。

接続の方法

本機の出すためには、アンプなどの外部機器を接続する必要があります。
(あるいは、ヘッドフォンを使えば単体で音を聞かことができます)
ここでは一般的な接続の方法をいくつか紹介します。

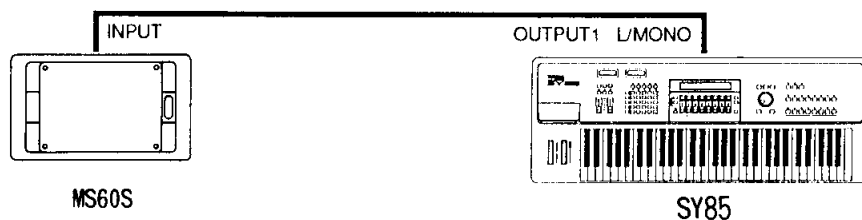


注 意

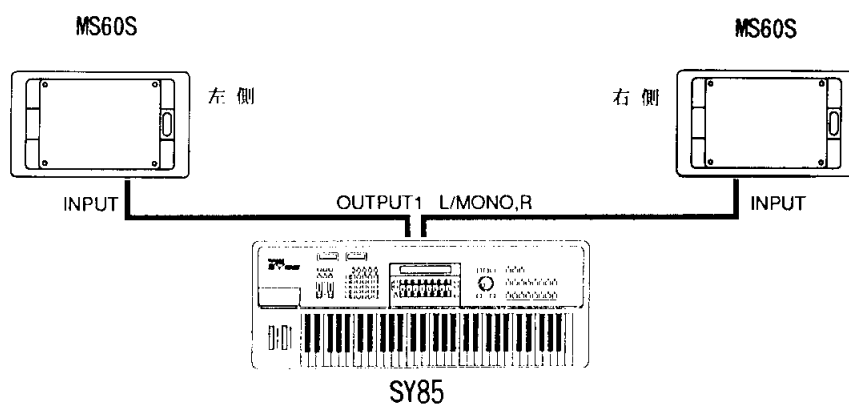
- ・ 接続の作業は、必ず本機および外部機器の電源を切った状態で行ってください。電源を入れたままで配線を行うと、アンプやスピーカーが破損する場合があります。
- ・ 本機のアウトプット端子出力を、アンプなどのマイク端子に接続しないようにしてください。マイク入力端子に接続すると、音質が劣化したりその機器が破損することもあります。

オーディオの結線

- ・ 1 台のアンプを使う場合
1 台だけのキーボードアンプを使う場合には、次のように接続します。



- ・ 2 台のアンプを使う場合
2 台のキーボードアンプを使うと、パフォーマンスのパンの設定などが再現され、拡がりのある音場を作り出すことができます。
2 台のキーボードアンプを使う場合には、次のように接続します。



・ミキサーに接続する場合

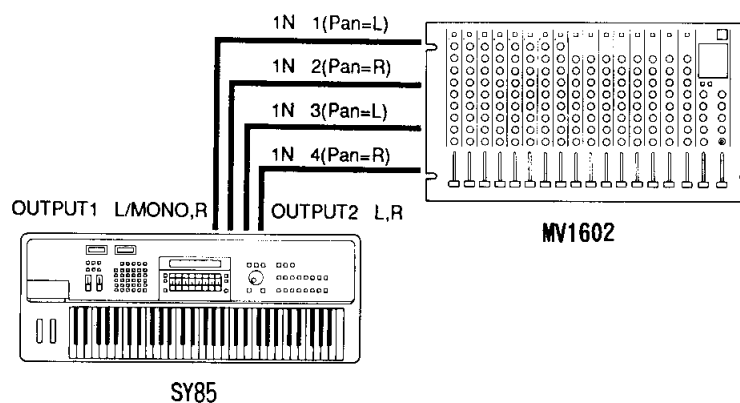
ミキサーなどに接続する場合も、本機からの出力を入力するチャンネルをいくつか用意するかによって接続方法が異なります。

1、2、4チャンネルのいずれかを用意し接続します。

接続方法はアンプに接続する場合と同様です。

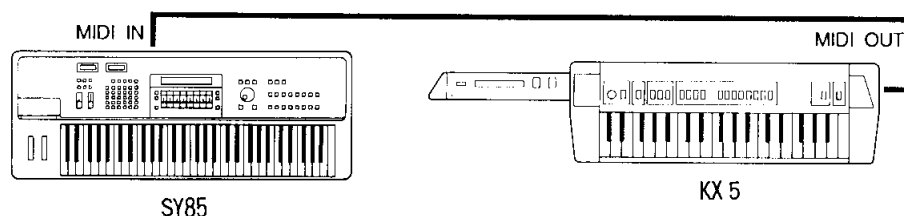
2チャンネル、4チャンネルを使って接続する場合は、各チャンネルのパンを、それぞれ左または右に合わせることを忘れないようにしてください。

CMX100Ⅲ, CMXⅢなどのMTR やカセットデッキに接続する場合も同様です。次の図は、4チャンネルを使って接続した例です。

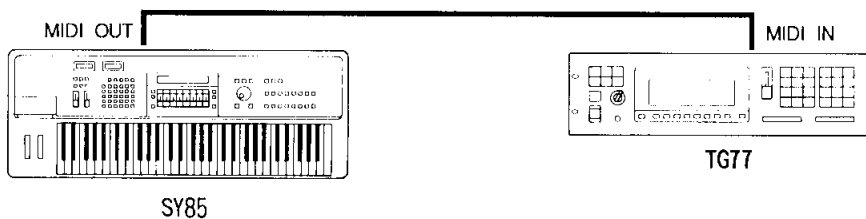


MIDIの結線

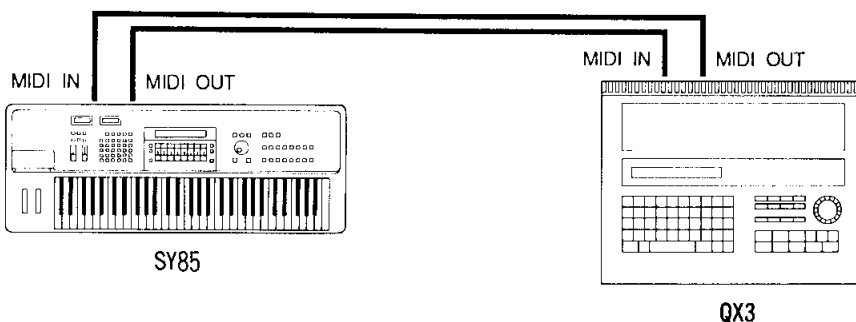
- ・ MIDIケーブルを使って、本機と外部MIDI機器とを結線する場合、その用途によって次のような接続が考えられます。
- ・ 本機を外部のキーボード、シンセサイザー(KX, SYシリーズなど)でコントロールする場合。



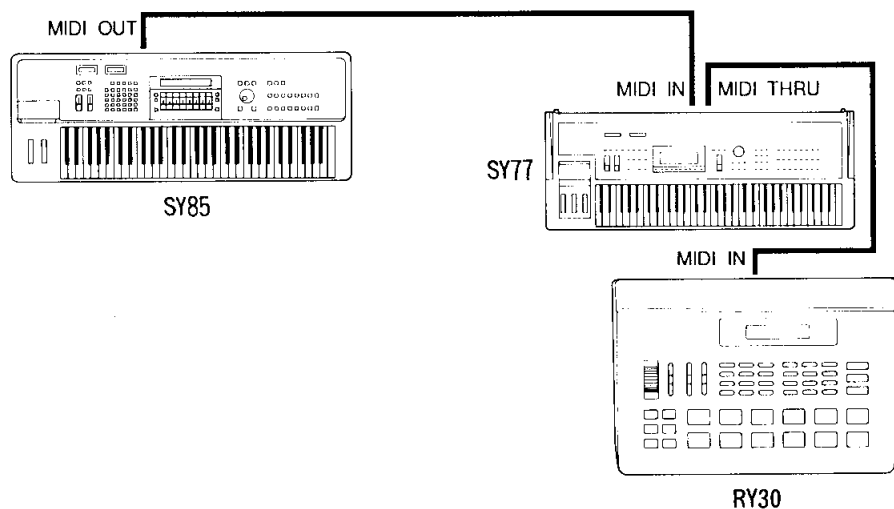
- ・ 本機で外部シンセサイザーや音源モジュール(DX, TG, TX シリーズなど)をコントロールする場合。



- ・ 外部のシーケンサーやコンピューター (QXシリーズや CBXシリーズなど)を使って、演奏のレコーディングや自動演奏を行う場合



- ・ この他にも、MIDIの接続にはいろいろな方法があります。
また、MIDI THRU 端子は、MIDI IN 端子に入力されたMIDI信号を、そのまま次の機器に送り出す端子です。複数の機器を一度にコントロールする場合は、このMIDI THRU 端子を使って、各機器を接続していきます。
- ・ 次の図は、本機のシーケンサーを使って、複数の外部音源を発音させるための配線をした例です。



さて、接続が終わったら、さっそくSY85の音を聞いてみましょう。

SY85で演奏したり、デモ演奏を聴く操作については、別冊のスタートガイドに記載してあります。

第2章

SY85の基礎

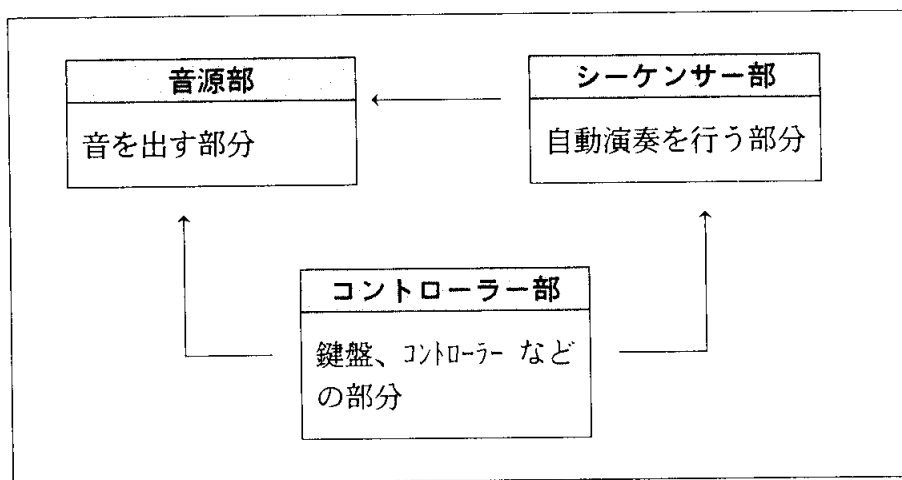
この章では、SY85のしくみやモード、基本的な操作方法などについて説明します。

■ 基礎知識	28
■ パフォーマンスプレイモード	35
■ ボイスプレイモード	39
■ ソングプレイモード	44
■ パターンプレイモード	45
■ ユーティリティモード、ウェーブモード	46
■ エディット操作の基本	47
■ クイックエディットについて	52
■ 本機を音源として使う場合には	55

ここでは、本機を使っていただく上で、必ず覚えておいて欲しいことを説明します。

SY85のしくみ

- ・本機は、内部的に見ると、3つのブロックから構成されています。



- ・音源部
コントローラー部の鍵盤や、シーケンサー部から送られた演奏情報を元に、実際に音を出す装置です。
- ・シーケンサー部
コントローラー部の鍵盤やモジュレーションホイールなどの演奏を録音し、音源部に送り出す装置です。
- ・コントローラー部
演奏を行うための装置としては、鍵盤やピッチベンドホイール、モジュレーションホイールなどがあります。

ボイス、パフォーマンス、マルチについて

- ここで、音源部を理解するために大切な3つの言葉「ボイス」「パフォーマンス」「マルチ」について説明します。

- ボイス

ボイスには、「ノーマルボイス」または「ドラムボイス」の2種類があります。

ノーマルボイスは、音色の最小単位です。

ウェーブという音の元（波形）に対して、いろいろな加工をほどこして作り上げたものです。

ドラムボイスは、ドラム専用の特殊なボイスです。

鍵盤1つ1つに対して、異なるリズム楽器のウェーブを割り当てたものです。

ノーマルボイス

または

ドラムボイス

- パフォーマンス

最大4つまでのノーマルボイスを組み合わせて作った音色です。

ノーマルボイスだけでも十分存在感のある音色ですが、それをいくつも組み合わせることにより、より重厚で拡がりのある音色を作り出すことができます。

例えば、ピアノのボイスとストリングスのボイスを同時に鳴らしたり、バイオリン、ビオラ、コントラバスのボイスを同時に鳴らしたりすることも可能です。

また、ある鍵盤を境に、その上と下とで音色の異なる設定（キースプリット）や、鍵盤を弾く強さによって出る音色が変わる設定（ベロシティスプリット）などの効果も使うことができます。

パフォーマンス

ノーマルボイス

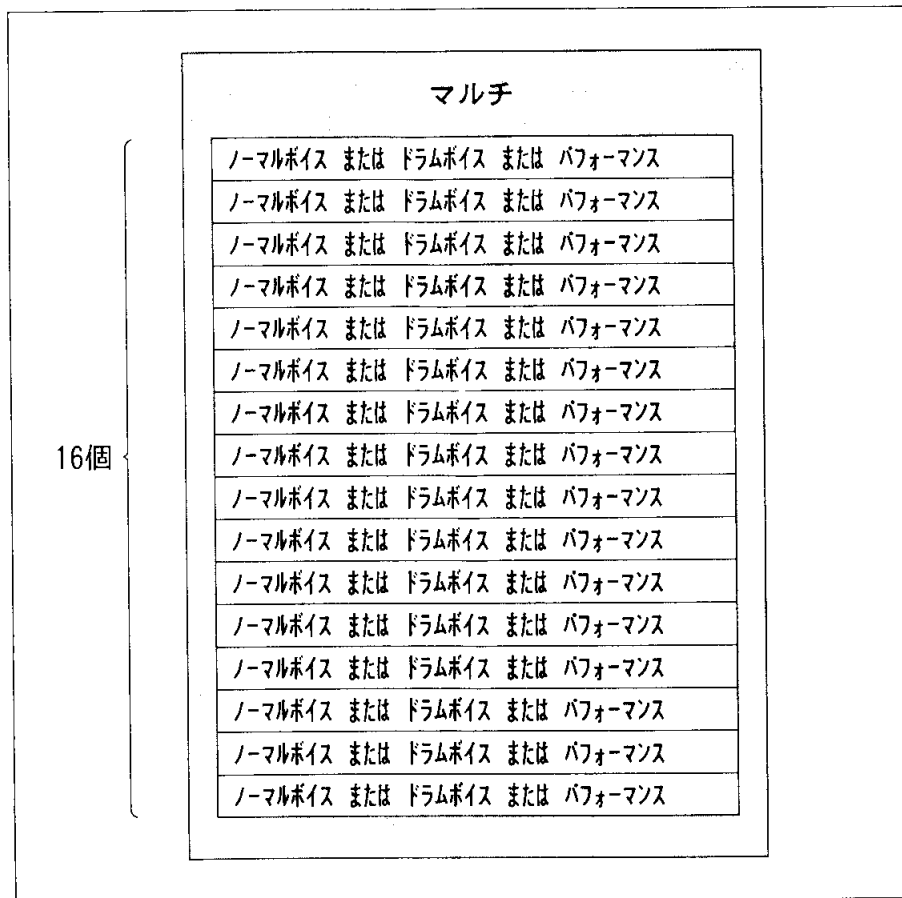
ノーマルボイス

ノーマルボイス

ノーマルボイス

・ マルチ

ノーマルボイス、ドラムボイス、パフォーマンスを自由に16個並べて組み上げるシーケンサー用のセットで、ソングの中で作成します。
同時に16種類の音色で、別々の演奏を再生することができます。
外部のシーケンサーやコンピューターなどを使って、SY85をマルチ音源として使う場合にも、このマルチを使います。



モードについて

- ・ 本機の操作の一番基本的な分類、それが「モード」です。
モードには、次のような種類があります。
- ・ パフォーマンスプレイモード
パフォーマンスを使って演奏を行うモードです。
- ・ ボイスプレイモード
ボイス（ノーマルボイスまたはドラムボイス）を使って、演奏を行うモードです。
- ・ ソングプレイモード
シーケンサーへの録音、マルチを使ったシーケンサーの再生を行うモードです。
- ・ パターンプレイモード
シーケンサーで使うためのリズムパターンを録音、再生するモードです。
- ・ ユーティリティモード
音源部やシーケンサー部の基本的な設定や、カードやディスクとデータのやりとりを行うモードです。
- ・ ウェーブモード
外部機器からウェーブデータを取り込んだり、それを組み合わせたりする特殊なモードです。

次の項で各モードの操作について、順番に説明していきます。

カードについて

- 本機で使用するパフォーマンスやボイスを保存するカードを「データカード」と呼び、データカードには、ROMカードとRAMカードの2種類があります。

- ROM カード

ROM カードは、ユーザーがデータを書き換えたり、変更したりすることができないカードです。

ボイスやパフォーマンスの入った別売のデータカードは、ROMカードです。

また、音源部で使用する音の元（ウェーブ）には、本体内に用意されているものと、別売カードで供給されるものがあります。波形の保存されているカードのことを「ウェーブフォームカード」と呼びます。

ウェーブフォームカードは、すべて ROMカードです。

- RAM カード

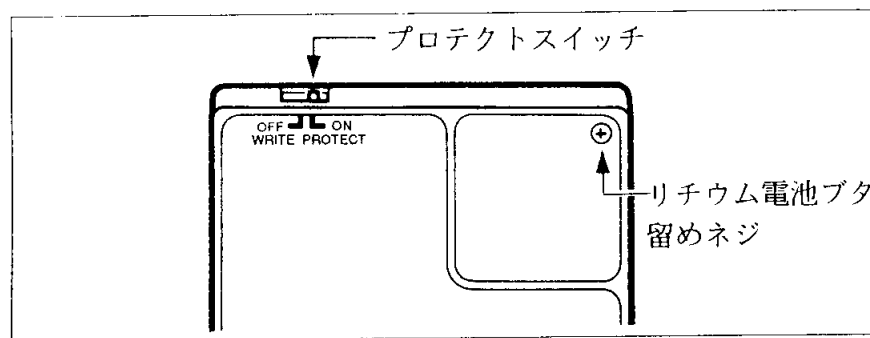
RAM カードは、ユーザーが自由にパフォーマンスやボイスのデータを保存することができるカードです。

本機でデータカードとして使用できるのは、MCD64 というカードです。

新しい RAMカードには、そのままボイスやパフォーマンスのデータを保存することはできません。必ず、その前に「フォーマット」の作業を行います。

大切なデータの入ったカードを、不慮の事故や操作ミスから守るために、RAM カードには、プロテクトスイッチが付いています。

このスイッチをオンにしておくと、フォーマットやセーブ、ストアができなくなります。





- ・ RAM カードのフォーマットや、ストア（1 ボイス、1 パフォーマンスの保存）、セーブ（まとめた保存）、ロード（まとめた読み込み）については、オーナーズマニュアル Part2で説明します。

注 意

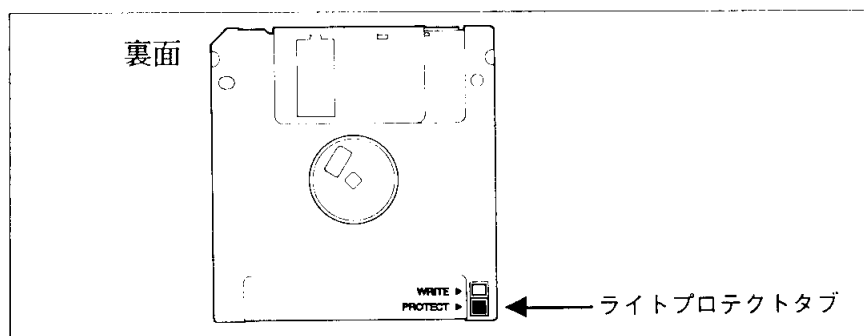
- ・ ウェーブフォームカードの抜き差しは、電源を切った状態で行ってください。
- ・ ウェーブフォームカードを、データカードスロットに入れたり、データカードをウェーブフォームカードスロットに入れたりすることはできないようになっています。無理に押し込まないようにしてください。
- ・ カードを曲げたり、落としたり、高温多湿の場所で保管したりしないようにしてください。
- ・ MCD32 カードは、使うことができません。
- ・ カードの中にはバッテリーが入っています。このバッテリーの寿命は約5年です。バッテリーが寿命に近づくと、カードをスロットに装着したとき、画面に「Change card battery！」と表示されます。
この表示が出た場合は、早めにカードのデータを、他のカードまたはディスクにコピーした後、お買い上げの楽器店、または巻末に記載の電気音響製品サービス拠点にバッテリーの交換をご依頼ください。（バッテリー交換の際にカードの内容はすべて消えてしまいます）
ご自分で交換作業をされる場合は、市販品のリチウム電池(CR2025)をお求めいただき、メモリーカード取扱説明書の手順で交換してください。
- ・ 本体の電源を切ってあるときには、RAMカードを本体から抜いておくことをおすすめします。（RAMカードのバッテリーが消耗し、データが消えてしまう場合があります）
- ・ データカードは、不慮の事故などによりデータが壊れてしまう場合があります。重要なデータを保存しておきたい場合は、お手数でも二重にバックアップをとることをおすすめします。

ディスクについて

- ・シーケンサーのデータや MDRデータ、パフォーマンスやボイスのデータは、フロッピーディスクに保存することができます。
- ・ディスクには、YAMAHA YFD-2DDなどの 3.5インチ 2DDタイプのものを使います。

新たに購入したばかりのディスクに、そのままデータを保存することはできません。必ず、その前に「フォーマット」の作業を行います。

- ・大切なデータの入ったディスクを、不慮の事故や操作ミスから守るために、ディスクには、ライトプロテクトタブが付いています。
このタブをオン（窓が開いている状態）にしておくと、セーブやフォーマットができなくなります。



- ・ディスクのフォーマットや、セーブ、ロードの操作については、オーナーズマニュアル Part2で説明します。



注 意

- ・ディスクは曲げたり、落としたり、磁気のある場所や高温多湿の場所で保管したりしないようにしてください。
- ・ディスクのフォーマットは、ディスクの内容をすべて消去してしまいます。重要なディスクを間違ってフォーマットしてしまわないように注意してください。
- ・ディスクは、不慮の事故などによりデータが壊れてしまう場合があります。重要なデータを保存しておきたい場合は、お手数でも二重にバックアップをとることをおすすめします。

パフォーマンスプレイモード

パフォーマンスを使って、演奏を行うパフォーマンスプレイモードについて説明します。

パフォーマンスの分類

- パフォーマンスには、インターナル1と2、カード1と2という4つのメモリー（データの保存場所）があります。
各メモリーには、64種類ずつのパフォーマンスが保存できます。
各メモリーの64種類のパフォーマンスは、A～Hという8つのグループと、1～8という8つのプログラム番号で管理されています。
(64種類 = 8グループ × 8プログラム)

パフォーマンス			
インターナル1	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
インターナル2	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
カード1	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
カード2	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8

- カード1、2のパフォーマンスは、データカードスロットにカードがセットされていない場合、使用することはできません。

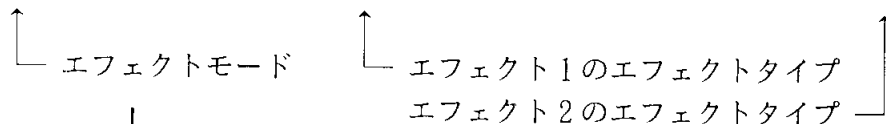
パフォーマンスプレイモードの画面

- パフォーマンスプレイモードでは、次のような画面が表示されます。



```

PERFORMANCE PLAY          ♪A1:Sk♪
Serial    EF1:EG Flanger  EF2:Rev.Hall1
  
```

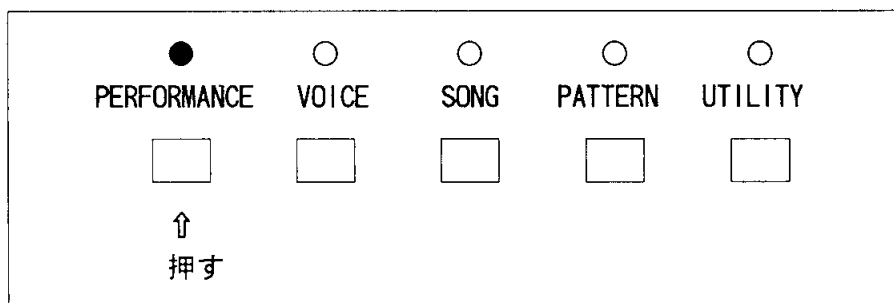


- メモリー表示で \mathbb{A} はインターナル1、 \mathbb{B} はインターナル2
 \mathbb{C} はカード1、 \mathbb{D} はカード2を示します。

パフォーマンスプレイモード

パフォーマンスプレイモードに入る操作

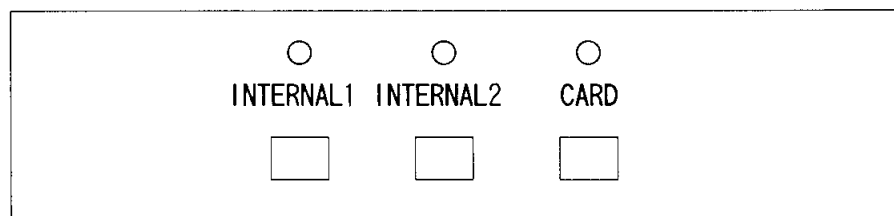
- パネル上の [PERFORMANCE] を押すと、ランプが点灯し、パフォーマンスプレイモードに入ります。



- パフォーマンスプレイモードに入ると、前回使っていたパフォーマンスが選択された状態となります。

パフォーマンスを切り換える操作

- パフォーマンスのメモリー、グループ、プログラム番号を切り換える操作です。
- まず、[INTERNAL 1] [INTERNAL 2] [CARD] の3つのボタンを使って、メモリーを選択します。



すでに目的のメモリーが選択されている場合には、そのままグループの選択に進みます。

[INTERNAL 1] を押すと、インターナル1が選択されます。

[INTERNAL 2] を押すと、インターナル2が選択されます。

[CARD] を押すと、押すたびに、カード1とカード2が交互に選択されます。

ランプは、点滅状態となります。

- 続いて、[A]～[H] のボタンを使って、グループを選択します。
すでに目的のグループが選択されている場合には、そのままプログラム番号の選択に進みます。
メモリーと同様にランプは点滅状態になります。

- ・最後に、[1]～[8]のボタンを使って、プログラム番号を選択します。この[1]～[8]を押した時点で、ボイスの切り換えが実行され、ランプの点滅が点灯に変わります。
- ・また、メモリーを選択した後、プログラム[1]～[8]のいずれかのボタンを押し、データエントリーダイヤルを回すと、A1～A8, B1～B8, C1～C8……と連続してグループ、プログラム番号を変更することができます。[+1] [-1] ボタンでも、同様にグループ、プログラム番号を増減することができます。

パフォーマンスプレイモードで使える機能

- ・パフォーマンスプレイモードの状態、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、コンティニューアスライダーやエフェクトバイパスボタンを使って、一時的にパフォーマンスの音色を変更することができます。
- ・ピッチベンドホイール
音程を連続的に上下します。奥に回すと高く、手前に回すと低くなります。
ただし、パフォーマンスで使われているボイスの設定によって、変化幅が異なります。
- ・モジュレーションホイール
周期的な音への変調や音色の変化をコントロールします。
ただし、パフォーマンスで使われているボイスの設定によって、効果の内容は異なります。
- ・コンティニューアスライダー
画面の下にある8つのスライダーを使って、パフォーマンスの音色を一時的に変更します。（ラベンダーカラーの文字が、パフォーマンスプレイモードでの各コンティニューアスライダーの機能を示します）
 - ・スライダー 1、2 (BF CS1, BF CS2)
エフェクトのパラメーターの設定を変化させます。（どんな音色変化があるかは、パフォーマンスの設定によって異なります）
 - ・スライダー 3、4 (CS3, CS4)
パフォーマンスの設定を変化させます。（どんな音色変化があるかはパフォーマンスの設定によって異なります）

- ・スライダー 5 (AR)
パフォーマンスを構成するボイスのアタックレイト (音の立ち上がり速さ) を変化させます。
奥にスライドさせると、アタックの速い音、手前にスライドさせるとゆっくりと立ち上がる音に変化します。
- ・スライダー 6 (RR)
パフォーマンスを構成するボイスのリリースレイト (音の消える速さ) を変化させます。
奥にスライドさせると、歯切れの良い音、手前にスライドさせるとゆっくりと消える音に変化します。
- ・スライダー 7、8 (BALANCE1, BALANCE2)
パフォーマンスを構成する 4 つのボイス (レイヤー A～D) の音量バランスを変化させます。
スライダー 7 では、レイヤー A と C のバランス、スライダー 8 ではレイヤー B と D のバランスをコントロールします。

・ [EF BYPASS] ボタン

このボタンを押すと、ランプが点灯し、一時的にエフェクトがオフになります。[SHIFT] を押しながら、このボタンを押すと、ダイレクト音がアウトプット 1 から、エフェクト音がアウトプット 2 から出力されます。もう一度押すと、ランプが消え、エフェクトオンの状態に戻ります。



参 考

- ・パフォーマンスプレイモードで、[SHIFT] ボタンを押すと、押している間だけ、コンティニューアススライダー 1、2 に割り当てられているパラメーター名が表示されます。
- ・コンティニューアススライダーを使って、パフォーマンスの音色を変化させた後、元の音色に戻したい場合には、点灯中のプログラムボタン [1] ～[8] を押しなおします。
- ・コンティニューアススライダーを使った音色の変更は一時的なもので、変更した音色をストア (保存) することはできません。

パフォーマンスエディットへ

- ・パフォーマンスプレイモードで、任意のパフォーマンスを選択した後、サブモードボタンを押すと、そのパフォーマンスをエディットする作業に進みます。
この操作については、オーナーズマニュアル Part2をご覧ください。

ボイスプレイモード

ボイスを使って、演奏を行うボイスプレイモードについて説明します。

ボイスの分類

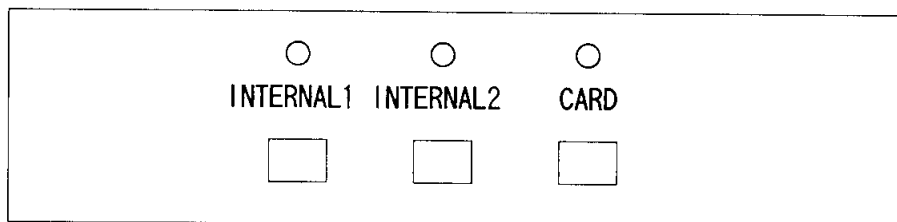
- ボイスには、インターナル1～4、カード1～4という8つのメモリーがあります。
各メモリーには、64種類ずつのボイスが保存できます。
各メモリーの64種類のボイスは、A～Hという8つのグループと、1～8という8つのプログラム番号で管理されています。
(64種類＝8グループ×8プログラム)

ボイス			
インターナル1	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
インターナル2	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
インターナル3	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
インターナル4	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
カード1	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
カード2	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
カード3	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8
カード4	64種類	A1～A8, B1～B8, C1～C8	…… H1～H8

- カード1～4のボイスは、データカードスロットにカードがセットされていない場合、使用することはできません。
- 各メモリーのA1～H7は、ノーマルボイス用の保存先です。
各メモリーのH8は、ドラムボイス専用の保存先です。したがって、ドラムボイスは、各メモリーに1種類だけ保存できるということです。

ボイスを切り換える操作

- ・ボイスのメモリー、グループ、プログラム番号を切り換える操作です。
- ・まず、[INTERNAL 1] [INTERNAL 2] [CARD]の3つのボタンを使って、メモリーを選択します。



すでに目的のメモリーが選択されている場合には、そのままグループの選択に進みます。

[INTERNAL 1]を押すと、押すたびに、インターナル1とインターナル2が交互に選択されます。

[INTERNAL 2]を押すと、押すたびに、インターナル3とインターナル4が交互に選択されます。

[CARD]を押すと、押すたびに、カード1～4が順番に選択されます。ランプは、点滅状態となります。

- ・続いて、[A]～[H]のボタンを使って、グループを選択します。
すでに目的のグループが選択されている場合には、そのままプログラム番号の選択に進みます。
メモリーと同様にランプは点滅状態になります。
- ・最後に、[1]～[8]のボタンを使って、プログラム番号を選択します。
この[1]～[8]を押した時点で、ボイスの切り換えが実行され、ランプの点滅が点灯に変わります。
- ・また、メモリーを選択した後、プログラム[1]～[8]のいずれかのボタンを押し、データエントリーダイヤルを回すと、A1～A8, B1～B8, C1～C8……と連続してグループ、プログラム番号を変更することができます。
[+1] [-1] ボタンでも、同様にグループ、プログラム番号を増減することができます。

ボイスプレイモードで使える機能

- ボイスプレイモードの状態、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、コンティニュアスライダーやエフェクトバイパスボタンを使って、一時的にボイスの音色を変更することができます。
- ピッチベンドホイール
音程を連続的に上下します。奥に回すと高く、手前に回すと低くなります。ただし、ボイスの設定によって、変化幅が異なります。
- モジュレーションホイール
周期的な音への変調や音色の変化をコントロールします。
ただし、ボイスの設定によって、効果の内容は異なります。
- コンティニュアスライダー
画面の下にある8つのスライダーを使って、ボイスの音色を一時的に変更します。（ボイスプレイモードでの各コンティニュアスライダーの機能は、白い文字が示します）
 - スライダー 1、2 (EF CS1, EF CS2)
エフェクトのパラメーターの設定を変化させます。（どんな音色変化があるかは、ボイスの設定によって異なります）
 - スライダー 3、4 (CS3, CS4)
ボイスの設定を変化させます。（どんな音色変化があるかはボイスの設定によって異なります）
 - スライダー 5 (AR)
ボイスのアタックレイト（音の立ち上がる速さ）を変化させます。
奥にスライドさせると、アタックの速い音、手前にスライドさせるとゆっくりと立ち上がる音に変化します。
 - スライダー 6 (RR)
ボイスのリリースレイト（音の消える速さ）を変化させます。
奥にスライドさせると、歯切れの良い音、手前にスライドさせるとゆっくりと消える音に変化します。
 - スライダー 7 (CUTOFF)
ボイスのフィルターのカットオフフリークエンシーを変化させます。
音色のきらびやかさが変化します。
 - スライダー 8 (REZ/BAND)
ボイスのフィルターのレゾナンスやバンドを変化させます。
トーンコントロール的に使うことができます。

ボイスプレイモード

・ [EF BYPASS] ボタン

このボタンを押すと、ランプが点灯し、一時的にエフェクトがオフになります。[SHIFT] を押しながら、このボタンを押すと、ダイレクト音がアウトプット1から、エフェクト音がアウトプット2から出力されます。もう一度押すと、ランプが消え、エフェクトオンの状態に戻ります。



参 考

- ・ ボイスプレイモードで、[SHIFT] ボタンを押すと、押している間だけ、コンティニュアススライダー1～4に割り当てられているパラメーター名が表示されます。
- ・ コンティニュアススライダーを使って、ボイスの音色を変化させた後、元の音色に戻したい場合には、点灯中のプログラムボタン [1]～[8] を押しなおします。
- ・ コンティニュアススライダーを使った音色の変更は一時的なもので、変更した音色をストア（保存）することはできません。

ボイスエディットへ

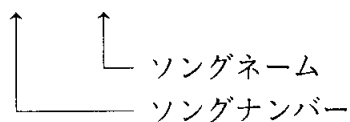
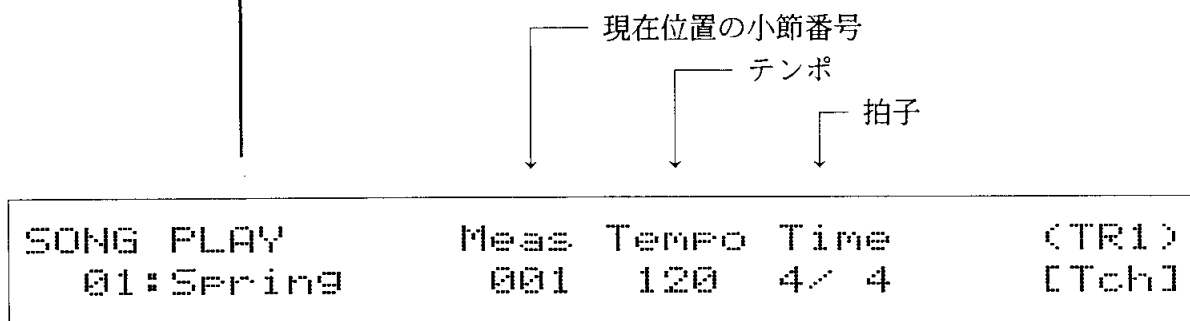
- ・ ボイスプレイモードで、任意のボイスを選択した後、サブモードボタンを押すと、そのボイスをエディットする作業に進みます。
この操作については、オーナーズマニュアル Part2をご覧ください。

ソングプレイモード

ソングプレイモードは、鍵盤の演奏をシーケンサーに録音したり、録音した演奏を再生するためのモードです。

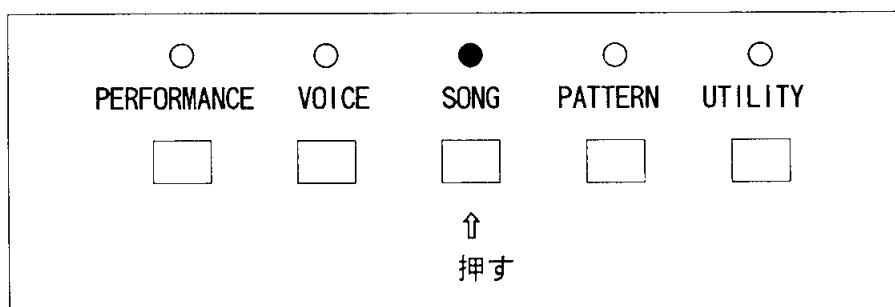
ソングプレイモードの画面

- ・ソングプレイモードでは、次のような画面が表示されます。



ソングプレイモードに入る操作

- ・パネル上の [SONG] を押すと、ランプが点灯し、ソングプレイモードに入ります。



- ・このソングプレイモードでの操作については、第3章および第4章で説明します。

パターンプレイモード

パターンプレイモードは、鍵盤の演奏をリズムパターンとして録音したり、録音した演奏を再生するためのモードです。

パターンプレイモードの画面

- ・パターンプレイモードでは、次のような画面が表示されます。

小節番号 テンポ 拍子

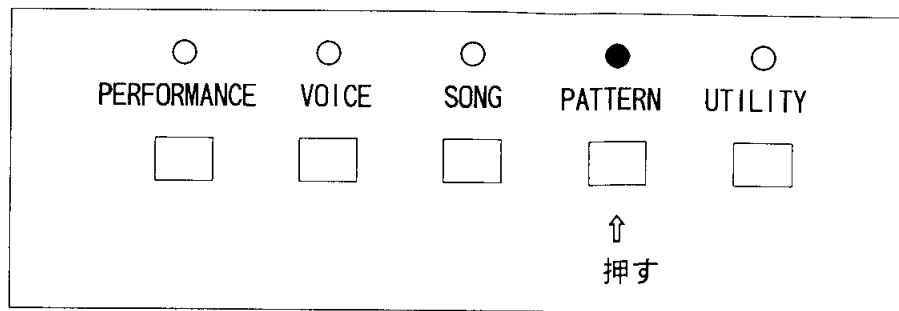
```

PATTERN PLAY   Meas Tempo Time
100w:Rock1  U      1   120  4/4
  
```

パターン名前
パターンナンバー

パターンプレイモードに入る操作

- ・パネル上の [PATTERN] を押すと、ランプが点灯し、パターンプレイモードに入ります。



- ・このパターンプレイモードでの操作については、第3章および第5章で説明します。

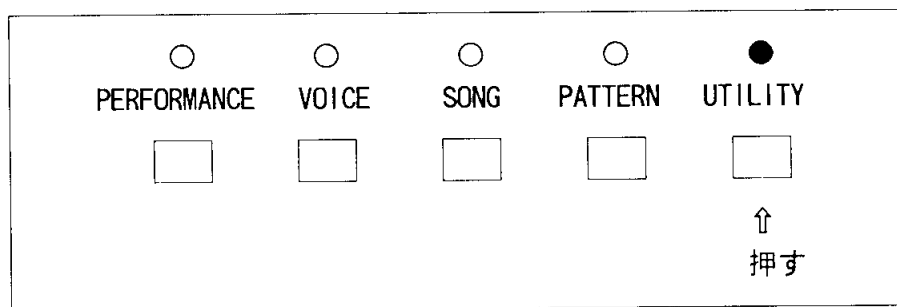
ユーティリティモード、ウェーブモード

ユーティリティモードでは、シンセサイザーやシーケンサーのセットアップ、カードやディスクとのデータのやりとり、MIDI関係の設定などを行います。

ウェーブモードでは、ボイスの元となるウェーブ（波形）を外部機器やウェーブフォームカードから取り込んだり、その編集を行います。

ユーティリティモードに入る操作

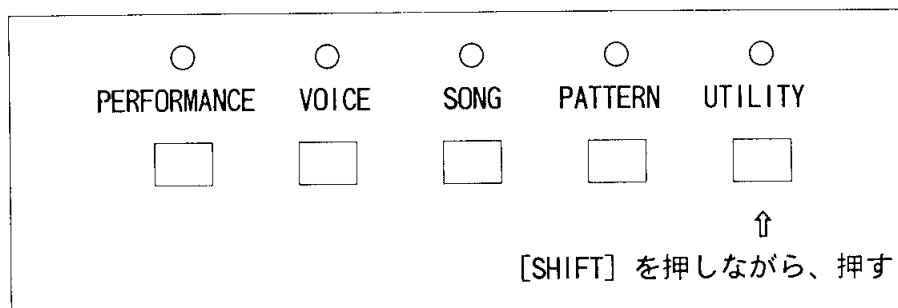
- ・パネル上の [UTILITY] を押すと、ランプが点灯し、ユーティリティモードに入ります。



- ・このユーティリティモードでの操作については、オーナーズマニュアル Part2 の第5章で説明します。

ウェーブモードに入る操作

- ・[SHIFT] を押しながら、[UTILITY] を押すと、全てのランプが消灯し、ウェーブモードに入ります。



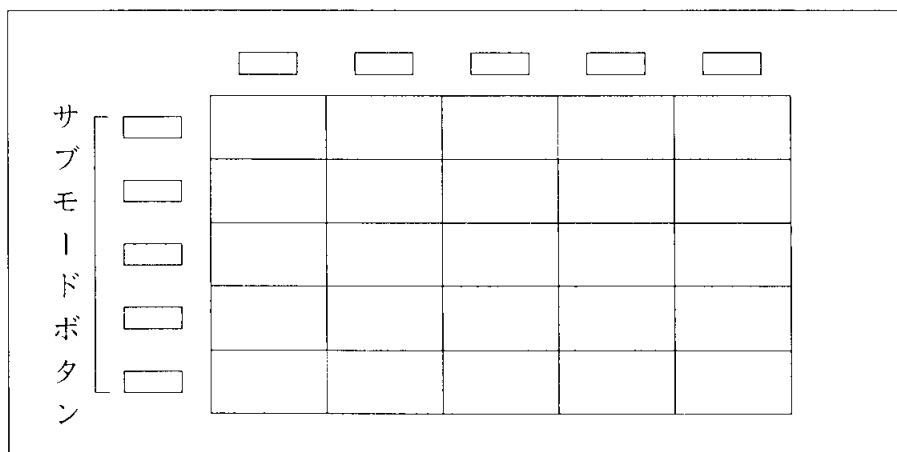
- ・このウェーブモードでの操作については、オーナーズマニュアル Part2 の第6章で説明します。

エディット操作の基本

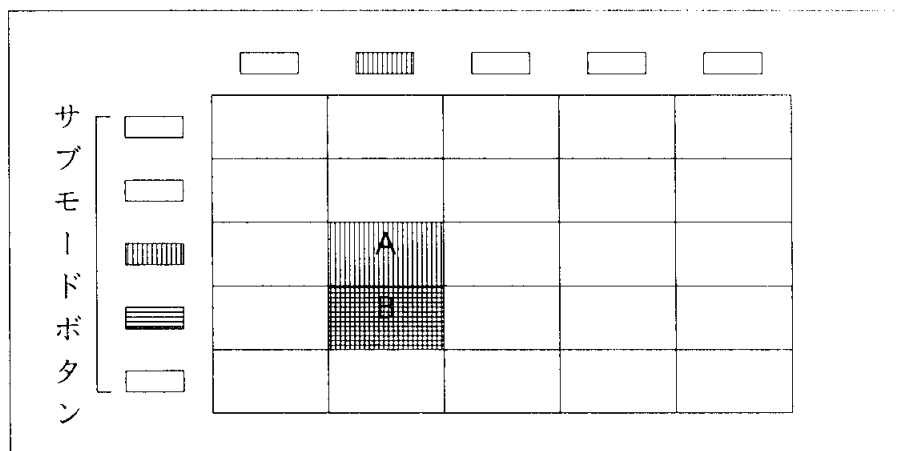
ここでは、画面上に数値や文字を入力したり、ファンクションボタン（[F1]～[F8]）を使う方法などについて説明します。

サブモードボタンの使い方

- 5つのモードボタンの下には、マトリックス（表）があります。このマトリックスの中の任意の作業に進むために用意されているのが、サブモードボタンです。



- 例えば、ボイスのエフェクトエディット（A）の作業に進みたいときは、[VOICE] を押した後、上から3つ目のサブモードボタンを押します。



また、Aの作業の状態から、同じ列内の別の作業（例えばB）に進みたい場合には、そのまま4番目のサブモードボタンを押すだけです。

カーソルを移動する操作

- パフォーマンスやボイスのエディット、ソングのエディットなどでは、画面上にいくつもの設定項目が表示されます。
例えば、次の画面は、ボイスエディットの1画面です。下の四角は、画面下のファンクションボタン（[F1]～[F8]）です。

OSC	Wave	Mode	Fine	Note	Rndm	Rvs
P001	Piano	norm	+0	+0	0	off
<div><div>F1</div><div>F2</div><div>F3</div><div>F4</div><div>F5</div><div>F6</div><div>F7</div><div>F8</div></div>						

現在、「P001」の下に表示されている下線が「カーソル」です。
このカーソルは、現在設定中の項目を示し、このまま[+1]ボタンを押すと、「P002」「P003」…と設定が変化します。

カーソルを別の項目に移動する場合には、ファンクションボタン（[F1]～[F8]）を使います。
例えば上記の画面で、「Note」の項目にカーソルを移動したい場合は、[F6]を押します。



参 考

- カーソル移動の操作が必要なのは、データエントリーダイアルや [+1] [-1] ボタンを使って設定を変更するときだけです。
コンティニューアスライダーを使う場合には、先にカーソル移動を行う必要はありません。（コンティニューアスライダーを動かすと、自動的にその項目にカーソルが移動します）
- 状況によっては、ファンクションボタンを使って、次の作業や別の画面に切り換える場合もあります。
このような場合には、画面に [] で囲まれた機能名が表示されます。

数値を設定する操作

- ・ 任意の項目の数値の設定を上下する方法には、3つの方法があります。
- ・ コンティニュアスライダーを使う方法
ファンクションボタンの下に付いているコンティニュアスライダーを使って、数値を変更する方法です。
例えば、次のような画面で「Note」の設定を変更したい場合には、[F6]の下コンティニュアスライダーを動かします。
コンティニュアスライダーを使う場合には、あらかじめカーソルを移動しておく必要はありません。

OSC	Wave	Mode	Fine	Note	Rndm	Rvs
P001	Piano	norm	+0	+0	0	off

F1

F2

F3

F4

F5

F6

F7

F8

- ・ データエントリーダイヤルを使う方法
データエントリーダイヤルを回すと、現在カーソルが表示されている項目の数値が上下します。
時計回りで増加、反時計回りで減少です。
- ・ [+1] [-1] ボタンを使う方法
[+1]を押すと、現在カーソルが表示されている項目の数値が1つ上がります。[-1]を押した場合には下がります。



参 考

- ・ この操作は、実際には数値の設定の上下だけではなく、on/offの設定やいくつかの選択肢の中からの選択にも使用します。
例えば、上の画面で、[F8]の下コンティニュアスライダーを動かすと、on/offの切り換えが行われます。

エディット操作の基本

文字を入力する操作

- ・ボイスやパフォーマンス、ソングなどの名前を入力するときには、次のような画面が表示されます。（例はボイスネームの入力画面です）

VOICE Name	"Springe "						
[CLR][UPR][LWR][SPC]	[+] [+]						
[F1]	[F2]	[F3]	[F4]	[F5]	[F6]	[F7]	[F8]

このような画面が表示されたときには、次のボタンを使って文字を入力します。

- ・文字の入力

文字は、[A]～[H]、[1]～[8]、CS 1～8、[-1] [+1]、データエントリーダイアルなどを使って入力します。

[A]～[H] および [1]～[8] の各ボタンには、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

- ・全文字の消去

[F1]を押すと、文字全体がクリアされます。

- ・大文字、小文字の切り換え

[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。

- ・スペース（空白）の入力

[F4]を押すと、スペース（空白）が入力されます。

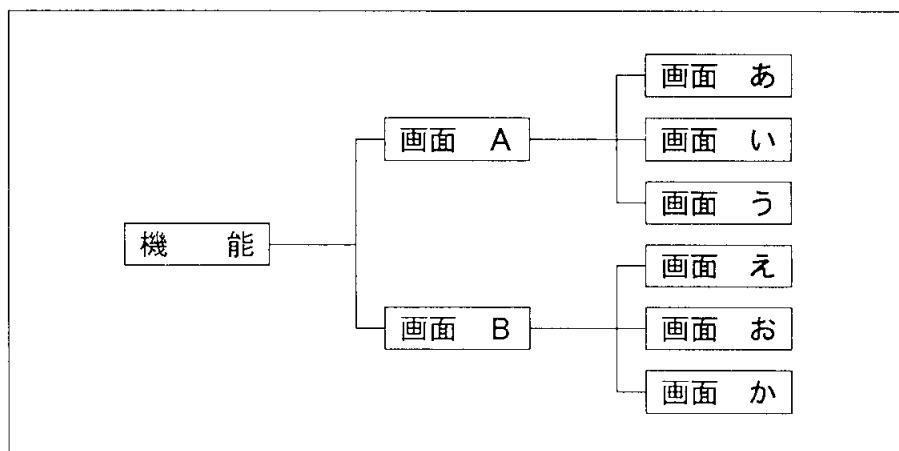
- ・カーソルの移動

[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。

ページの操作

- ・ボイスやパフォーマンス、ソングなどのエディットでは、数多くの画面を切り換えながら操作を進めていきます。
この数多くの画面は、内容別にツリー状に階層化されています。



- ・このような、いくつかの画面を切り換えるときに使うのが、ページボタン（[◀] [▶] および [MENU]）です。

例えば、「画面 い」が表示されているとき、[▶] を押すと、次のページすなわち「画面 う」に変わります。逆に [◀] を押すと、前のページすなわち「画面 あ」に変わります。

ただし、上の階層が異なる画面へ移動することはできません。例えば「画面 う」から「画面 え」へは移動できません。

また、「画面 い」が表示されているとき、[MENU] を押すと、メニューが表示され、「画面 あ」～「画面 う」をデータエントリーダイアルなどで選択することができます。

- ・下の階層へ移動するときは[ENTER/YES] ボタンを使います。
例えば、「画面 A」で、その下の階層（「画面 あ」～「画面 う」）に進む場合には、[ENTER/YES] を押します。
- ・上の階層へ移動するときは、[EXIT/NO] ボタンを押します。
例えば、「画面 い」で[EXIT/NO] を押すと、「画面 A」に戻ります。
- ・この「ページの操作」に関しては、オーナーズマニュアル Part2の第1章で詳しく説明しています。
必要に応じてご覧ください。

クイックエディットについて

ボイスやパフォーマンスを作るためには、かなり数多くの設定が必要です。さらに、それらの設定が、他の設定にも密接に関係しますので、あまり簡単とは言えません。

「ちょっと音色を変えたいのだが…」という方のために用意されているのが「クイックエディット」の機能です。

アタック（音の立ち上がり）を変えたり、エフェクトの種類を変えたり、フィルターのかかり具合を変えたり……

これに対して、全ての項目をエディットしていく方法を「フルエディット」と呼びます。

クイックエディット、フルエディットで作った音色は、インターナルやカードにストア（保存）することができます。（プレイモードでコンティニューアスライダーを使って変えた音色はストアできません）

ボイスのクイックエディットについては、オーナーズマニュアル Part2の第3章（ボイス）、パフォーマンスのクイックエディットについては、オーナーズマニュアル Part2の第2章をご覧ください。

ここでは、試しにボイスとパフォーマンスのクイックエディットを行ってみましょう。



手 順

■ ボイスのクイックエディット

- ① [VOICE] を押します。
▼ ボイスプレイモードになります。
- ② 元になるボイスを選択します。
 - ・ データエントリーダイアルなどを使って、ボイスを選択します。
 - ・ H8のドラムボイス以外のノーマルボイスを選択してください。
- ③ 一番上のサブモードボタンを押します。
▼ クイックエディットに入ります。
- ④ [MENU] を押します。
- ⑤ 「1:Wave」を選択します。
 - ・ データエントリーダイアルなどを使って「1:Wave」を表示させます。

- ⑥ [ENTER/YES] を押します。
▼ウェーブのエディット画面が表示されます。
 - ⑦ [F2]または[F5]のコンティニュアスライダーを動かします。
 - ・[F2]ではウェーブの分類を変更します。[F5]では、使用するウェーブを変更します。
 - ・ここで、いろいろなウェーブを試してみてください。
 - ⑧ [MENU]を押します。
 - ⑨ 「4:LF0」を選択します。
 - ・データエントリーダイアルなどを使って「4:LF0」を表示させます。
 - ⑩ [ENTER/YES] を押します。
▼LF0のエディット画面が表示されます。
 - ⑪ [F3] [F5] [F6]のコンティニュアスライダーを動かします。
 - ・[F3]では、LF0による周期的な音色変化の種類を、[F5]では、ゆれのスピードを、[F6]では、ゆれの大きさを変更します。
 - ・ここで、いろいろな設定を試してみてください。
- ・このように、クイックエディットを使うだけでも、ボイスをさまざまに変更することができます。
- 作った音色をストアする場合には、オーナーズマニュアルPart2の第3章をご覧ください。
- ⑫ [EXIT]を押します。
▼クイックエディットを出て、ボイスプレイモードに戻ります。

■ パフォーマンスのクイックエディット

- ① [PERFORMANCE] を押します。
▼ パフォーマンスプレイモードになります。
 - ② 元になるパフォーマンスを選択します。
 - ・ データエントリーダイヤルなどを使って、パフォーマンスを選択します。
 - ③ 一番上のサブモードボタンを押します。
▼ クイックエディットに入ります。
 - ④ [MENU] を押します。
 - ⑤ 「1:AEG Offset」を選択します。
 - ・ データエントリーダイヤルなどを使って「1:AEG Offset」を表示させます。
 - ⑥ [ENTER/YES] を押します。
▼ AEG オフセットのエディット画面が表示されます。
 - ⑦ [F1]のボタンを押しながら、[F3]のコンティニュアススライダーを動かします。
 - ・ [F1]のボタンを押しながら操作することで、パフォーマンスを構成する全ボイスの設定を一度に変更します。[F3]では、各ボイスの立ち上がりの速さを変更します。
 - ・ ここで、[F3]～[F7]のコンティニュアススライダーや、[1] ～[4]（変更するレイヤーを選択）を使って、いろいろと設定を変更してみてください。
- ・ このように、パフォーマンスもクイックエディットを使うだけで、さまざまなエディットが可能です。
- 作ったパフォーマンスをストアする場合には、オーナーズマニュアル Part2 の第2章をご覧ください。
- ⑧ [EXIT]を押します。
▼ クイックエディットを出てパフォーマンスプレイモードに戻ります。

本機を音源として使う場合には

本機は、外部シーケンサーやコンピューターなどのマルチ音源として使うことも可能です。

いくつもの音色で、別々の演奏を行いたい場合には、本機のモードをソングプレイモードにしておきます。

ソングプレイモードから、マルチエディットに進み、各インストのボイスやパフォーマンスを設定します。(92ページ)

1つの音色だけでプレイする場合には、本機のモードをパフォーマンスプレイモードまたはボイスプレイモードにしておきます。

この場合の、MIDI受信チャンネルの設定は、ユーティリティモードのMIDIレシーブチャンネルの設定で行います。

ユーティリティモードについては、オーナーズマニュアルPart2 第5章をご覧ください。

D

D

第3章

曲作りにチャレンジ

この章では、シーケンサーを使って、曲を作っていく作業を、手順を追って説明していきます。

- シーケンサーの基礎知識.....58
- ソングのクリアー.....63
- マルチの設定.....65
- パターンのレコーディング.....68
- パターンの配置.....72
- トラック1のレコーディング.....74
- トラック2のレコーディング.....76
- ここから先の作業について.....77

シーケンサーの基礎知識

ここでは、シーケンサーを操作する前に覚えておいてほしいことをいくつか説明します。

ソング

- ・「ソング」は、曲の単位です。本機では本体に10曲までの演奏を記憶することができます。
- ・設定によっては、複数の曲を連続して演奏させることもできます。（チェーン）
また、任意の曲を繰り返し再生することもできます。（ループ）
チェーン、ループについては、オーナーズマニュアルPart2 第5章のシーケンサーセットアップの項をご覧ください。

トラック

- ・「トラック」は、1パート（例えばピアノ、ベースなど）の演奏を録音する単位です。
- ・トラックには、トラック1～トラック8およびリズム専用のトラック（トラック9）があり、それぞれのトラックに別々の楽器の演奏をレコーディングしていきます。
最終的には、レコーディングした各トラックの演奏を同時に再生し、1台でアンサンブルを作り出します。

1トラックずつレコーディングしていく

トラック1	ピアノの演奏
トラック2	ベースの演奏
トラック3	ストリングスの演奏
トラック4	ブラスの演奏
トラック9	ドラムの演奏

できあがったら、同時に再生

- ・発音の優先順位は、トラック9、1、2、3…の順で行われます。

マルチ

- ・シーケンサーでレコーディングした1～9の各トラックの演奏を、同時に別々の音で再生するためには、各トラックで使うパフォーマンスやボイスで構成されたマルチを作っておく必要があります。
- ・例えば、前ページの表のトラックを再生するためには、次のようなマルチを作っておきます。

—— マルチ ——

01	ピアノのボイスまたはパフォーマンス
02	ベースのボイスまたはパフォーマンス
03	ストリングスのボイスまたはパフォーマンス
04	ブラスのボイスまたはパフォーマンス
...	...
16	ドラムボイス ※

※イニシャライズを行った状態（初期値）では、トラック9（リズムトラック）のトランスミットチャンネルは、16になります。

- ・マルチを構成するボイスやパフォーマンスのことを「インスト」と呼びます。

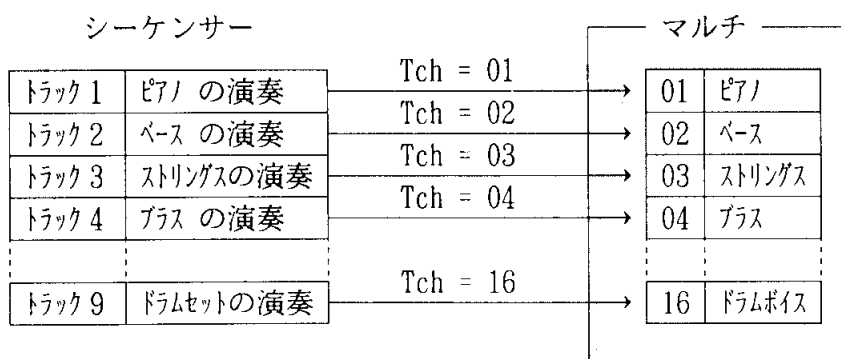


参 考

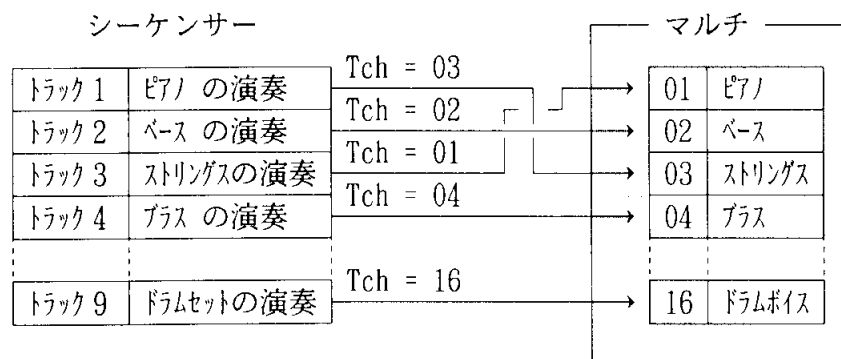
- ・トラックは1～9の9個しかないのに、なぜマルチには16ものインストがあるのか？疑問に思う方もいらっしゃるでしょう。
本機のシーケンサーを使うだけであれば、マルチのインストが9個でもかまいません。しかし外部のシーケンサーやコンピューターなどを使って演奏する場合のことを考えたとき、MIDIの規格いっぱいの16個のインストがあった方が便利です。このような理由でマルチのインストは16個用意されているのです。

チャンネル

- ・シーケンサーの各トラックの演奏と、マルチの各インストとを対応させるものが「チャンネル」です。
- ・シーケンサーの各トラックの演奏は、あらかじめ設定した1～16の「トランスミットチャンネル（略してTch）」でマルチに送られます。マルチでは、1～16のトランスミットチャンネルで送られた演奏を、01～16のインストで発音します。
例えば、01のインストは、トランスミットチャンネル1で送られた演奏だけを発音し、02のインストは、トランスミットチャンネル2で送られた演奏だけを発音します。



- ・ただし、シーケンサー側の各トラックのトランスミットチャンネルは、「トランスミットチャンネル」（82ページ）の設定で、自由に変更することができます。
例えば、トラック1のトランスミットチャンネルを03に、トラック3のトランスミットチャンネルを01に変更すると、次の図のようにトラックとインストが対応します。



シーケンサーの機能

- ・シーケンサーは、大きくソングモードとパターンモードに分けられます。
- ・ソングモードでは、トラック1～8を使って、通常のレコーディング、再生を行います。また、トラック9では、あらかじめ作られているパターンを並べて、リズムトラックを作ります。
- ・パターンモードでは、ドラムボイスを使って1～4小節のフレーズを作成します。

ソングモードの機能

- ・ソング（通常の演奏）を録音、再生する
（最大10曲：各曲ともトラック1～8を使用）
- ・各曲に合わせてパターンを並べる
（トラック9を使用）

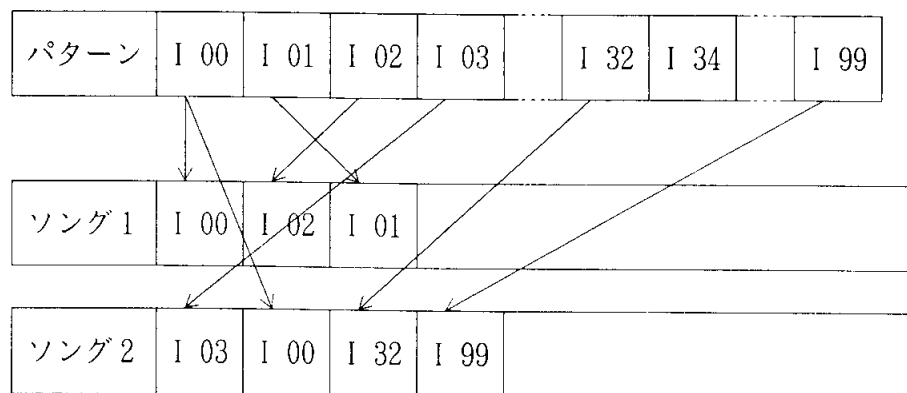
パターンモードの機能

- ・1～4小節の長さのパターンを録音、再生する

- ・各ソングは、それぞれにパターンを持つわけではなく、共通のパターンを使用します。

例えば、ソング1では、パターンの01と02を使い、ソング2では、パターン03と04を使うといった具合になります。

もちろん、別の曲で同じ番号のパターンを使うこともできます。

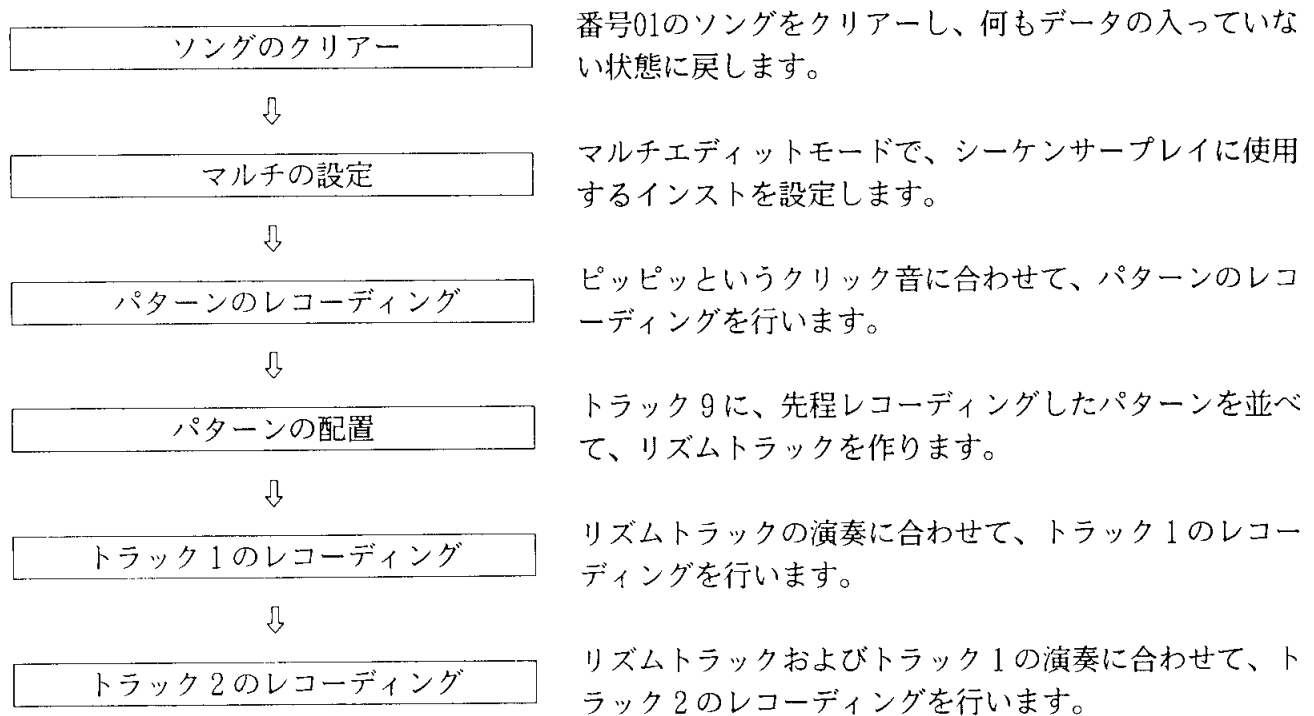


シーケンサーの基礎知識

次のページから、シーケンサーを使ってレコーディングを行う一連の操作を順番に解説します。

はじめてシーケンサーを使う方は、ここで紹介する手順通りに操作を行ってみてください。

次のような流れで操作を行っていきます。



ここでは、リアルタイム（演奏をそのままレコーディングする方法）でレコーディングを行います。この他にも、ステップレコーディング（1つずつ音符を指定していく方法）や、パンチインレコーディング（あらかじめ指定した小節からリアルタイムでレコーディングする方法）などがあります。

ソングのクリアー

まずはじめに、番号01のソングをクリアーし、何もデータの入っていない状態に戻します。



注 意

- ・この操作を行うと、ソング番号01のデータは消えてしまいます。大切なデータが入っていないかご注意ください。



手 順

- ① [SONG]を押します。
▼ソングプレイモードになります。

SONG PLAY	Meas	Tempo	Time	(TR1)
01:	001	120	4/4	[Tch]

↑ ソング番号 ↑ ここにソングネームが表示されます

- ② [F1]のスライダーを使って、ソング番号01を選択します。
・一番手前にスライダーを動かすと、01が選択されます。
- ③ [JOB]（上から4番目のサブモードボタン）を押します。
▼ソングジョブの機能に入ります。
- ④ [MENU]を押します。
▼ソングジョブのメニューが表示されます。
- ⑤ データエントリーダイアルを使って、「1:Clear Song」を表示させます。
- ⑥ [ENTER/YES] を押します。
▼次のような画面が表示されます。

SONG JOB Clear Song	
[ONE] ALL < >	

↑ ↑ ↑ ↑
どちらかに []が表示 ここにソングネームが表示されます

- ⑦ [F1]を押します。
 - ・ここでは、ONE（1ソングだけ）をクリアーします。
- ⑧ [ENTER/YES]を押します。
 - ▼確認のメッセージが表示されます。
- ⑨ [ENTER/YES]を押します。
 - ▼「Completed！」と表示され、ソング01がクリアーされました。
- ⑩ [EXIT]を押します。
 - ▼ソングプレイモードに戻ります。



参 考

- ・ソングのクリアーを実行すると、演奏データが消されます。ただし、マルチのデータはそのまま残ります。従ってソングネームもそのまま残ります。

マルチの設定

ここでは、これから作るソング用のマルチを作ります。

ここで行う作業

- ・ここでは、マルチをイニシャライズ（初期化）した後、次のような設定を行います。
- インスト1番（シーケンサーのトラック1の演奏を再生するインスト）
⇒ ピアノ系のパフォーマンスを選択
- インスト2番（シーケンサーのトラック2の演奏を再生するインスト）
⇒ ベース系のボイスを選択
- インスト16番（シーケンサーのトラック9の演奏を再生するインスト）
⇒ ドラムボイスを選択

マルチのイニシャライズ

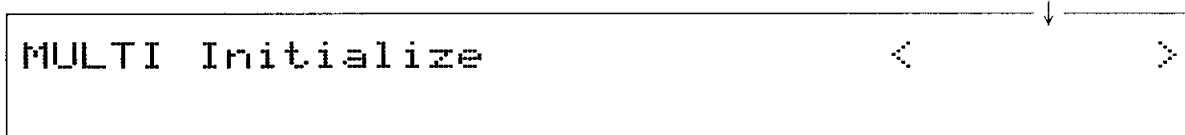
- ・次の手順で、マルチをイニシャライズ（初期化）します。



手 順	
①	[SONG]を押します。 ▼ソングプレイモードになります。
②	[F1]のスライダーを使って、ソング番号01を選択します。
③	[MULTI EDIT]（一番上のサブモードボタン）を押します。 ▼マルチエディットに入ります。
④	[MENU]を押します。 ▼マルチエディットのメニューが表示されます。
⑤	データエントリーダイアルを使って、「9:Initialize」を表示させます。
⑥	[ENTER/YES]を押します。 ▼次のような画面が表示されます。 ・ここでは、一旦マルチをイニシャライズ（初期化）します。

マルチの設定

ここにはマルチソングネームが表示されます



- ⑦ [ENTER/YES] を押します。
▼ 確認のメッセージが表示されます。
- ⑧ [ENTER/YES] を押します。
▼ マルチのイニシャライズが実行されます。

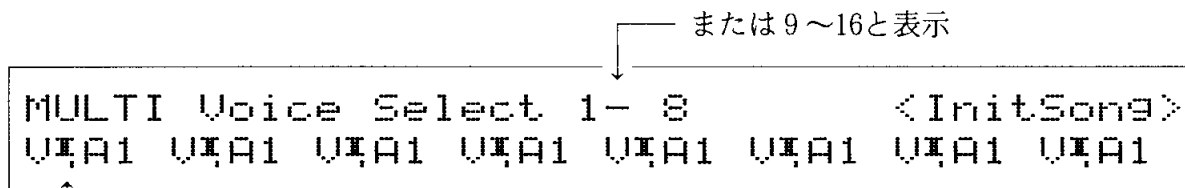
インストの設定

・次の手順で、マルチのインストを設定します。



手 順

- ① [SONG] を押します。
▼ ソングプレイモードになります。
- ② [MULTI EDIT] (一番上のサブモードボタン) を押します。
▼ 再びマルチエディットに入ります。
- ③ [MENU] を押します。
▼ マルチエディットのメニューが表示されます。
- ④ データエントリーダイアルを使って、「1:Voice Select」を表示させます。
- ⑤ [ENTER/YES] を押します。
▼ 次のような画面が表示されます。



- ・ イnst「1～8」と「9～16」を切り換えるときは、[SHIFT] を押しながら、[◀] または [▶] を押します。
- ⑥ [F1]のスライダーや [A]～[H]、[1]～[8] および[+1][-1]、データエントリーダイアルを使って、インスト1で使用するボイスまたはパフォーマンスを選択します。
- ・ ここでは、ピアノ系のパフォーマンスを選択してください。
 - ・ ボイスとパフォーマンスの切り換えには、[F1]を使います。
 - ・ メモリーの切り換えには、[INTERNAL 1] [INTERNAL 2] [CARD]のボタンを使います。
 - ・ この状態で鍵盤を弾くと、カーソルのある位置のインストの音色が確認できます。
 - ・ マルチサーチ機能を使って効率よく音色を探することができます。
- (93ページ)
- ⑦ [F2]のスライダーを使って、同様にインスト2で使用するボイスまたはパフォーマンスを選択します。
- ・ ここでは、ベース系のボイスを選択してください。
- ⑧ [SHIFT] を押しながら、[▶] を押します。
- ・ 「9～16」の表示に変わります。
- ⑨ [F8]のスライダーを使って、同様にインスト16で使用するドラムボイスを選択します。
- ・ ドラムボイスは、各メモリーの H8 です。メモリーを選択した後、スライダーを一番奥に動かすと、H8 が選択されます。
- ▼ これで、マルチの設定は終わりです。
- [SONG]を押すと、ソングプレイモードに戻ります。

パターンのレコーディング

ここでは、ソングに使用するパターンを2種類作ります。

ここで行う作業

- ・ここでは、2つのパターン I00とI01 をクリアーした後、新しいパターンをレコーディングします。

パターンのクリアー

- ・次の手順で、I00とI01 のパターンをクリアーします。



手 順

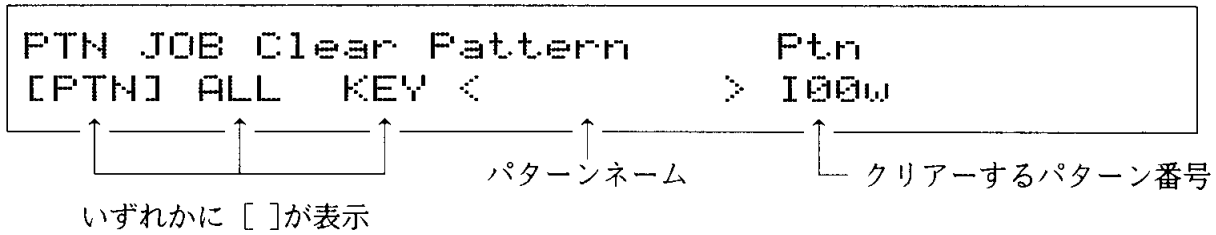
- ① [PATTERN] を押します。
▼パターンプレイモードになります。

PATTERN PLAY	Meas	Tempo	Time
I00w:Rock1 U	1	120	4 /4

↑ パターン番号

↑ ここにはパターンネームが表示されます

- ・パターン番号の後ろに「w」が表示された場合は、その番号のパターンにデータが入っている状態です。
- ② [JOB] (上から4番目のサブモードボタン) を押します。
▼パターンジョブの機能に入ります。
 - ③ [MENU] を押します。
▼パターンジョブのメニューが表示されます。
 - ④ データエントリーダイアルを使って、「2:Clear Pattern」を表示させます。
 - ⑤ [ENTER/YES] を押します。
▼次のような画面が表示されます。



- ⑥ [F1]を押します。
・ここでは、I00とI01の2つのパターンをクリアーします。
- ⑦ [F6]のスライダーを使って、I00を選択します。
- ⑧ [ENTER/YES]を押します。
▼確認のメッセージが表示されます。
- ⑨ [ENTER/YES]を押します。
▼I00のパターンがクリアーされます。
- ⑩ 手順⑦～⑨の操作を繰り返して、今度はI01のパターンをクリアーします。
・手順⑦のところで、I00のかわりにI01を指定します。

パターンのレコーディング

- ・I00とI01の2つのパターンをレコーディングします。
- ・ここでは、リアルタイムレコーディングと呼ばれる方法で、レコーディングを行います。



手 順

- ① [PATTERN]を押します。
▼パターンプレイモードになります。
- ② [RECORD]を押します。
▼パターンレコーディングの画面に変わります。

パターンのレコーディング



- ③ [F1]のスライダー、[F3]～[F7]のスライダー、プログラムの [5]～[8]のボタンを使って、各項目の設定を上画面のようになさってください。
 - ・Vel=kbd の設定変更や、ステップレコーディングの操作については第5章で説明します。
- ④ ここで、鍵盤を弾いてみて、どの鍵盤にどんな音が入っているのか、確認してください。
 - ・この状態では、まだレコーディングされませんので、いろいろな音を聞いてみてください。
 - ・このとき、聞こえる音は、パターンモードに入る前に、ソングのマルチエディットとリズムトラックのトランスミットチャンネルで指定したボイスの音です。
- ⑤ [RUN] を押します。
 - ・ピップポップポップという音（クリック音）が鳴りはじめます。同時に [RUN]のランプが赤→緑→緑→緑…と点滅します。ピップ（赤ランプ）が、小節の先頭の拍を示します。
 - ・クリック音のボリュームは、本体リアパネルのCLICK VOLUMEのつまみで変更することができます。
- ⑥ 任意の鍵盤を弾きます。
 - ・指定した小節分（ここでは1小節）の演奏を繰り返し再生しながら同時にレコーディングが行われます。
したがって、ここで1つ鍵盤を弾いた場合には、その1小節後にはレコーディングしたばかりの音が再生されます。
 - ・この操作を繰り返して、いろいろな楽器の音をレコーディングします。レコーディングが終わったら、次の手順に進みます。
 - ・間違った音、タイミングで録音してしまった場合には、[SHIFT] を押しながら、その鍵盤を弾きます。
消す音のタイミングを合わせるのが難しいときは、[SHIFT] を押しながら、その鍵盤を押さえ続けられ、その鍵盤の音を消し続けます。

⑦ [STOP]を押します。

- ▼これで、パターンI00 のレコーディングが完了します。
- ・画面のパターン番号 I00の後ろには、「w」の文字が表示されます。
これは、パターンがレコーディング済みであることを示します。

```
PATTERN PLAY      Meas Tempo Time
I00w:             1   120   4  4
```

↑ レコーディング済みであることを示すマーク

- ・ここで、[RUN] を押すと、レコーディングしたパターンが再生されます。[STOP]を押すと再生が停止します。
- ・続いて、I01 のパターンをレコーディングします。

⑧ [RECORD]を押します。

- ▼パターンレコーディングの画面に変わります。

⑨ [F3]のスライダーなどを使って、パターン番号をI01に変更します。

- ▼次のようになります。

```
PATTERN RECORD Meas Tempo Time Qntz Vel
REAL PTN=I01    1   120   4  4 1/16 kbd
```

↑ パターン番号

⑩ 手順⑤～⑦の操作を繰り返します。

- ▼これで、パターンI01 のレコーディングは終了です。

パターンの配置

ソングモードに入って、レコーディングしたばかりの2つのパターンを並べます。

ここでは、次のような順番で並べます。

パート番号	1	2	3	4	5	6	7	8
小節番号	1	2	3	4	5	6	7	8
パターン	100	100	100	101	100	100	100	101

全体では、8小節の曲となります。

「パート」とは、パターンを再生する順番を示す単位で、パート1から順番に再生されます。

先程作った2つのパターンは1小節のもので、パート番号=小節番号となっていますが、2小節以上のパターンを使うときには、パート=小節番号とはなりません。



手 順

- ① [SONG]を押します。
▼ソングプレイモードになります。

```
SONG PLAY      Meas Tempo Time      (TR1)
01: InitSong   001  120  4 / 4      [Tch]
```

- ② [TRACK EDIT] (上から2番目のサブモードボタン)を押します。
▼トラックエディットに入ります。
- ③ [1]を押します。
 - ・[1]のボタンは、トラック9 (リズムトラック)を選択するときに使います。
 - ▼パートを指定する画面が表示されます。

```
SONG EDIT
Part: 001 = Ptn *** [INS][DEL][CPY][SCH]
```

パート番号

パターン番号 (点滅)

- ④ [F4]のスライダーを使って、パターン番号を100 に設定し、[ENTER/YES]を押します。
 - ・これで、パート番号 001にパターン100 が対応したことになります。
 - ・パートは自動的に次に進みます。
- ⑤ 手順④を繰り返して、パート番号 8 まで次のように設定します。

Part:001= ptn 100
 Part:002= ptn 100
 Part:003= ptn 100
 Part:004= ptn 101
 Part:005= ptn 100
 Part:006= ptn 100
 Part:007= ptn 100
 Part:008= ptn 101
- ⑥ [EXIT]を押します。
 - ▼ パターンの配置が終了し、ソングプレイモードに戻ります。
 - ・ ここで、[RUN] を押すと、配置した 8 小節分の演奏が再生されます。
 [STOP]を押すと、再生が停止します。
 - [◀] を押すと、ソングの先頭に巻き戻されます。
 - [◀◀] を押すと、1 小節分、巻き戻されます。
 - [▶▶] を押すと、1 小節分、先に進みます。

トラック1のレコーディング

先程、作ったリズムトラックの演奏に合わせて、ピアノの演奏をレコーディングします。



手 順

- ① [SONG]を押します。
▼ソングプレイモードになります。
- ② [RECORD]を押します。
▼レコーディングの画面が表示されます。
- ③ [A] を押します。
 - ・トラック1～8は、[A]～[H] のボタンに対応しています。
 - したがって、ここで[A] を押すと、トラック1のレコーディングになります。
 - ▼[A] のランプが赤く点灯します。
 - すでにレコーディングが行われているトラック9のランプは、緑色に点灯します。

インスト1に選択したパフォーマンスまたはボイスネームが表示されます

SONG RECORD	Meas	Tempo	Time	AP	Grand
OVER	001	120	4/4		
↑	↑	↑	↑		
レコーディングの方法	開始する小節	テンポ	拍子		

- ④ [F1] [F5] [F6]のスライダーを使って、上記のように設定します。
- ⑤ 鍵盤を弾いて、8小節分の演奏を考えておいてください。
- ⑥ [RUN] を押します。
 - ▼クリック音が鳴りはじめると同時に、次のように2小節分（8拍）のカウントダウンが始まります。

SONG RECORD		Meas	Tempo	Time	AP	Grand
OVER	-8	001	120	4/4	4	[PGM]=P1,01

↑ カウントダウン表示

- ・カウントダウンは、レコーディング前のテンポ合わせのための機能です。

この2小節のうちに、テンポを体感しておきます。

カウントダウン表示が、消えた瞬間からレコーディングを開始します。

⑦ 演奏を行います。

- ・パターン、クリック音に合わせて、8小節分の演奏を行ってください。
- ・演奏が終わったら、次の手順に進みます。

⑧ [STOP]を押します。

▼これで、トラック1のレコーディングが終了します。

- ・もし、レコーディングした演奏が気に入らない場合には、手順④に戻って、[F1]のスライダーで「OVER」（オーバーダブ：重ね書き）を「REPL」（リプレイス：書き換え）に切り換えた後、手順⑤～⑧を行ってください。

- ・ここで、[RUN]を押すと、レコーディングした8小節分の演奏が再生されます。[STOP]を押すと、再生が停止します。

[◀]を押すと、ソングの先頭に巻き戻されます。

[◀◀]を押すと、1小節分、巻き戻されます。

[▶▶]を押すと、1小節分、先に進みます。

トラック2のレコーディング

リズムトラック、トラック1の演奏に合わせて、ベースの演奏をレコーディングします。



手 順

- ① [SONG]を押します。
▼ ソングプレイモードになります。
- ② [RECORD]を押します。
▼ レコーディングの画面が表示されます。
- ③ [B] を押します。
 - ・トラック1～8は、[A]～[H] のボタンに対応しています。
したがって、ここで[B] を押すと、トラック2のレコーディングになります。
 - ▼ [B] のランプが赤く点灯します。
すでにレコーディングが行われているトラック1およびトラック9のランプは、緑色に点灯します。
- ④ [F1] [F5] のスライダーを使って、トラック1のときと同様に設定します。
- ⑤ [◀] を押します。
▼ 開始小節が先頭に戻ります。
- ⑥ 鍵盤を弾いて、8小節分の演奏を考えておいてください。
- ⑦ [RUN] を押します。
▼ クリック音が鳴りはじめると同時に、トラック1のときと同様にカウントダウンがはじまります。
- ⑧ 演奏を行います。
 - ・パターン、クリック音に合わせて、8小節分の演奏を行ってください。
 - ・演奏が終わったら、次の手順に進みます。
- ⑨ [STOP]を押します。
▼ これで、トラック2のレコーディングが終了します。

ここから先の作業について

さて、これで「曲作りにチャレンジ」の説明は終わりです。

ここでは、3つのトラックを使った操作を説明しましたが、トラックはまだ6つも残っています。

操作の方法は同様ですので、いろいろ試してみてください。

また、1音ずつステップ単位でレコーディングしたり、レコーディングした演奏を加工したり修正したり、シーケンサーならではの機能も豊富に用意されています。

これらの機能については、第4章（ソング）、第5章（パターン）で詳しく説明しています。

作ったソングやパターンのデータは、本体内に保存されており、電源を切っても消えることはありません。

しかし、安全のために大切なデータは、フロッピーディスクに保存するようにしてください。

ソング、パターンのデータをフロッピーディスクに保存する方法については、オーナーズマニュアルPart2 第5章のディスクユーティリティのところで説明しています。

1

D

D