

# OWNER'S MANUAL

# 1

---

# BASIC GUIDE

## Setup the A7000

---

この章では、本機の各部の名称と機能、接続の方法から実際に音が出ることを確認するまでの作業を説明します。また、オプションの内蔵ハードディスクやMOディスクドライブの取り付け方法や、拡張メモリー SIMM の増設方法についても説明します。

・本書に記載の会社名、商品名は、各社の商標または登録商標です

---

# 目次( Setup the A7000 )

---

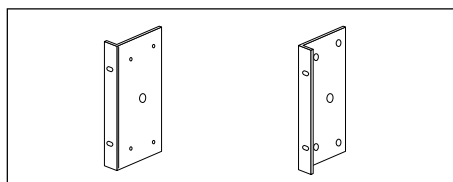
同梱品の確認	1 - 4
各部の名称と機能	1 - 6
全体図	1 - 6
フロントパネル左部	1 - 7
フロントパネル中央部	1 - 10
フロントパネル右部	1 - 15
リアパネル	1 - 18
オプションの機器について	1 - 22
音源拡張ボード ( ATGB32 )	1 - 22
タイムコードボード ( ATCB1 )	1 - 22
フットスイッチ ( FC4またはFC5 )	1 - 23
拡張メモリーSIMM	1 - 23
内蔵ハードディスク、内蔵MOディスクドライブ	1 - 24
外部ハードディスク、外部MOディスクドライブ、外部CD-ROMドライブ	1 - 25
拡張メモリーSIMMのインストール	1 - 26
内蔵ハードディスクのインストール	1 - 30
ハードディスクの準備	1 - 30
ハードディスクのインストール	1 - 31
ハードディスクドライブの設定条件 ( 参考資料 )	1 - 35
内蔵MOディスクドライブのインストール	1 - 36
MOディスクドライブの準備	1 - 36
MOディスクドライブのインストール	1 - 38
MOディスクドライブの設定条件 ( 参考資料 )	1 - 41
電源の接続	1 - 42
電源コードの接続	1 - 42
オーディオの接続 ( アナログ )	1 - 43
アナログ入力端子の接続	1 - 43
アナログ出力端子の接続	1 - 46
オーディオの接続 ( デジタル )	1 - 48
デジタルオーディオデータの形式	1 - 48
デジタル入力端子の接続	1 - 49
デジタル出力端子の接続	1 - 50
ワードクロックの接続	1 - 51
ワードクロックについて	1 - 51
ワードクロックの接続例	1 - 52

MIDIの接続	1 - 53
MIDIについて	1 - 53
MIDIの接続	1 - 54
外部SCSI機器の接続	1 - 55
SCSIについて	1 - 55
外部SCSI機器の接続	1 - 56
SCSIに関する補足説明	1 - 57
コンピューターとの接続	1 - 61
トウーホスト端子を用いたコンピューターとの接続	1 - 61
発音の確認	1 - 63
電源を入れる操作	1 - 63
フロッピーディスクからデータをロードする操作	1 - 64
音の出ることを確認する操作	1 - 65
発音の確認が終わったら	1 - 66

## 同梱品の確認

本機のパッケージには、次のものが同梱されています。パッケージを開梱されましたら、内容を確認してください。

ラックマウントイヤー×2



オプションSCSIデバイス取付セット×1

ハードディスク取付用インチネジ( 銀色 )



× 12 ( うち8個は予備 )

MO取付用メートルネジ( 黒色 )



× 8 ( うち4個は予備 )

推奨ハードディスクSCSI IDスイッチ用束線



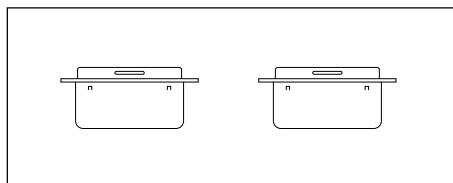
推奨MO SCSI IDスイッチ用束線



推奨ハードディスクLED用束線×1



SCSIターミネーター( 終端用アンフェノール50ピン )×2



MIDIケーブル( 1m )×1

電源コード( 3P-2P変換プラグ付 )×1

## FDセット(20枚組)×1

FD01 : 01	Acoustic Piano( Disk 1 )	FD02 : 02	Acoustic Piano( Disk 2 )
FD03 : 03	Strings Ensemble	FD04 : 04	Brass Section
FD05 : 05	Choir	FD06 : 06	Electric Piano
FD07 : 07	Keyboard	FD08 : 08	Electric Organ
FD09 : 09	Acoustic Guitar	FD10 : 10	Electric Guitar
FD11 : 11	Electric Bass	FD12 : 12	Synthesizer
FD13 : 13	Drum( Disk 1 )	FD14 : 14	Drum( Disk 2 )
FD15 : 15	Percussion( Disk 1 )	FD16 : 16	Percussion( Disk 2 )
FD17 : 17	Alto Flute	FD18 : 18	Special Effect 1
FD19 : 19	Special Effect 2	FD20 : 20	Tutorial

- ・同梱のフロッピーディスク音色ライブラリーのうち"01 Acoustic Piano( Disk1 )" と "02 Acoustic Piano ( Disk2 )"、"13 Drum ( Disk1 )" と "14 Drum( Disk2 )"、"15 Percussion( Disk1 )" と "16 Percussion( Disk2 )" はそれぞれ2枚組構成になっています。これらの音色を本体にロードするときは、「LoadType=Entire Volume」を選択し、Disk1、Disk2 の順に2枚続けてロードしてください。
- ・"13 Drum( Disk1 )"、"14 Drum( Disk2 )" に続けて "15 Percussion( Disk1 )"、"16 Percussion( Disk2 )" をロードすると、"Drum" 内の "01 GM Drum Kit"などの音色にパーカッション音の発音する鍵域が追加されます。

## CD-ROM×1

- ・同梱CD-ROMのVolume番号 01 から 07 に含まれるボイスおよびパフォーマンスのうち、"01\*Full Strings" のように、ボイス名(またはパフォーマンス名)の先頭の番号に続いて「\*」マークのあるものは、8MB の標準メモリー容量ではロードできません。

## ユーザー登録用紙×1

## ユーザー登録用紙返送用封筒×1

## 取扱説明書セット×1

## 保証書×1



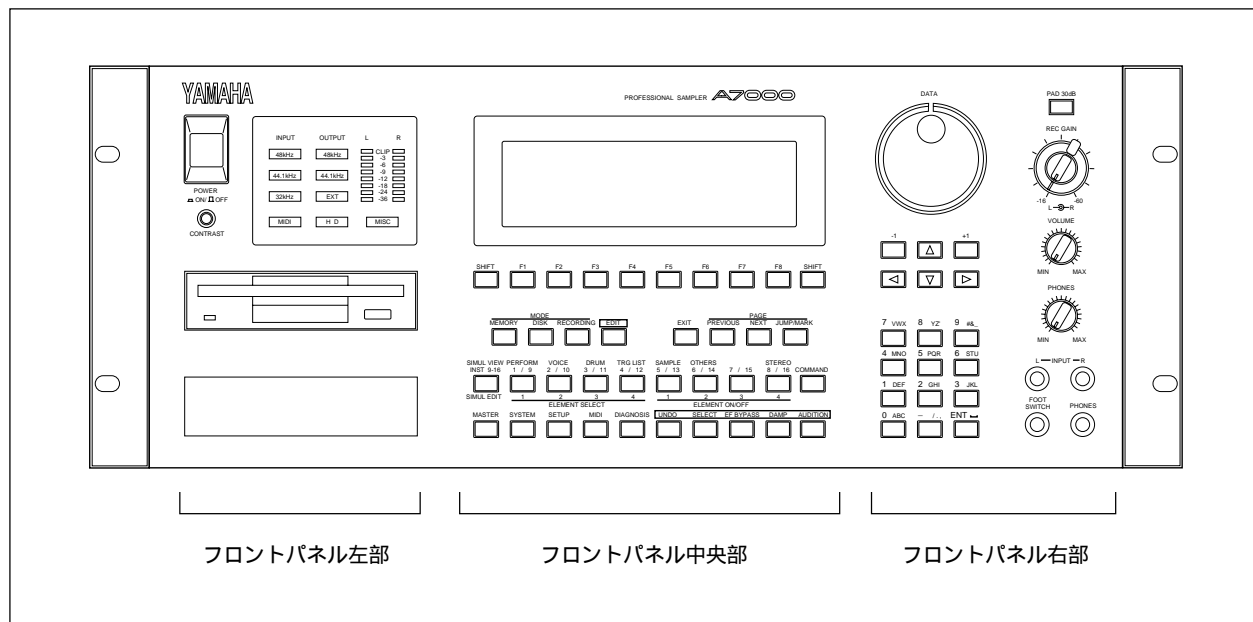
## 注 意

- ・もし、足りないものがあった場合には、お手数ですがお買い上げ店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点までご連絡ください。
- ・システムプログラムのバージョンアップなどの情報は、ユーザー登録されたお客様に対して行います。ユーザー登録用紙に必要事項をご記入の上、お早めに投函してください。
- ・バージョンアップに伴い、同梱内容に変更が生じる場合もあります。

# 各部の名称と機能

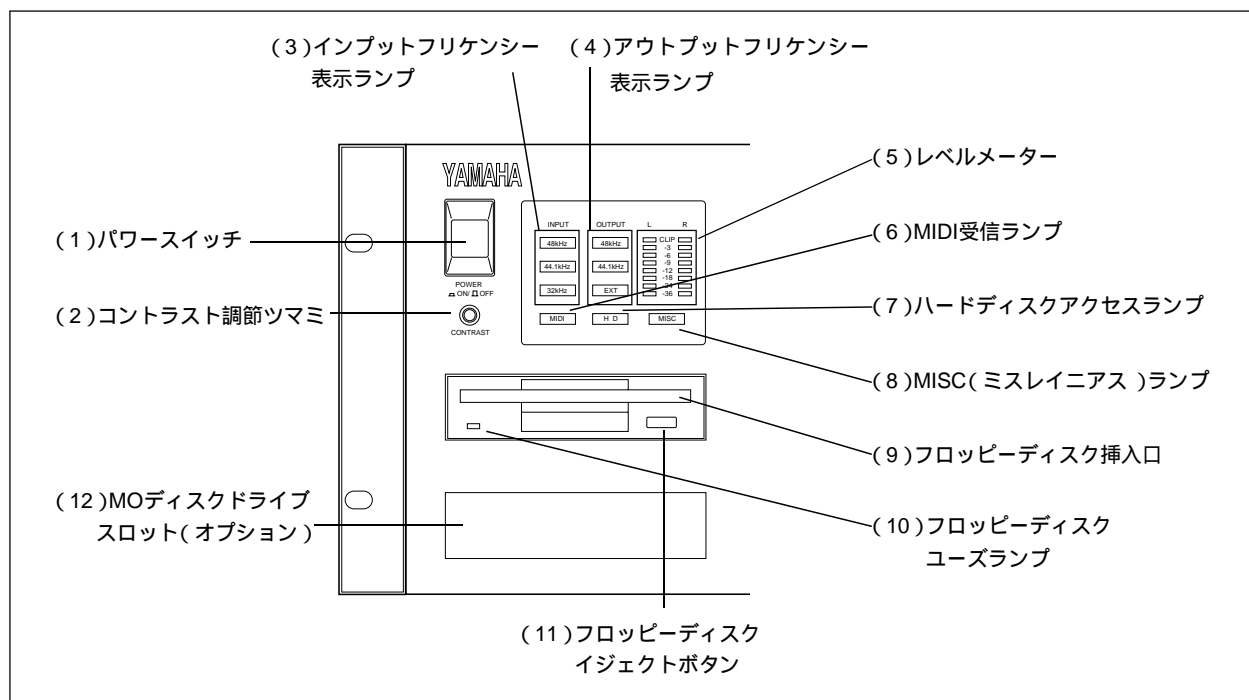
ここでは、本機のフロントパネル、リアパネルのボタン、端子などの名称とその働きを説明します。

## 全体図



次のページから、図のように3つのブロックに分けて、スイッチやボタンなどを説明していきます。  
また、オプション機器については、次の項で説明します。

## フロントパネル左部



### (1) POWER(パワー)スイッチ

電源をオン/オフするときに使います。押し込んだ状態でオンとなります。

### (2) CONTRAST(コントラスト)調節ツマミ

画面のコントラストを調節するときに使います。見やすいコントラストに調節してください。

### (3) INPUT(インプットフリケンシー)表示ランプ

デジタルインプット端子に接続した外部デジタル機器から送られたデジタル信号を本機側で認識すると、そのデジタル信号のサンプリング周波数のランプが点灯します。種類は48kHz、44.1kHz、32kHzの3種類です。なお、レコーディングモードのサンプリングフリケンシーの設定とは関係ありません。

### (4) OUTPUT(アウトプットフリケンシー)表示ランプ

本機内部で使われているシステムクロックのランプが点灯します。種類は48kHz、44.1kHz、EXT(EXTERNAL:外部デジタル機器に同期)の3種類です。なお、発音するサンプルのサンプリングフリケンシーとは関係ありません。

(5) L, R (レベル)メーター

演奏状態のときは通常ステレオアウトプット端子の出力レベルを表示します。レコーディングモニター時には入力信号のレベルを表示します。システムユーティリティのメーターの機能でアサインブルアウトプットの出力レベルを表示させたりピークホールドの有無を選択することもできます。

(6) MIDI (ミディ) 受信ランプ

外部MIDI機器からMIDIデータを受信すると点灯します。全チャンネルのデータに反応します。

(7) HD (ハードディスク) アクセスランプ

オプションのハードディスクを内蔵している場合に、そのハードディスクにデータを書き込んでいるときや、ハードディスクのデータを読み込んでいるときに点灯します。ハードディスクが内蔵されていない場合や、内蔵されていてもアクセスランプのケーブルが接続されていない場合には、このランプは点灯しません。

(8) MISC (ミスレイニアス) ランプ

さまざまな用途が予定されているランプです。バージョン1.0では最大同時発音数を超えたときに点灯します。

(9) フロッピーディスク挿入口

データを読み込んだり、保存したりするためのフロッピーディスクを入れる部分です。フロッピーディスクは、3.5インチ2HD (MF2HD) または2DD (MF2DD) のタイプを使います。

(10) ユーズランプ

フロッピーディスクにデータを書き込んでいるときや、フロッピーディスクのデータを読み込んでいるときに点灯します。

(11) イジェクトボタン

フロッピーディスクを取り出すときに押すボタンです。フロッピーディスクの取り出しは、ユーズランプが消えているときに、ゆっくりと確実に行ってください。

(12) MO ディスクドライブスロット (MO ディスクドライブはオプション)

データを読み込んだり、保存したりするためのMO (光磁気) ディスク装置を取り付けるスロットです。推奨内蔵用MOディスクドライブを取り付けた場合には、フロッピーディスクドライブと同様に挿入口とユーズランプ、イジェクトボタンが現れます。MOディスクは、3.5インチ230Mバイトまたは128Mバイト高さ25.4mm (1インチ) のタイプを使います。





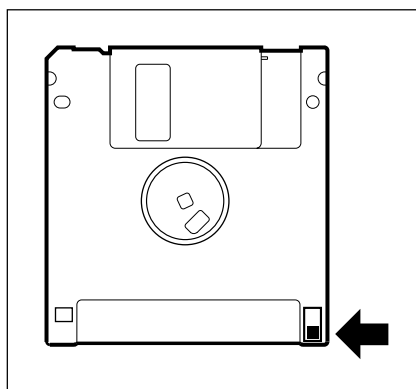
### 注 意

- ・ハードディスクアクセスランプや、フロッピーディスク、MOディスクのユーズランプが点灯しているときには、絶対に電源を切らないように注意してください。状況によっては、セーブ、ロード中のデータだけではなく、そのディスクに入っている全データが使えなくなってしまう場合もあります。また、フロッピーディスクのユーズランプが点灯しているときに、イジェクトボタンを押すことも絶対にしないようにしてください。

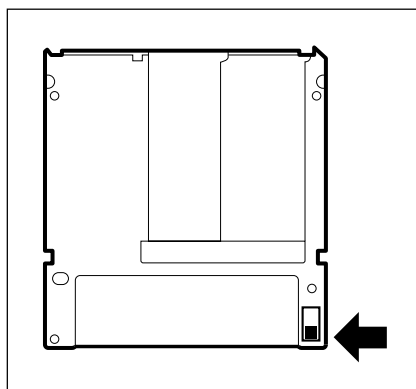


### 参 考

- ・フロッピーディスク裏面には、図のようなライトプロテクトタブが付いています。このタブを下方向(窓が開いた状態)にずらしておくと、データの変更や追加、削除ができなくなります。大切なデータを保存した場合などは、この状態にしておくことをおすすめします。

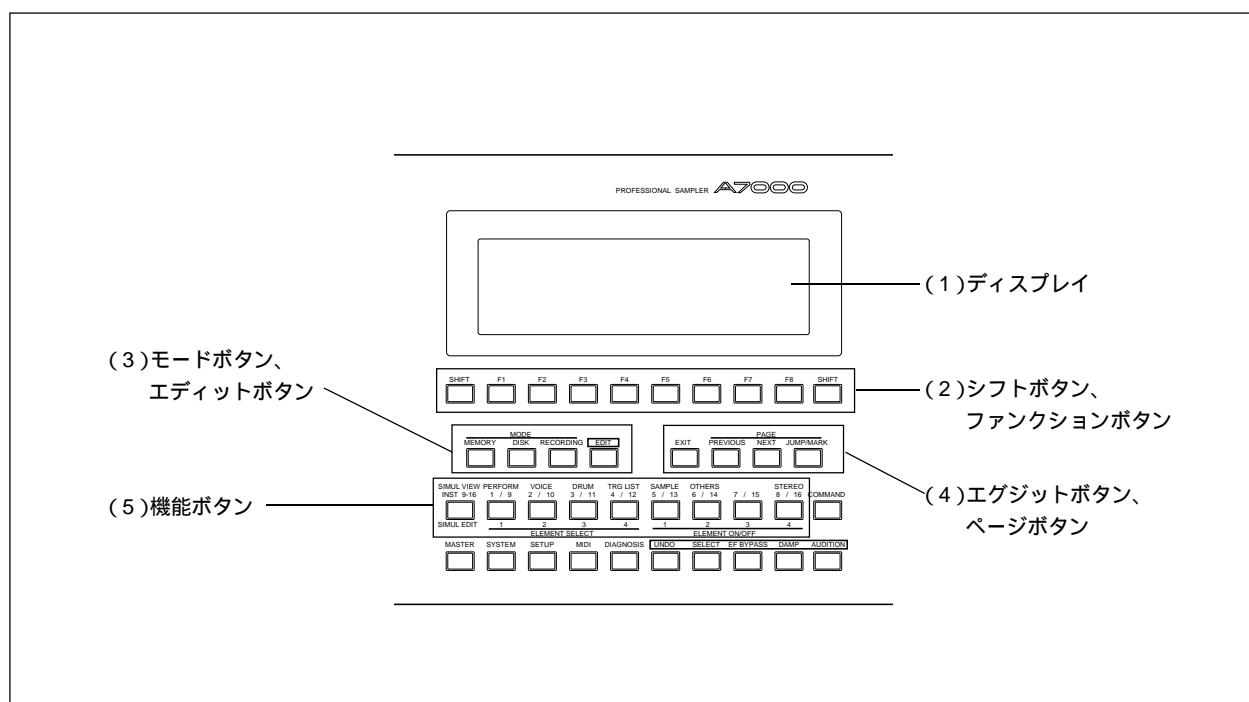


- ・また、MOディスク裏面にも、同様のライトプロテクトタブが付いています。このタブを下方向(窓が開いた状態)にずらしておくと、データの変更や追加、削除ができなくなります。



- ・フロッピーディスクのフォーマットは、MS-DOSと互換性がありますので、コンピュータで本機のファイルを参照することができます。ただし、コンピュータ側で変更したファイルは、状況によって扱えない場合もあります。
- ・本機で扱うMOディスクおよびハードディスク(内蔵、外付けとも)のフォーマットは、独自のものですので、コンピュータ系のディスクと互換性はありません。

## フロントパネル中央部



### (1) ディスプレイ

現在の本機の状態や設定状況などを表示する画面です。表示を反転(白黒逆転)することもできます。画面最下行には、次のファンクションボタンに割り当てられている機能を表示します。

### (2) SHIFT(シフト)ボタン、F1～F8(ファンクション)ボタン

**SHIFT** (シフトボタン)



画面最下行には、ファンクションボタンに割り当てられている機能が表示されますが、ファンクションボタンが8個しかないので、1つの画面から多くても8機能しか選択できないことになってしまいます。これを拡張するために用意されているのがシフトボタンです。シフトボタンを押すと、画面最下行に「もう1枚のファンクションボタンの機能」が表示され、別の機能を選択することができます。

また、ファンクションボタンで選んだ画面から、その画面のサブ画面に入るときにもシフトボタンを使います。

このシフトボタンが使用可能なときには、シフトボタンが緑色に点灯し、画面左下に「S」のマークが表示されます。また、シフトボタンが押されているときには、「S」のマークが消え、シフトボタンが赤く点灯します。


シフトボタンは、ファンクションボタンの両側にありますが、両方とも機能は同じです。使いやすい方を使ってください。

また、シフトボタンの働き方は、「押している間だけシフト状態になる方式 (press)」と「押すたびにシフト状態と通常の状態が交互に替わる方式 (lock)」とを選択することができます。この2つの方式は、左右のシフトボタンを同時に押すことで切り換えることができます。さらにシフトボタンの機能は、セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの項目で設定することができます。


 ~  (ファンクションボタン)

現在表示されている画面から、さらに別の機能に進んだり、何らかの機能を実行したりするときに使います。各ファンクションボタンにどんな機能が割り当てられているのかは、画面最下行に表示されます。シフトボタンを併用することで、その機能に関するサブ機能を選択することができます。


### (3) MODE(モード)ボタン、EDIT(エディット)ボタン

 (メモリーモードボタン)


メモリー上に読み込まれたオブジェクト(サンプルやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスなど: 詳しくは後述します)を鳴らしたり、それらをエディットするための「メモリーモード」に切り換えるときに使います。通常、演奏やデータのセーブはこのモードで行います。メモリーモードボタンを押すと、ボタンが赤く点灯します。

 (ディスクモードボタン)

ディスク上のファイルを管理したり、オブジェクトをメモリー上へロードしたりするための「ディスクモード」に切り換えるときに使います。ディスクそのものの管理もこのモードで行います。ディスクモードボタンを押すと、ボタンが赤く点灯します。また、データをセーブ/ロードしているときは、ボタンが点滅します。

 (レコーディングモードボタン)

サンプルをレコーディングしたり、レコーディング後の簡単なエディットを行うための「レコーディングモード」に切り換えるときに使います。レコーディングモードボタンを押すと、ボタンが赤く点灯します。

 (エディットボタン)

現在選択されているオブジェクトをエディットするときに使います。エディットボタンを押すと、ボタンが赤く点灯し、エディット状態に変わります。また、エディット状態のまま、さらにそのオブジェクトを構成するオブジェクトをエディットすることもできます。

#### (4) EXIT(エグジット)ボタン、PAGE(ページ)ボタン

##### EXIT (エグジットボタン)

階層を戻るときに使います。本機の操作は、各モードからエディットボタンやファンクションボタンを使いながら、1~2段の深い階層に入っていくことで進めていきます。このエグジットボタンは、エディットモードから脱出したり、1つ前の階層に戻るためのボタンです。また、ポップアップウィンドウ(何らかの機能を実行するためのウィンドウ)が表示されているときには、その機能をキャンセルするときにも使います。

エグジットボタンが使用可能なときには、ボタンが緑色に点灯します。

##### PREVIOUS (プリビースボタン)

本機は、現在表示されている画面にたどりつくまでに、たどってきた画面を過去20画面分まで記憶しています。プリビースボタンは、その過去の画面に戻るときに使います。1回プリビースボタンを押すごとに1画面ずつ過去に戻っていきます。20画面以上過去に戻ることはできません。

##### NEXT (ネクストボタン)

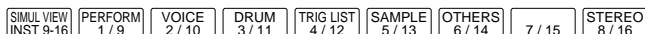
ネクストボタンは、プリビースボタンを押して過去の画面に戻った後、逆方向(現在に向かって)画面を移るときに使います。一番最新の画面で、このボタンは機能しません。

また、プリビースボタンとネクストボタンを同時に押すことで、過去の20画面のタイトル一覧表から目的の画面に直接移ることもできます。この操作についてはベーシックガイド第2章の「基本操作 / 過去の画面への移動」で説明します。

##### JUMP/MARK (ジャンプ / マークボタン)

本機では、任意の画面を12画面まで記憶させておくことができます。画面を記憶(マーク)させるとき、あるいは記憶させた画面を呼び出す(ジャンプ)ときに、このジャンプ / マークボタンを使います。この操作についてはベーシックガイド第2章の「基本操作 / ジャンプ / マーク」で説明します。

#### (5) 機能ボタン



これらのボタンは、状況によってさまざまな役割が割り当てられます。主に選択操作や、エディット操作の手助けをするためのボタンです。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / ビューフィルター機能」「基本操作 / インストゥルメントオン / オフ機能」「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」で説明します。

**COMMAND** ( コマンドボタン )

さまざまな機能を、直接実行するとき(ショートカットするとき)に使用します。たとえば、コマンドボタンを押しながら、エンターボタンを押すと、ヘルプ画面が表示されます。このコマンドボタンを使った操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / コマンドボタンを使ったショートカット機能」で説明します。

**MASTER** ( マスターユーティリティボタン )

マスターチューニングや、最終的なアウトプットの設定、バックグラウンドセーブ&ロードなどを設定する「マスターユーティリティ」に移るときに使用します。マスターユーティリティボタンを押すと、ボタンが赤く点灯します。

**SYSTEM** ( システムユーティリティボタン )

システムクロックやデジタルアウトプットのフォーマット、レベルメーター、内蔵の時計などを設定する「システムユーティリティ」に移るときに使用します。システムユーティリティボタンを押すと、ボタンが赤く点灯します。

**SETUP** ( セットアップユーティリティボタン )

ジョブスタイルやプリファレンス、ユーザーインターフェースなどを設定する「セットアップユーティリティ」に移るときに使用します。セットアップユーティリティボタンを押すと、ボタンが赤く点灯します。

**MIDI** ( MIDIユーティリティボタン )

MIDIに関するさまざまな設定や、バルクダンプを行う「MIDIユーティリティ」に移るときに使用します。MIDIユーティリティボタンを押すと、ボタンが赤く点灯します。

**DIAGNOSIS** ( ダイアグノシスユーティリティボタン )

新しいシステムプログラムを登録したり、本機の自己診断などを行う「ダイアグノシスユーティリティ」に移るときに使用します。ダイアグノシスユーティリティボタンを押すと、ボタンが赤く点灯します。

**UNDO** ( アンドゥーボタン )

何か処理をした後、その処理を取り消し、処理直前の状態に戻る(アンドゥー)ときに使用します。また、アンドゥー後、もう一度処理後の状態に戻る(リドゥー)も可能です。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / アンドゥー、リドゥー機能」で説明します。アンドゥーが使用可能なときには、アンドゥーボタンが赤く点灯します。また、リドゥーが使用可能なのは、アンドゥーの直後のみに限られます。

**SELECT** (セレクトボタン)

任意のオブジェクトのエディット中に、同じ種類の他のオブジェクトをエディットするときに使います。この機能を使えば、同じ設定画面を表示させたまま、複数のオブジェクトに対してエディットを加えていくことができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「エディットについて / 別オブジェクトのエディット」で説明します。

**EF BYPASS** (エフェクトバイパスボタン)

内蔵エフェクトを一時的にオフにするときに使います。エフェクトバイパスボタンを押すと、エフェクトオフの状態となり、ボタンが赤く点灯します。もう一度、エフェクトバイパスボタンを押すと、元の状態に戻ります。

パフォーマンスなどでは全体で2つのエフェクトを使うことができますが、セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によって、どちらか片方のエフェクトだけをオフにすることもできます。

**DAMP** (ダンプボタン)

本機の発音を強制的に止めるときに使います。オーディションボタンの機能の設定によっては、オーディションボタンを押すと、ボタンを離してもずっと発音を続ける状態にすることができます。このような場合に、発音を止めるためにこのダンプボタンを使います。

**AUDITION** (オーディションボタン)

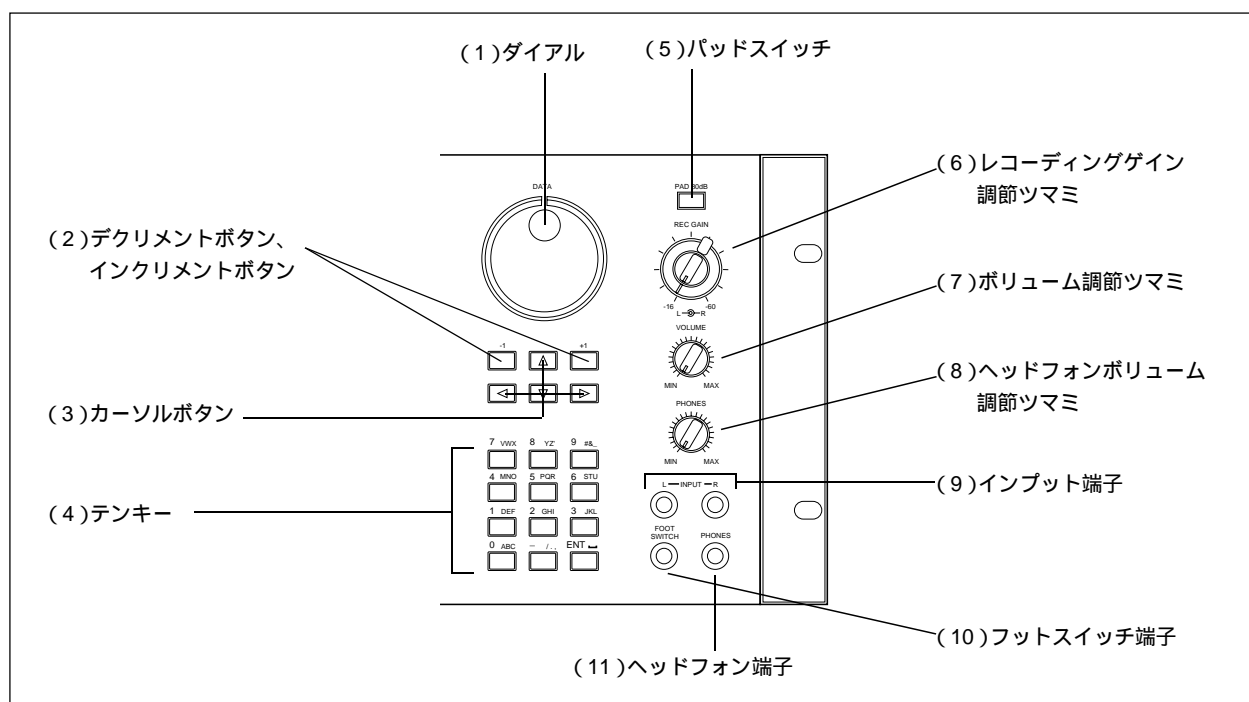
現在選択されているオブジェクトを発音させるときに使います。セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によって、オーディションボタンの使い方や音程、ペロシティ、チャンネルなどを変更することができます。



## 参 考

- ・プリビウスボタン、ネクストボタンで移動する「過去の画面」に、ポップアップウィンドウは含まれません。また、エディット画面の場合には、そのときエディットしていたオブジェクトまでは記憶されません。
- ・たとえば、A B C Dの画面で作業を進めた後、プリビウスボタンでBの画面に戻り、次にEの画面に手動で移動すると、CDの画面は記憶内容から消えてしまいます。
- ・プリビウスボタン、ネクストボタンで移動する「過去の画面」の記憶は、電源を切った時点で消えてしまいます。
- ・ジャンプ / マークボタンで記憶させた画面は、電源を切っても残ります。

## フロントパネル右部



### (1) DATA(ダイヤル)

数値や文字、選択を変更したりするときに使います。このダイヤルは、内側のジョグダイヤルと外側のシャトルダイヤルが組み合わされています。

#### ジョグダイヤル

くるくると回すことで、数値を増減したり、設定を変更したりすることができます。

#### シャトルダイヤル

傾ける角度によって、数値の増減や設定変更のスピードが変化します。少し傾けるとゆっくりとした変化、大きく傾けると高速の変化となります。



### (2) INC / DEC(インクリメント/デクリメント)ボタン

#### -1 (デクリメントボタン)

数値を1つ減らす場合や、選択を前に戻すときに使います。押し続けると高速で変化します。

#### +1 (インクリメントボタン)

数値を1つ増やす場合や、選択を次に進めるときに使います。押し続けると高速で変化します。











また、とを同時に押すと、現在カーソルの置かれている項目の初期値が入力されます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / 数値の変更」「基本操作 / 選択の変更」「基本操作 / 音程の変更」で説明します。

### (3) カーソルボタン


    (カーソルボタン)

現在の設定項目を示すカーソル(反転表示部分)を上下左右に動かすときに使います。セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によって、画面の左端と右端、上端と下端があたかもつながっているようにカーソル移動できるように設定することもできます。

### (4) テンキー

          (0~9ボタン)




数値を入力したり、文字を入力するときに使います。数値を入力する場合には、数字を入力した後、エンターボタンを押します。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / 数値の変更」で説明します。

 (マイナスボタン)

マイナスの数値を入力するときに使います。文字を入力する状態のときには、「/」「.」「,」を入力するボタンとしても働きます。

 (エンターボタン)

入力した数字を確定するときに使います。文字を入力する状態のときには、「スペース」を入力するボタンとしても働きます。

また、これらのボタンは、、、と組み合わせて、特殊な機能を使うときにも使用します。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / コマンドボタンを使ったショートカット機能」「基本操作 / ジャンプ / マーク」「基本操作 / オーディション機能」で説明します。

### (5) PAD(パッド)スイッチ

アナログ入力端子(フロントパネルのインプット端子またはリアパネルのアナログインプット端子)に入力された信号を30dBダウンするときに使います。押し込んだ状態で30dBのダウンとなります。ライン入力信号をレコーディングするような場合に、押し込んで使用します。

### (6) REC GAIN(レコーディングゲイン)調節ツマミ

アナログ入力端子(フロントパネルのインプット端子またはリアパネルのアナログインプット端子)に入力された信号のレベルを調節するときに使います。内側のリングがLチャンネル、外側のリングがRチャンネルです。



(7) VOLUME( ボリューム )調節ツマミ

アナログステレオアウトプット端子からの最終出力を調節するときに使います。ただし、アサイナブルアウトプット端子の出力には影響しません。

(8) PHONES( ヘッドフォンボリューム )調節ツマミ

ヘッドフォンでアナログステレオアウトプットの出力をモニターする場合、そのレベルを調節するときに使います。

(9) INPUT( インプット )端子

レコーディングするアナログ信号を入力する端子です。Lチャンネル用とRチャンネル用の2つの端子があります。使用されているコネクタはフォンタイプで、アンバランス入力です。

この端子にプラグが差し込まれてるときは、リアパネルのアナログインプット端子入力は無効となり、こちらの入力が優先されます。

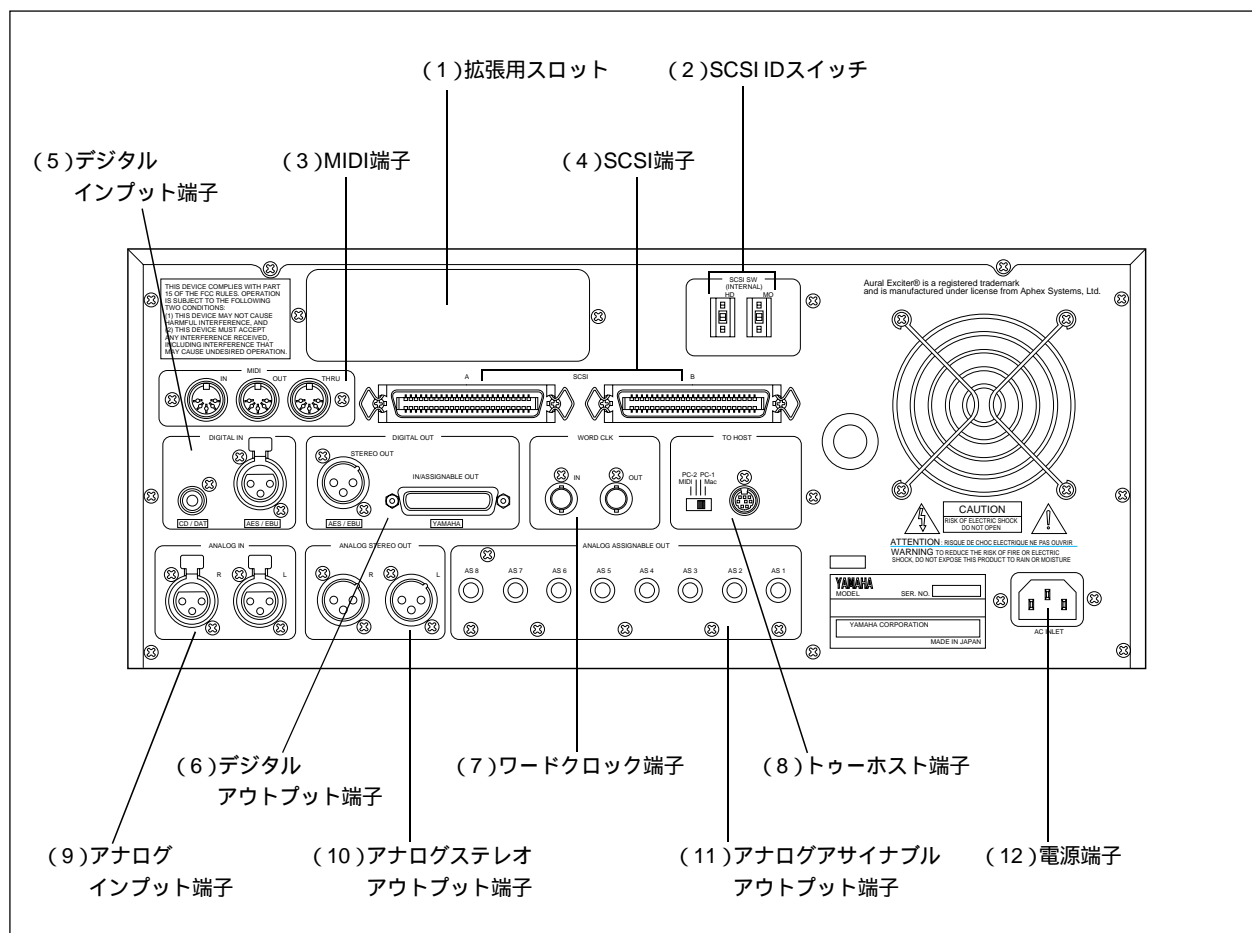
(10) FOOT SWITCH( フットスイッチ )端子

レコーディング開始 / 停止やオーディションなどの機能を足元でコントロールするために、フットスイッチを接続する端子です。セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によって、フットスイッチの極性と役割を設定することができます。

(11) PHONES( ヘッドフォン )端子

ヘッドフォンを接続する端子です。使用されているコネクタはステレオフォンタイプです。(インピーダンスは8 ~150 のものをお使いください)  
ヘッドフォンでは、アナログステレオアウトプット端子と同じ信号をモニターすることができます。

## リアパネル



### (1) 拡張用スロット

オプションのタイムコードボード (ATCB1) をセットするスロットです。(タイムコードボードは1995年2月現在では発売されていません)

### (2) SCSI ID (スカジーID) スイッチ

本機にハードディスク、MOディスクドライブを内蔵した場合に、その機器のSCSI ID (識別番号) を設定します。つまようじのようなもので、上側の小さなスイッチを押すとSCSI IDが1つ減り、下側のスイッチを押すと1つ増えます。SCSI IDは、外部に接続したSCSI機器を含めて重複しないように気をつけてください。( 本章 P. 1-55 )

なお、このスイッチの操作は、必ず本機の電源がオフになっている状態で行ってください。

### (3) MIDI( ミディ )端子

本機をコントロールしたり、本機のデータを受信する外部MIDI機器を接続する端子です。

IN

MIDI信号を受信する端子です。

OUT

MIDI信号を送信する端子です。

THRU

MIDI INで受信した信号をそのまま送信する端子です。

### (4) SCSI( スカジー )端子

外部のSCSI機器( ハードディスクやCD-ROMドライブなど )やコンピューターなどを接続する端子です。使用されているコネクタはアンフェノール50ピンタイプです。AとBはどちらも同じように使用することができます。

また、SCSIデバイスを接続しないときは、必ず同梱のターミネーターをA、Bの両方に装着してください。( 本章 P. 1-56 )

### (5) DIGITAL IN( デジタルインプット )端子

レコーディングする信号をデジタルで入力するときに、その外部デジタル機器を接続する端子です。( 本章 P. 1-48 )

CD/DAT

CD/DAT形式( S/PDIFフォーマット )のデジタル信号入力用の端子です。使用されているコネクタはRCAピンタイプです。

AES/EBU

AES/EBU形式( AES/EBUフォーマット )のデジタル信号入力用の端子です。使用されているコネクタはXLR-3-31タイプです。

### (6) DIGITAL OUT( デジタルアウトプット )端子

本機の出力を、デジタル出力する端子です。

AES/EBU

AES/EBU形式のデジタル信号出力用の端子です。アナログステレオアウトプット端子の出力と全く同じ信号がデジタルで出力されます。出力フォーマット( プロフェッショナル / コンシューマー )は、システムユーティリティで選択することができます。使用されているコネクタはXLR-3-32タイプです。

## YAMAHA

YAMAHA形式のデジタル信号入出力用の端子です。アナログアサインブルアウトプット端子の出力がデジタルで出力されます。さらに、設定によっては、アナログステレオアウトプットの信号もデジタルで出力することができます。また、デジタル入力もこの端子で受け持っています。使用されているコネクターはD-SUB25ピンタイプです。

### (7) WORD CLK(ワードクロック)端子

同期信号のワードクロックの入出力を行うための端子です。複数のオーディオ機器やビデオ機器の同期をとるときに使用します。使用されているコネクターはBNCタイプです。( 本章 P. 1-51 )

#### IN

同期信号のワードクロックの入力端子です。

#### OUT

同期信号のワードクロックの出力端子です。

### (8) TO HOST(トゥーホスト)端子

本機をサポートするソフトウェアが動いているコンピューターを接続する端子です。この端子を使用すれば、MIDIインターフェースを使用することなく、直接コンピューターから本機をコントロールすることが可能です。使用されているコネクターは8ピンのminiDINタイプです。

なお、左側のスイッチでは、次の選択を行います。

MIDI	: 本機と外部MIDI機器をMIDIケーブルで接続し、コントロールする場合やコンピューターの特別な制御コードでコントロールする場合に選択します。通信速度は38400bpsです。
PC-2	: IBM社のIBM-PC/ATシリーズコンピューター、あるいはその互換機を接続する場合に選択します。通信速度は38400bpsです。
PC-1	: NEC社のPC-9801 / 9821シリーズコンピューター、あるいはその互換機を接続する場合に選択します。通信速度は31250bpsです。
Mac	: Apple社のMacintoshコンピューターを接続する場合に選択します。通信速度は31250bpsです。

・記載の会社名、商品名は、各社の商標または登録商標です。

#### ( 9 ) ANALOG IN( アナログインプット )端子

レコーディングするアナログ信号を入力する端子です。Lチャンネル用とRチャンネル用の2つの端子があります。使用されているコネクタはXLR-3-31タイプで、バランス入力です。

フロントパネルのインプット端子にプラグが差し込まれてるときは、このアナログインプット端子の入力は無効となります。

#### ( 10 )ANALOG STEREO OUT( アナログステレオアウトプット )端子

本機の音をアナログで出力する端子です。Lチャンネル用とRチャンネル用の2つの端子があります。使用されているコネクタはXLR-3-32タイプで、バランス出力です。

また、マスターユーティリティのアウトプットの設定で、アサインブルアウトプットの出力をアナログステレオアウトプットに出力することもできます。

#### ( 11 )ANALOG ASSIGNABLE OUT( アナログアサインブルアウトプット )端子

パフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイスを構成する任意の音を、特別に独立して出力するための端子です。AS1 ~ AS8の8つの端子が用意されています。使用されているコネクタはフォンタイプで、アンバランス出力です。

また、マスターユーティリティのアウトプットの設定で、アナログステレオアウトプットの出力を任意のアサインブルアウトプットに出力することもできます。

#### ( 12 )AC INLET( 電源 )端子

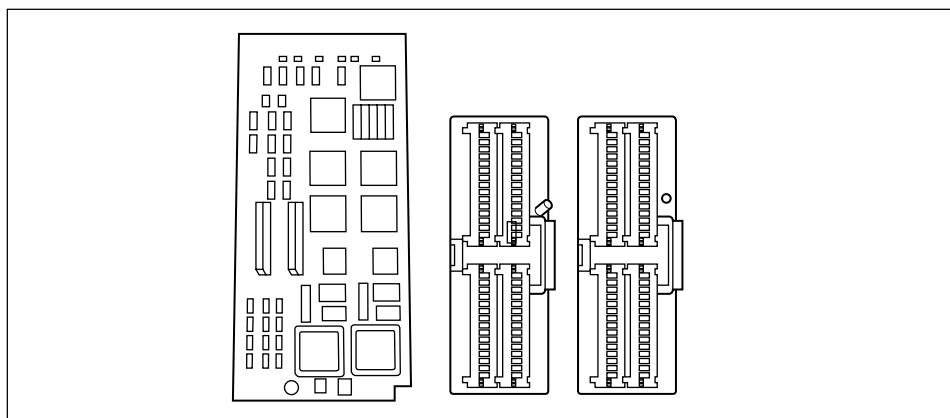
付属の電源コードを接続する端子です。付属の電源コード以外のコードは使用しないでください。また、安全のためアースは必ず取るようにしてください。

# オプションの機器について

本機は、さまざまなオプション機器を搭載したり、接続したりすることで使用環境に合わせて機能を拡張することができる設計になっています。ここでは、これらのオプション機器について紹介していきます。

## 音源拡張ボード(ATGB32)

本機の最大同時発音数を標準の32音から、64音に拡張するボードです。本機をマルチティンバー音源として活用するときなどに威力を発揮します。また、このボードには、メモリー搭載用の空きボードが2枚セットされています。



### 注意

・音源ボード上に搭載されているメモリーSIMMと、音源拡張ボード上に搭載するメモリーSIMMは、同じ容量でなければなりません。たとえば、元々音源ボード上に16MバイトのメモリーSIMMが搭載されている場合には、新たに音源拡張ボードを取り付けるとき、同時に音源拡張ボード上に新しく16Mバイト分のメモリーSIMMを取り付けるか、あるいは元々あった16Mバイト分のメモリーSIMMのうち、半分の8MバイトのメモリーSIMMを音源拡張ボード側に移すなどの作業が必要となります。

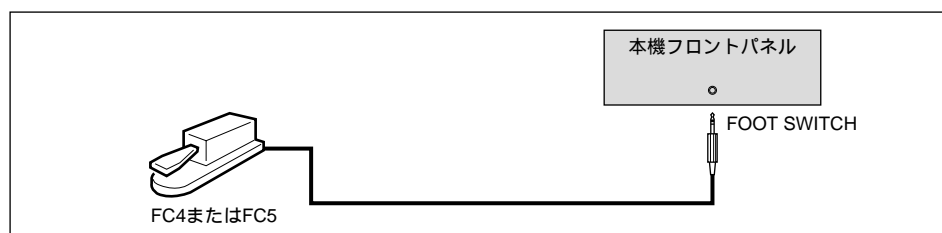
## タイムコードボード(ATCB1)

MIDIタイムコードやSMPTEなどのタイムコードを受信し、本機の発音のタイミングをコントロールするときに使用するボードです。本機をビデオ編集やマルチメディアプレゼンテーションなどに活用するとき威力を発揮します。(1995年2月現在では、まだ発売されていません)

## フットスイッチ(FC4またはFC5)

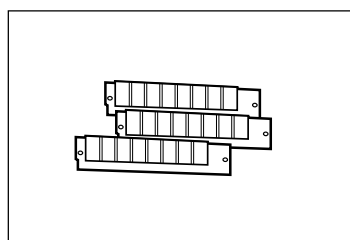
レコーディングの開始/停止やサステインなどのコントロール、あるいは[SHIFT]、[AUDITION]のボタン操作などを足元で行うためのスイッチです。頻繁にこれらの操作を行うときには、是非お使いいただきたい装置です。フロントパネルのフットスイッチ端子にプラグを接続するだけで使用できます。

また、セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によって、フットスイッチの極性や機能を選択することができます。



## 拡張メモリー-SIMM

1Mバイトまたは4Mバイトのコンピューター用拡張メモリー30ピンSIMM( Single In-line Memory Module )を追加することで、メモリーを増やすことができます。メモリーを増やすことで、大きなサンプルや多くのサンプルを同時に扱うことができるようになります。



拡張メモリー-SIMMの取り付け方法については後述します。( 本章 P. 1-26 )

ヤマハ推奨のメモリー-SIMMは以下の通りです。

下記の4Mバイトまたは1MバイトSIMMを2枚1組で使用してください。

- ・アクセスタイム : 70nsより速いもの
- ・ビット幅 : ×8bitまたは×9bit( パリティ付き )
- ・拡張メモリー30ピンSIMM( 4Mバイト )
- ・拡張メモリー30ピンSIMM( 1Mバイト )



#### 注 意

- ・搭載可能なメモリー容量は、音源ボード1枚につき64Mバイトまでです。したがって、音源拡張ボードを取り付けた場合には、全体で128Mバイトまでとなります。
- ・メモリー-SIMMには、アクセスタイムが70nsより速いものをお使いください。
- ・256kバイトおよび8Mバイト以上の容量のメモリー-SIMMは使用できません。

## 内蔵ハードディスク、内蔵MOディスクドライブ

SCSI規格のハードディスクやMOディスクドライブを本機に内蔵することで、大量のデータを迅速に処理することが可能となります。また、ハードディスクやMOディスクに直接レコーディングすることも可能となります。また、MOディスクは着脱可能なメディアですので、データのハンドリングに便利です。

内蔵ハードディスクの取り付け方法については後述します。( 本章 P. 1-30 )

内蔵MOディスクドライブの取り付け方法については後述します。( 本章 P. 1-36 )

ヤマハ推奨の内蔵用ハードディスクは以下の通りです。

- ・内蔵用HDドライブ( 3.5インチHD : 340 ~ 1278Mバイト )
  - ・CONNER 3.5インチハードディスクドライブ
    - CFA340S( 340Mバイト )
    - CFA540S( 540Mバイト )

ヤマハ推奨の内蔵用MOディスクドライブは以下の通りです。( 230M / 128Mバイト対応です )

- ・内蔵用MOディスクドライブ( 3.5インチMO : 230Mバイト )
  - ・FUJITSU 3.5インチ光磁気ディスク装置
    - M2512A2( 二重パネル )

MOドライブ用のメディアは、FUJITSU 3.5インチ光磁気ディスクカートリッジ 230MB( 商品番号0240450 )などの230Mバイトタイプをおすすめします。( 128Mバイトタイプのディスクでは、トリガーリストのリサンプリングができない場合があります )



#### 注 意

- ・ハードディスク、MOディスクドライブなどのSCSI機器は、内蔵、外部を合わせて7台まで使用することができます。
- ・SCSI機器を内蔵した場合には、リアパネルのSCSI IDスイッチで、SCSI IDを正しく設定してください。
- ・IDE規格のハードディスクなどは本機で使用できません。



## 外部ハードディスク、外部MOディスクドライブ、外部CD-ROMドライブ

SCSI規格のハードディスクやMOディスクドライブ、CD-ROMドライブをSCSI端子に接続することで、内蔵のハードディスクなどと同じように大量のデータを迅速に処理することが可能となります。外部ハードディスクや外部MOディスクに直接レコーディングすることも可能です。

また、CD-ROMを接続すれば、同梱されているCD-ROMからサンプルを読み込み、使用することが可能となります。

ヤマハ推奨の外部ハードディスクは以下の通りです。

- ・外部HDドライブ
  - ・ユニバーサル株式会社
  - DH340/C ( 340Mバイト ), DH540/C ( 540Mバイト ),
  - DH1060/C ( 1.06Gバイト )

ヤマハ推奨の外部MOディスクドライブは以下の通りです。( 230M / 128Mバイト対応です )

- ・外部MOドライブ
  - ・ロジテック株式会社
  - Eclace/LMO-400

ヤマハ推奨の外部CD-ROMドライブは以下の通りです。

- ・CD-ROMプレーヤー
  - ・Apple
  - CD-300



### 注 意

- ・ハードディスク、MOディスクドライブなどのSCSI機器は、内蔵、外部を合わせて7台まで使用することができます。
- ・SCSI機器を接続した場合には、各機器のSCSI IDスイッチで、SCSI IDを正しく設定してください。
- ・IDE規格のハードディスクなどは本機で使用できません。

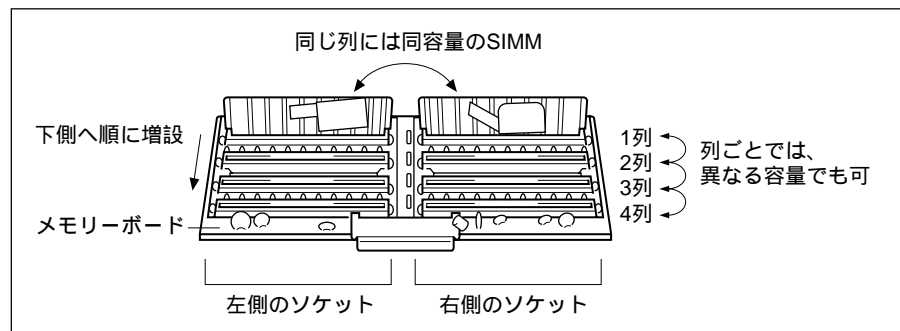
# 拡張メモリー-SIMMのインストール

ここでは、拡張メモリー-SIMMのインストールについて説明します。

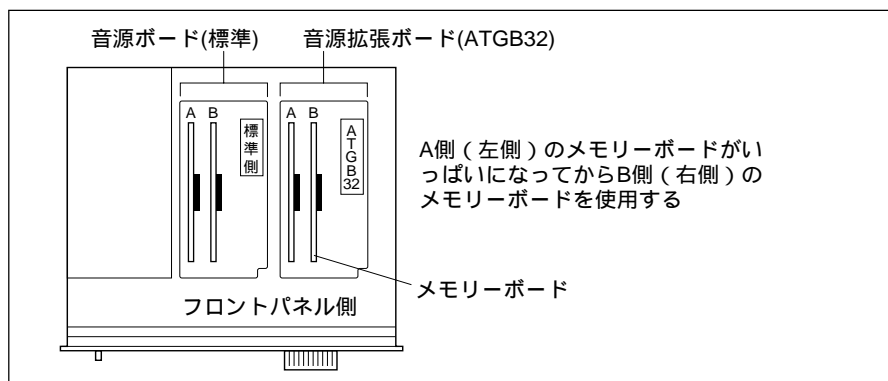


## 注 意

- ・音源ボードに拡張メモリー-SIMMをインストールする作業は、ヤマハデジタルインフォメーションセンターやお求めのヤマハ特約店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。
- ・インストールの作業は、必ず本機および関係機器の電源を切った状態で行ってください。そして、本機の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、本機と関係機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行ってください。
- ・本機の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業を行ってください。
- ・衣類や身体の静電気を除去してから作業をはじめてください。
- ・端子や基板表面の部品には触れないよう注意深く作業を進めてください。
- ・静電気等によるメモリー-SIMMやボード内部の電子回路の破壊を防ぐため、メモリー-SIMMやボード類を取り扱う際はICのリードなどの電子部品には極力触れないように注意してください。
- ・メモリー-SIMMは、30ピンタイプ、アクセスタイム70nsより速いものをお使いください。また、メモリー-SIMMは、x8bitタイプを標準としますが、x9bitタイプ(パリティ付)でも問題なく使用できます。
- ・メモリー-SIMMは、必ず同じ容量のSIMMを2個1組で取り付けます。つまり、左側のソケットとそれに対応する右側のソケットを1組としてメモリー-SIMMを取り付けます。また、メモリー-SIMMは上側のソケットから下側へ順に増設していきます。



- ・1枚の音源ボードには2枚のメモリーボードが取り付けられていますが、常に、本機フロントパネルから見て左側のボードからメモリー-SIMMの増設をしていきます。(左側のメモリーボードがいっぱいになってから右側のボードを使用します)
- ・さらに音源拡張ボード(ATGB32)が取り付けられている場合は、元々の音源ボード上に搭載されているメモリー-SIMMと同じ容量で同じ形態(実装状態)のメモリー-SIMMが音源拡張ボードに搭載されていなければなりません。



## 手 順

## 1. 次のものを用意します。

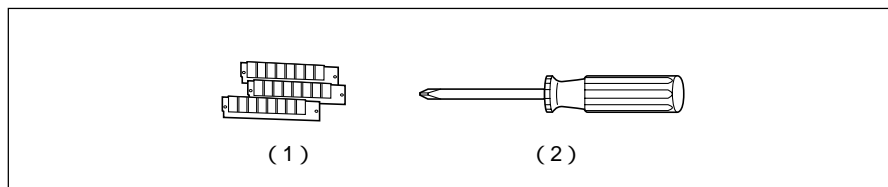
(1) 4MBあるいは1MBのメモリーSIMMを必要な枚数

(2) プラスのドライバー (JIS: B4633 H型2番推奨)

先端が磁石になっているものが便利です。

(3) 作業台

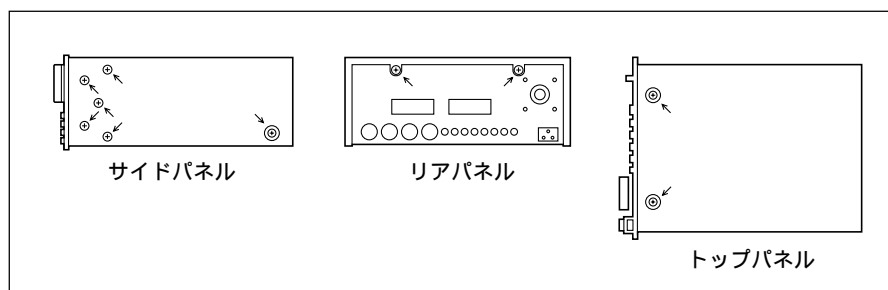
本機は約20kgと重いので、しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、作業台やA7000本体を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをお奨めします。



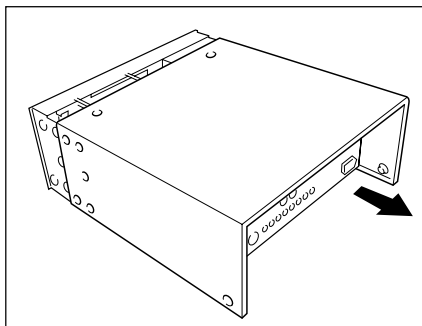
## 2. 本機の電源を切り、電源コードを抜きます。

## 3. トップカバーを固定しているネジを外します。

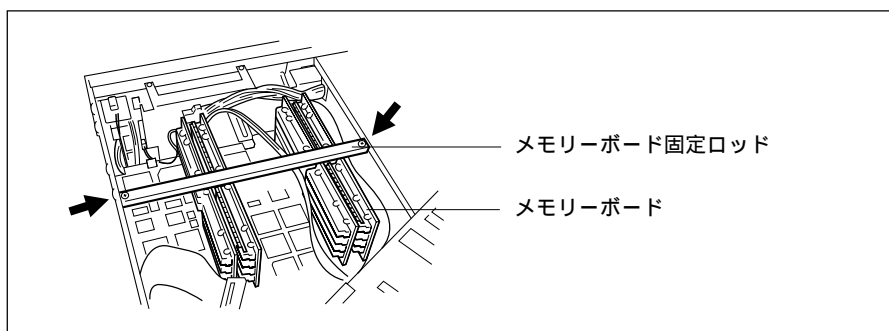
本機を作業台の上に置き、プラスのドライバーを使ってネジを外します。ネジは、左右のサイドパネル(側面)にそれぞれ6本ずつ、リアパネル(背面)に2本、トップパネル(上面)に2本あります。



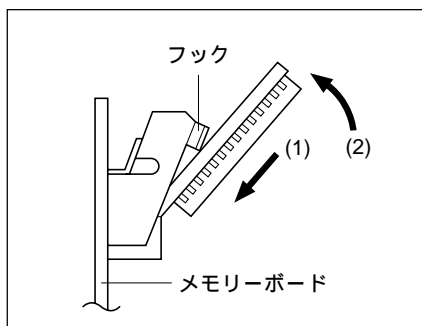
4. 両手でカバーの底の部分を持って、カバーをリアパネル側に引っぱるようにしてはずします。



5. メモリーボード固定ロッドを取りはずします。  
図に示す2本のネジをゆるめ、ロッドを本機から取りはずします。ネジはロッドからははずれません。(ネジをゆるめるときは、ロッドを押えつけないようにしてください)



6. メモリーボードを取りはずします。  
メモリーボードを上側にゆっくり引き抜きます。
7. メモリー-SIMMをメモリーボードに取り付けます。  
図の(1)のようにSIMMをソケットに差し込み、カチッと音がするまで(2)の方向に倒しコネクターのフックにSIMMを固定します。



メモリー-SIMMを取りはずすときは、SIMMの両側にあるフックを左右に開き、SIMMを(2)と反対方向に倒した後、引き抜きます。

8. メモリーボードを元に位置に戻します。  
コネクターの位置と方向を確認してから取り付け、上からゆっくり押し込みます。
9. 手順5で取りはずしたメモリーボード固定ロッドを元の位置に取り付けます。  
ロッドのスリットにメモリーボードが収まるようにセットし、ロッドをネジで固定します。
10. カバーを元の位置に戻し、手順3ではずしたネジを取り付けます。
11. 本機の電源コードを接続し、電源を入れます。
12. テストプログラムを実行し、装着したメモリーが正常に機能することを確認します。  
テストプログラムは、ダイアグノシスユーティリティに用意されています。  
(DIAGNOSIS 1: Memory Connect Test) 操作の方法については、リファレンス第9章の「ダイアグノシスユーティリティ / ダイアグノシス」をご覧ください。  
メモリーが正常に機能しない場合は、再度メモリーSIMMを取り付けなおします。  
それでも機能しない場合は、お求めのヤマハ特約店か、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

# 内蔵ハードディスクのインストール

ここでは、内蔵ハードディスクのインストールについて説明します。



## 注 意

- ・本機に内蔵ハードディスクをインストールする作業は、ヤマハデジタルインフォメーションセンターやお求めのヤマハ特約店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。
- ・インストールの作業は、必ず本機および関係機器の電源を切った状態で行ってください。そして、本機の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、本機と関係機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行ってください。
- ・本機の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業を行ってください。
- ・本機の端子や基板表面の部品には触れないよう注意深く作業を進めてください。
- ・静電気等によるハードディスク内部の電子回路の破壊を防ぐため、ハードディスクを取り扱う際はフレームやカバーなどの金属部分を持つようにしてください。また、露出しているICなどの内部の電子部品には極力触れないようご注意ください。
- ・内蔵ハードディスクの故障については、ハードディスクメーカーのサービス拠点にご連絡ください。

## ハードディスクの準備

用意したハードディスクを本機にインストールする前に、ハードディスクの下準備をします。ここでは、コナーCFA340Sを例にとり説明をします。これ以外の機種の場合は、後述の設定条件をもとに設定を行ってください。

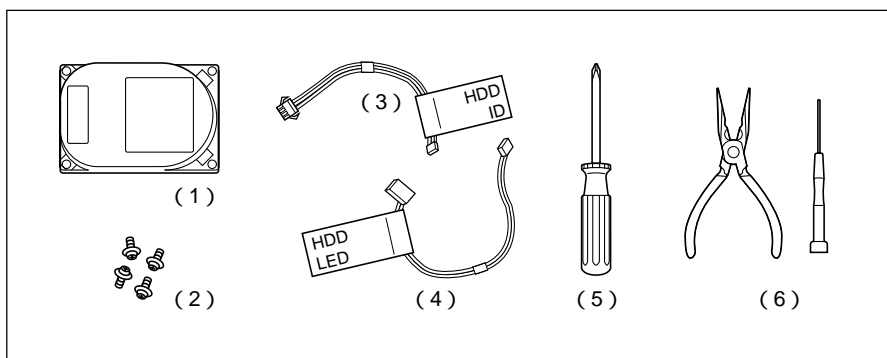


## 手 順

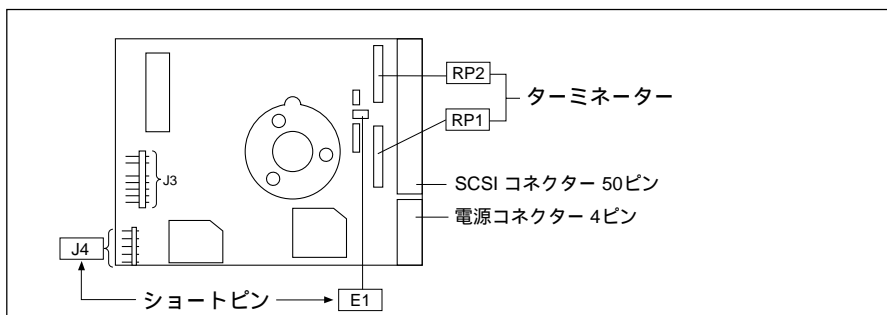
1. 次のものを用意します。
  - (1) ヤマハ推奨のハードディスク
  - (2) ハードディスク取付用ネジ4本( A7000に同梱 )  
銀色のネジはインチネジ( 6-32UNC )で、ワッシャーがついています。
  - (3) 推奨ハードディスクSCSI IDスイッチ用束線  
( HDD IDのラベル付、A7000に同梱 )
  - (4) HDD LED用束線  
( HDD LEDのラベル付、A7000に同梱 )
  - (5) プラスのドライバー( JIS: B4633 H型2番推奨 )  
先端が磁石になっているものが便利です。
  - (6) ラジオペンチまたは先の細いマイナスドライバー( または千枚通し )

## (7) 作業台

本機は約20kgと重いので、しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、作業台やA7000本体を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをお勧めします。



2. ハードディスクからターミネーターを取りはずします。  
ラジオペンチを使って、図に示すRP1とRP2のターミネーターを引き抜きます。



3. ショートピンを取りはずします。  
ラジオペンチや先の細いマイナスドライバー(または千枚通し)を使って、ショートピンE1とJ4のすべてのピンを取りはずします。

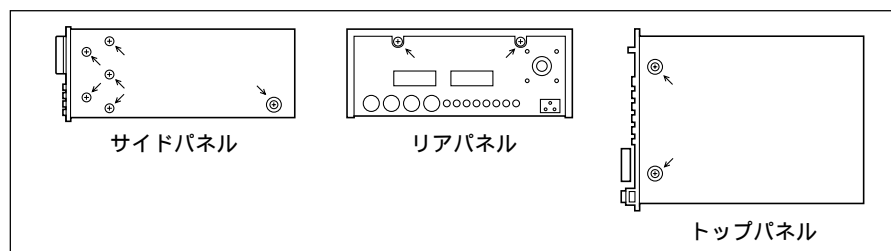
ここで取りはずしたターミネーターとショートピンは、ハードディスクを本機に内蔵している間は使用しませんので、別に保管しておいてください。。

## ハードディスクのインストール

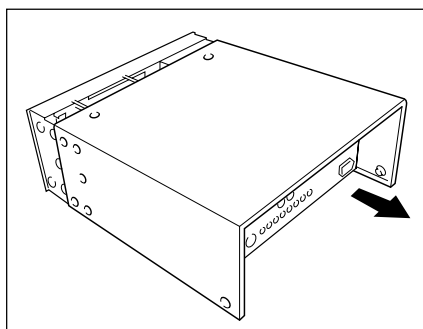


### 手順

1. 本機の電源を切り、電源コードを抜きます。
2. トップカバーを固定しているネジをはずします。  
本機を作業台の上に置き、プラスのドライバーを使ってネジをはずします。ネジは、左右のサイドパネル(側面)にそれぞれ6本ずつ、リアパネル(背面)に2本、トップパネル(上面)に2本あります。

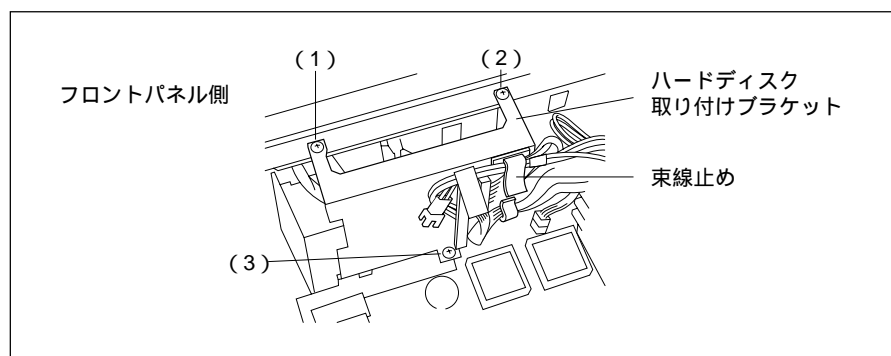


3. 両手でカバーの底の部分を持って、カバーをリアパネル側に引っ張るようにしてはずします。



4. 本機内部のフロントパネル側に取り付けてあるハードディスク取り付けブラケットを取りはずします。

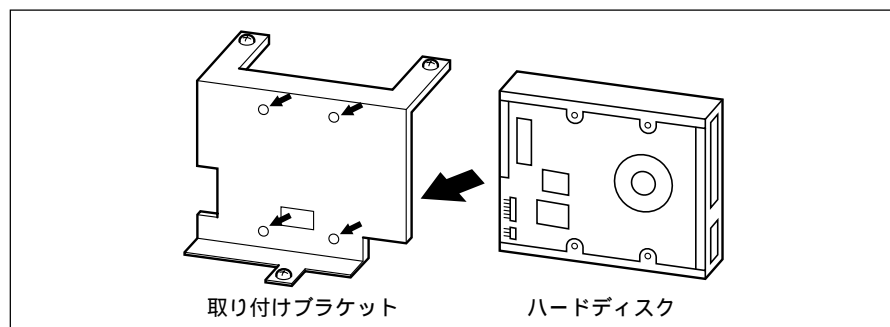
はじめに、取り付けブラケットの束線止めに固定されている束線類を束線止めからはずします。次に、ブラケットを固定しているネジを図の番号順に少しずつゆるめてブラケットを取りはずします。ネジはブラケットからははずれません。なお、ネジをゆるめるときは、ブラケットを軽く上方向に持ち上げるように行ってください。



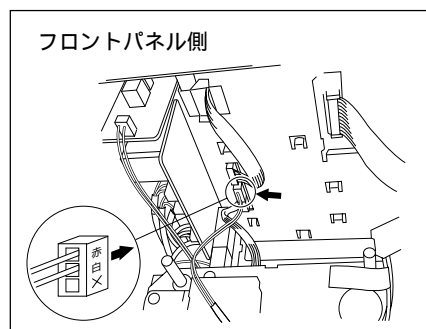
5. ブラケットにハードディスクを取り付けます。  
本機に付属の4本のネジ( 銀色 )を使って、ブラケットにハードディスクドライブを取り付けます。



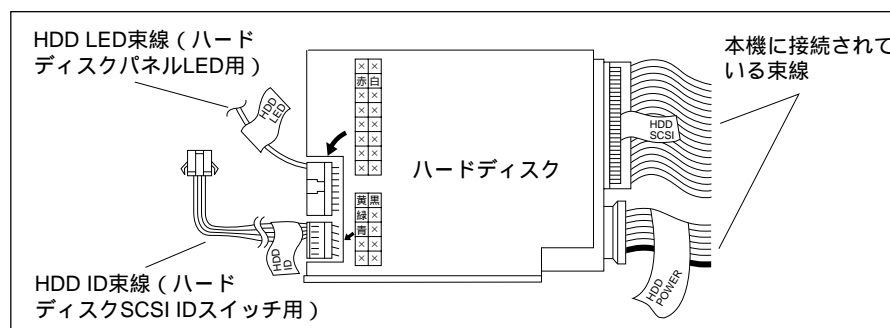
この作業は必ず本機から離れた場所で行ってください。ネジが本機内部に落ち、そのまま放置した状態で電源を入れた場合、本機が正常に機能なくなることがあります。万が一、本機内にネジを落とし取り除けなかった場合は、お求めのヤマハ特約店か、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。



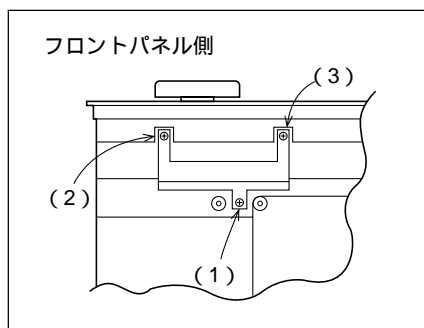
6. HDD LED束線(ハードディスクパネルLED用)の小さい方のコネクタを本体のコネクタに差し込みます。  
コネクタの方向を確認し、無理なく入る方向で挿入します。



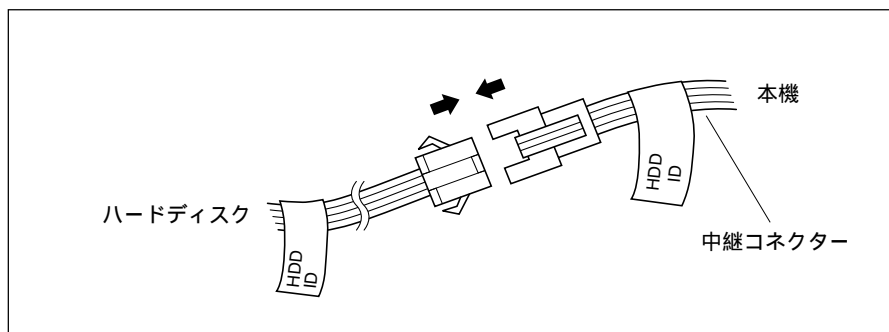
7. ハードディスクに4種類の束線類を接続します。  
束線に付いているラベルを確認し、図のように接続します。



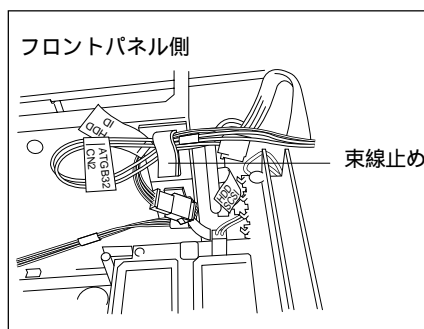
8. ブラケットを本機に取り付けます。  
ブラケットを元の位置に戻し、図に示す順番でネジを締めます。ブラケットを取り付けるときは、ハードディスクに接続されている束線や付近の束線を噛んだり引っ掛けたりしないように注意します。



9. HDD ID束線の中継コネクタを接続します。  
ハードディスクに接続されているHDD ID束線と本機に接続されているHDD ID  
中継コネクタを接続します。



10. 束線類を束線止めに固定します。  
接続した束線類とATGB32 CN2束線をブラケットの束線止めに固定します。



11. カバーを元の位置に戻し、手順2ではずしたネジを取り付けます。  
12. 本機の電源コードを接続し、電源を入れます。

13. テストプログラムを実行し、ハードディスクが正常に動作することを確認します。
- テストプログラムは、ダイアグノシスユーティリティに用意されています。  
( DIAGNOSIS 3: SCSI TEST (MO/HD/ETC) ) 操作の方法については、リファレンス第9章の「ダイアグノシスユーティリティ / ダイアグノシス」をご覧ください。
- ハードディスクが正常に動作しない場合は、コネクターの接続を再度確認します。それでも動作しない場合は、お求めのヤマハ特約店か、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

ハードディスクドライブの設定条件( 参考資料 )

推奨品 : コナーCFA340S以外の機種の場合は、次の設定を行ってください。

SWまたはショートピン	セット状態	機能
ID0		
ID1	注1 )	SCSI ID set
ID2		
command type	SCSI1	SCSI command type
power on spin up	on	power on disk spin up on
termination	off	SCSI BUS termination off
term power	off	term power out off

- 注1 )ハードディスクを本機に内蔵して使用する場合は、SCSI IDセット値が他のSCSI機器のSCSI ID値と重複しないように設定してください。( デフォルトは「2」を推奨します。また、A7000本体はデフォルトで「6」に、Macintosh本体は通常「7」に設定されています。 )
- A7000本体リアパネルのSCSI IDスイッチを使用する場合は( この場合は、実装時に束線の接続が必要 )、その機種の取扱説明書に従ってください。通常は「2」に設定します。
- 注2 )HDD LEDコネクタに対応するコネクタ端子がハードディスク上にない場合、または、あってもコネクタの形状が異なるために束線の接続ができない場合、束線の接続をしなくても機能上は全く問題なく動作します。ただし、その場合、フロントパネルのLED表示「HD」は、ハードディスクの駆動時、非駆動時を問わず点灯しません。
- 注3 )インターフェース仕様はSCSIです。( IDE、SASは不可 )
- 注4 )取り付けたいドライブに上記以外の設定項目が存在する場合は、各ドライブメーカーのデフォルト値でお使いください。

---

# 内蔵MOディスクドライブのインストール

---

ここでは、内蔵MOディスクドライブのインストールについて説明します。



## 注 意

- ・本機に内蔵MOディスクドライブをインストールする作業は、ヤマハデジタルインフォメーションセンターやお求めのヤマハ特約店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。
- ・インストールの作業は、必ず本機および関係機器の電源を切った状態で行ってください。そして、本機の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、本機と関係機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行ってください。
- ・本機の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業を行ってください。
- ・本機の端子や基板表面の部品には触れないよう注意深く作業を進めてください。
- ・静電気等によるMOディスク内部の電子回路の破壊を防ぐため、MOディスクを取り扱う際はフレームやカバーなどの金属部分を持つようにしてください。また、露出しているICなどの内部の電子部品には極力触れないように注意してください。

---

## MOディスクドライブの準備

---

用意したMOディスクドライブを本機にインストールする前に、MOディスクドライブの下準備をします。ここでは、富士通M2512A2を例にとり説明をします。これ以外の機種の場合は、後述の設定条件をもとに設定を行ってください。



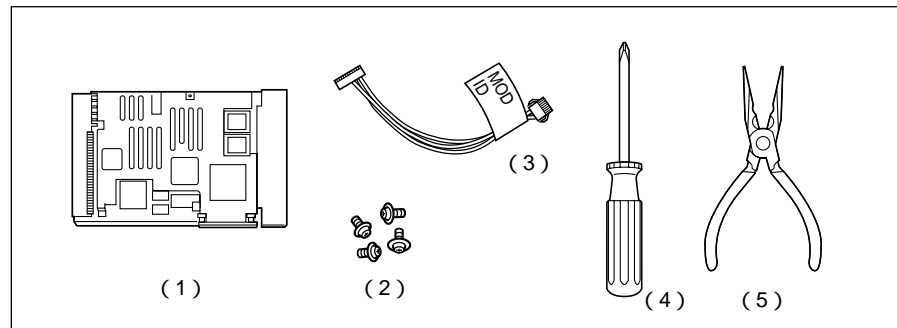
## 手 順

1. 次のものを用意します。
  - (1) ヤマハ推奨のMOディスクドライブ
  - (2) MO取付ネジ4本( A7000に同梱 )

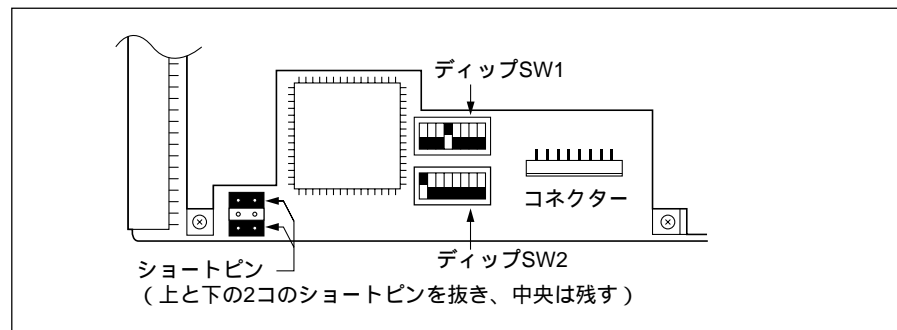
黒色のネジはメートルネジ( M3 )、銀色のネジはインチネジ( 6-32UNC )です。
  - (3) 推奨MO SCSI IDスイッチ用束線( MOD IDのラベル付、A7000に同梱 )
  - (4) プラスのドライバー( JIS: B4633 H型2番推奨 )

先端が磁石になっているものが便利です。
  - (5) ラジオペンチ
  - (6) 作業台

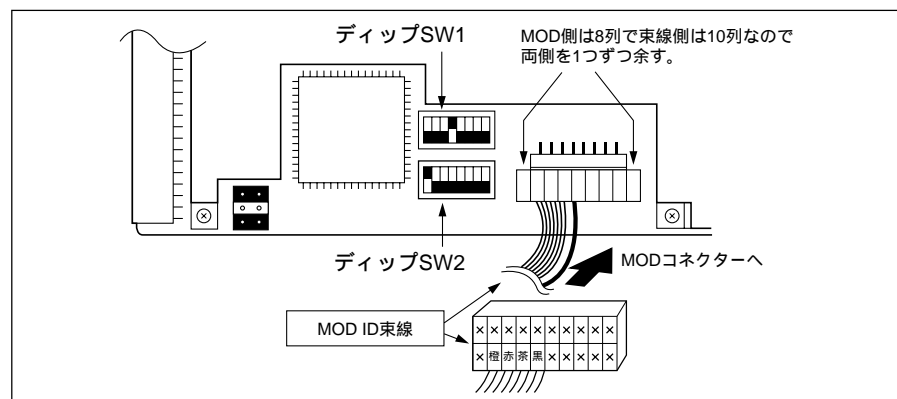
本機は約20kgと重いので、しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、作業台やA7000本体を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをお奨めします。



2. ショートピンを取りはずします。  
ラジオペンチを使って、図のショートピン2本を取りはずします。中央のピンは残します。



3. MOD ID束線 (MO SCSI IDスイッチ用) をMOディスクドライブ本体のコネクターに接続します。



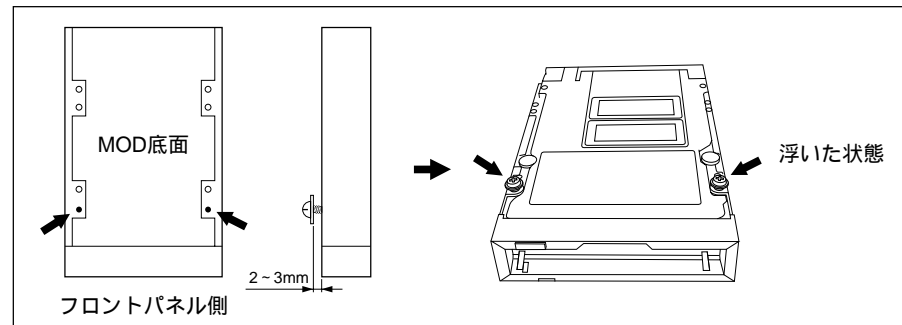
4. ディップスイッチを次のように設定します。  
SW1 : No.4のみをOn、その他はOff  
SW2 : No.1のみをOn、その他はOff
5. ネジを確認します。  
MOディスクドライブ側の取り付けネジの種類を確認し、メートルネジの場合は黒色のネジを、インチネジの場合は銀色のネジを使います。合わないネジを

無理やり締めると、MOディスクドライブ本体のネジ部を破損し、取り付けできないことがあります。

6. ネジを取り付けます。

MOディスクドライブのボトム(底面)を上にして置きます。ディスク挿入口に一番近いネジ穴にネジを2本取り付けます。このとき、ネジを約2～3回転ねじ込み、MOディスクドライブからネジが浮いた状態にしておきます。

この作業は本機から離れた場所で行ってください。ネジが本機内部に落ち、そのまま放置した状態で電源を入れた場合、本機が正常に機能しなくなることがあります。万が一、本機内にネジを落とし取り除けなかった場合は、お求めのヤマハ特約店か、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

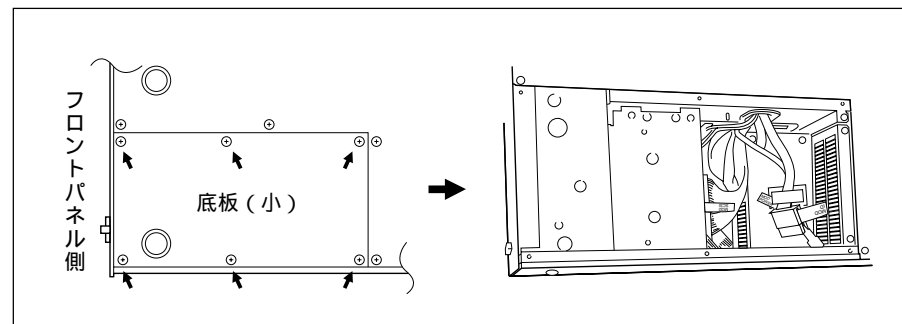


## MOディスクドライブのインストール



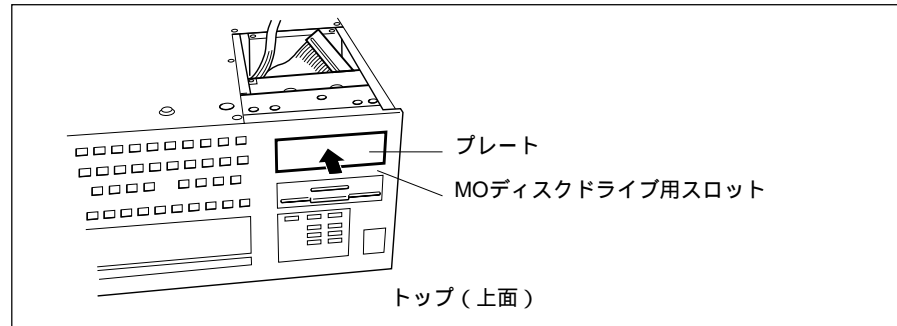
### 手順

1. 本機の電源を切り、電源コードを抜きます。
2. 本機を上下反対にひっくり返します。  
底板側を上に向け、作業台の上に置きます。
3. 底板のうち、小さい板を取り外します。  
プラスのドライバーを使って、板を留めてある6本のネジをはずします。



## 4. MOディスクドライブのプレートを外します。

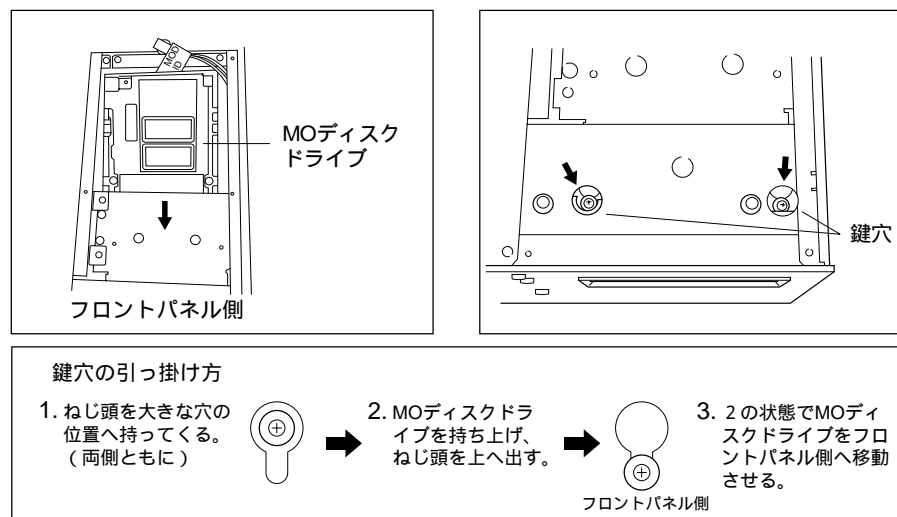
図に示す矢印の方向にプレートを押してはずし、スロットから取り出します。このプレートは両面粘着テープで固定されていますので、固くてもしばらくの間強く押せばはずれます。取りはずしたプレートは、MOディスクドライブを本機にインストールしている間は使用しませんので、別に保管しておいてください。



## 5. 本機にMOディスクドライブを取り付けます。

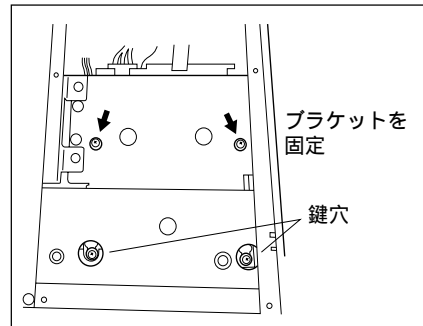
リアパネル側からMOディスクドライブを挿入します。そして、「MOディスクドライブの準備」の手順6で取り付けたネジの頭を鍵穴に引っかけるようにしながら本機のフロントパネル面とMOディスクドライブのパネル面を合わせます。鍵穴にネジが引っかかっている場合は、MOディスクドライブは宙吊りの状態のまま落ちずにいます。

この作業は、MOディスクに取り付けた束線や本機内部の束線を引っかけないように、ゆっくりと注意しながら行ってください。

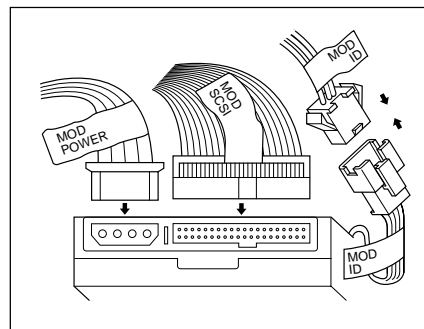


## 6. MOディスクドライブをブラケットに固定します。

残りの2本のネジを使って、MOディスクドライブをブラケットに固定します。このとき、ネジを本機内部に落とさないように十分注意してください。



7. 鍵穴に引っかけたネジ2本(フロントパネル側)を締めます。
8. 本機に接続されている3本の束線をMOディスクドライブのコネクターに接続します。



9. 手順3で取りはずした小さな板を元の位置に戻し、ネジを取り付けます。
10. 本機をひっくり返し、上下を元の位置に戻します。
11. 本機の電源コードを接続し、電源を入れます。
12. テストプログラムを実行し、MOディスクドライブが正常に動作することを確認します。

テストプログラムは、ダイアグノシスユーティリティに用意されています。  
(DIAGNOSIS 3: SCSI TEST (MO/HD/ETC)) 操作の方法については、リファレンス第9章の「ダイアグノシスユーティリティ / ダイアグノシス」をご覧ください。MOディスクドライブが正常に動作しない場合は、コネクターの接続を再度確認します。それでも動作しない場合は、お求めのヤマハ特約店か、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。



#### 参 考

・装着されているMOディスクドライブを取りはずす場合は、上記の手順を逆に行ってください。MOディスクドライブを固定しているネジを取りはずすときは、フロントパネル側の2本のネジは、完全に外さず軽くゆるめ(2~3回転)、MOディスクドライブに付いた状態にしておきます。そして、MOディスクドライブをリアパネル側にスライドさせ、本機の外に取り出してください。



## MOディスクドライブの設定条件( 参考資料 )

推奨品 : 富士通M2512A2以外の機種の場合は、次の設定を行ってください。

SWまたはショートピン	セット状態	機能
ID0		
ID1	注1 )	SCSI ID set
ID2		
termination	off	SCSI BUS termination off
term power	off	term power out off
command type	SCSI1	SCSI command type
device type	00h	SCSI device type (direct access device)
spindle auto stop	off	disk spindle auto stop off
parity check	on	data parity check on
sync data trans	off	synchronous data transfer off
write verify	on	write verify on
write cache on	on	write data cache memory on
mac mode	off	macintosh SCSI mode off
manual eject	on	disket manual eject on
power on spin up	on	power on disk spin up on

注1 ) MOディスクドライブを本機に内蔵して使用する場合は、SCSI IDセット値が他のSCSI機器のSCSI ID値と重複しないように設定してください。( デフォルトは「1」を推奨します。また、A7000本体はデフォルトで「6」に、Macintosh本体は通常「7」に設定されています。 )

A7000本体リアパネルのSCSI IDスイッチを使用する場合は( この場合は、実装時に束線の接続が必要 )、その機種の取扱説明書に従ってください。通常は「1」に設定します。

注2 ) インターフェース仕様はSCSIです。( IDE、SASIは不可 )

## 電源の接続

ここでは、電源コードの接続について説明します。



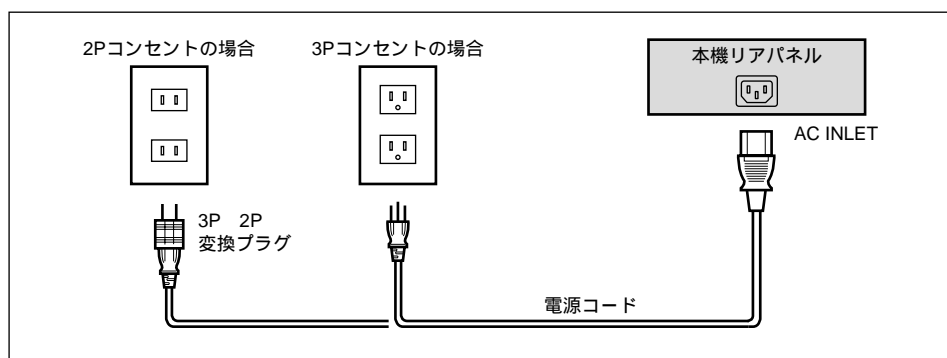
### 注 意

- ・接続の作業は、必ず本機および関係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行うと、アンプやスピーカーなどを破損する場合があります。

## 電源コードの接続

付属の電源コードのプラグをリアパネルの電源端子に差し込みます。反対側のプラグをコンセントに差し込みます。

3ピンのコンセントの場合にはそのまま差し込むことができます。2ピンのコンセントの場合には3ピン 2ピンの変換プラグを使って差し込み、アースを接続します。



### 注 意

- ・コンセントは、必ず国内一般家庭用の100Vのコンセントを使ってください。
- ・本機はアース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、電源コードのプラグにはアース端子が付いています。コンセントにプラグを差し込むときは、必ずアース端子を接続してください。接続方法がわからないときは、電気店などにご相談ください。

# オーディオの接続(アナログ)

ここでは、アナログオーディオ入力端子およびアナログオーディオ出力端子の接続について説明します。



## 注 意

- ・接続の作業は、必ず本機および関係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行うと、アンプやスピーカーなどを破損する場合があります。



## 参 考

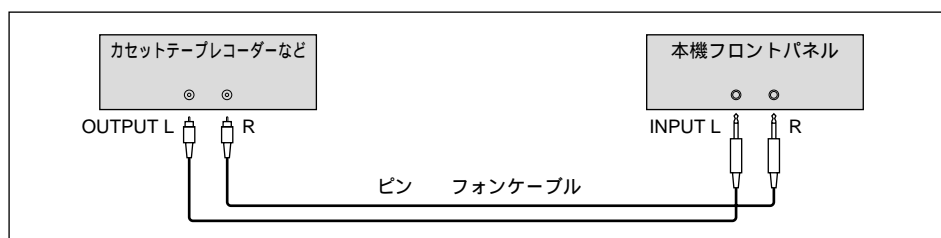
- ・どの端子の入力信号を実際にレコーディングするかといった設定は、レコーディングの画面で変更できますので、アナログおよびデジタルの複数の入力端子に外部オーディオ機器を接続したままにしておいても問題ありません。ただし、フロントパネルのインプット端子とリアパネルのアナログインプット端子はどちらか一方だけが使用可能です。フロントパネルのインプット端子にプラグが接続されているときは、リアパネルのアナログインプット端子は無効となります。

## アナログ入力端子の接続

本機のアナログ入力端子は、次のような方法で接続します。

### インプット端子

一般的なシンセサイザーやキーボード、音源モジュール、あるいは家庭用カセットテープレコーダーやアナログオーディオ機器など、アンバランス型のアナログ信号を出力する機器は、フロントパネルのインプット端子に接続します。モノラル出力の機器を接続する場合には、L、Rのいずれかに接続します。



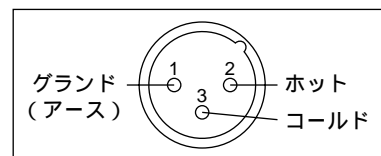
### アナログインプット端子

マイクやプロ用シンセサイザーやキーボード、音源モジュール、あるいは業務用アナログオーディオ機器など、バランス型のアナログ信号を出力する機器は、リアパネルのアナログインプット端子に接続します。モノラル出力の機器を接続する場合には、L、Rのいずれかに接続します。また、フォン XLR-3-32の変換ケーブルを使えば、一般的なシンセサイザーやアナログオーディオ機器などを接続することも可能です。(ただし信号はアンバランス型となります)



**注 意**

- ・本機のXLR-3-31およびXLR3-32タイプのアナログ端子は、2番ピンがホットになっています。一部の輸入マイクや音響機器では3番ピンがホットになっている製品もありますのでご注意ください。(図はXLR-3-32タイプの端子を正面から見たところです)



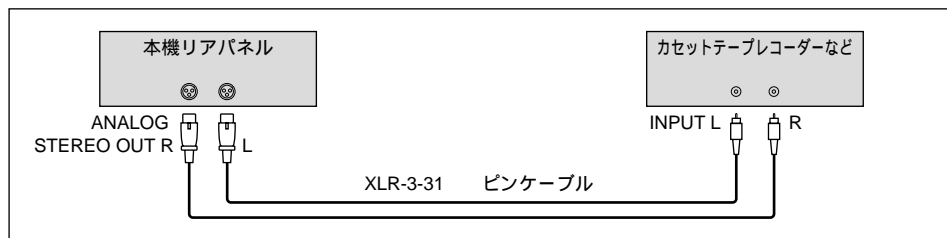
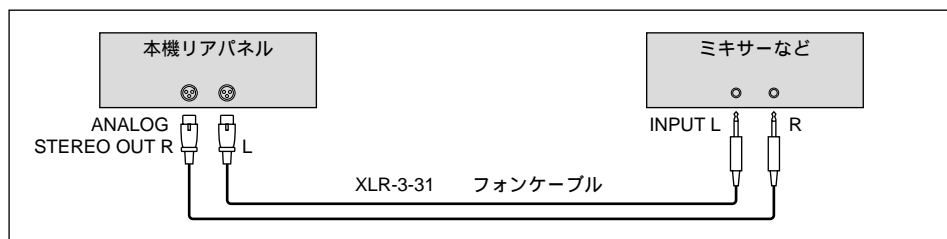
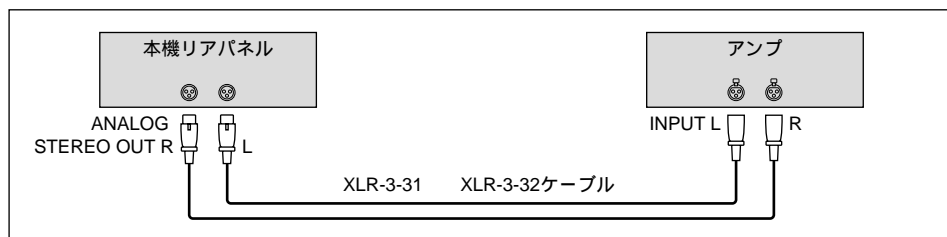
- ・アナログ信号をより良い音でレコーディングするには、ゲインの設定が重要になります。アナログ信号の入力ゲインは、フロントパネルのレコーディングゲイン調節ツマミを使います。また、パッドスイッチで入力レベルを30dB分だけ切り換えることができます。
- ・インプット端子またはアナログインプット端子に入力された信号をレコーディングする場合には、レコーディングのパラメーターセットアップ2の画面で、インプットソースとして、アナログを選択します。
- ・レコーディング時のステレオ/モノラルは、レコーディングのパラメーターセットアップ1の画面で切り換えることができます。

## アナログ出力端子の接続

本機のアナログ出力端子は、次のような方法で接続します。

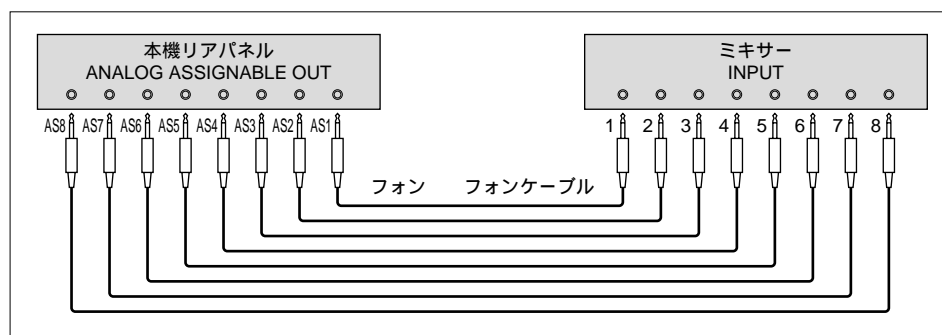
### アナログステレオアウトプット端子

ステレオアウトプットの信号を、アンプやアナログミキサー、カセットテープレコーダーなどアナログオーディオ機器に出力するときは、それらの機器をアナログステレオアウトプット端子に接続します。また、XLR-3-31をフォンプラグやピンタイプに変換するケーブルを使うこともできます。



## アナログアサインブルアウトプット端子

パフォーマンスやドラムボイスでは、そのオブジェクトを構成する任意のオブジェクト(ノーマルボイスやサンプル)の音をAS1～AS8のアサインブルアウトプットに出力することができます。この機能を使う場合には、それぞれのアナログアサインブルアウトプット端子を任意の外部機器に接続します。



---

# オーディオの接続( デジタル )

---

ここでは、デジタルオーディオ入力端子およびデジタルオーディオ出力端子の接続について説明します。



## 注 意

- ・接続の作業は、必ず本機および関係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行うと、アンプやスピーカーなどを破損する場合があります。



## 参 考

- ・どの端子の入力信号を実際にレコーディングするかといった設定は、レコーディングの画面で変更できますので、アナログおよびデジタルの複数の入力端子に外部オーディオ機器を接続したままにしておいても問題ありません。

---

## デジタルオーディオデータの形式

---

ここで、本機で扱うことのできるデジタル信号の形式を紹介します。

### CD/DAT形式( CD/DAT format )

- ・業務用のAES/EBU形式に似たCD/DAT形式は、S/P DIF( Sony/Philips Digital Interface Format )とも呼ばれます。これは、CDプレーヤーや家庭用DATレコーダー、DCCレコーダーなどの家庭用デジタルオーディオ機器の間で、デジタルオーディオデータを伝えるために使用されるデジタルインターフェースの形式です。
- ・このCD/DAT形式では、2チャンネルのデジタルオーディオ( 右と左 )が、1つの端子で処理されます。端子は通常RCAピンタイプの端子が使用されます。またケーブルはデジタルオーディオインターフェース用のケーブルを使用してください。

### AES/EBU形式( AES/EBU format )

- ・AES/EBU形式は、AES( オーディオ技術協会 : Audio Engineering Society )とEBU( ヨーロッパ放送組合 : European Broadcasting Union )によって規定されているデジタルインターフェースの形式です。この形式は、主に業務用デジタルオーディオ機器の間でデジタルオーディオデータを伝えるために使用されます。実際に業務用ハードディスクレコーダー、デジタルミキサー、業務用DATレコーダー、デジタルVTRなどには、ほとんどの製品でこの端子が用意されています。
- ・このAES/EBU形式では、通常2チャンネルのデジタルオーディオ( 右と左 )が、1つのXLRタイプの端子で処理されます。
- ・また、この端子を接続する場合には、インピーダンスが110 Ωのケーブル( たとえば Sony ECD-3C/10C/30Cなど )を使用してください。

### YAMAHA形式( YAMAHA format )

- ・YAMAHA形式は、ヤマハが開発したデジタルインターフェースのフォーマット



で、ヤマハの業務用デジタルオーディオ機器の間でデジタルオーディオデータを伝えるために使用されています。入出力それぞれ8チャンネル分のデジタルオーディオデータが、1つの端子で処理されます。

- ・本機では、この出力8チャンネルにアサインブルアウトプット1～8の信号、あるいはステレオアウトプットの信号を出力することができます。また、入力に関しては規格上は8チャンネルですが、本機では2チャンネルの入力までとなっています。
- ・YAMAHA形式では、通常D-Sub25ピンタイプの端子が使用されます。
- ・ヤマハの業務用データオーディオ機器には、通常、YAMAHA形式以外にもAES/EBU形式やCD/DAT形式の端子も用意されています。
- ・YAMAHA形式の端子を搭載している業務用デジタルオーディオ機器には、DMR8(デジタルミキサー/レコーダー)、DMC1000(デジタルミキシングコンソール)、DRU8(デジタルレコーダー)などがあります。

## デジタル入力端子の接続

本機のデジタル入力端子は、次のような方法で接続します。

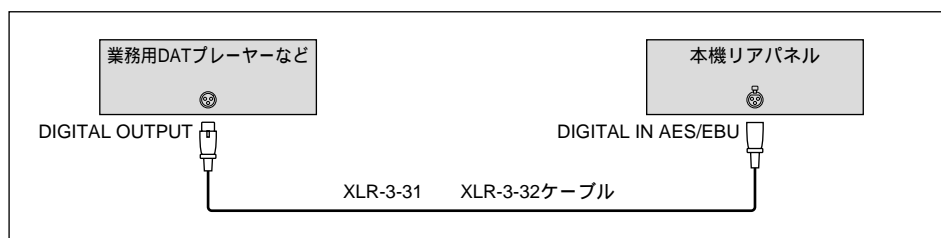
### デジタルインプット - CD/DAT端子

CDプレーヤーやDATレコーダー、DCCレコーダーなど、家庭用デジタルオーディオ機器のデジタルアウトプット端子と本機のデジタルインプットのCD/DAT端子(S/PDIFフォーマット)に接続します。



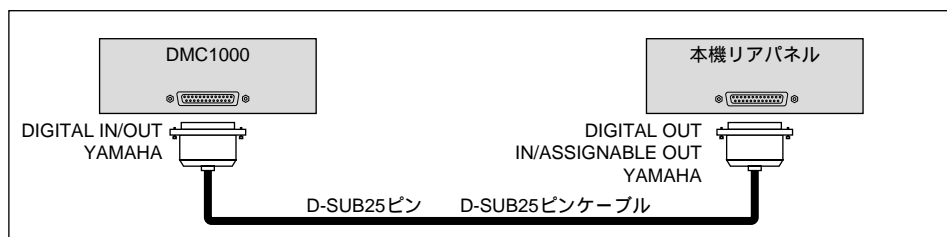
### デジタルインプット - AES/EBU端子

業務用DATレコーダーやデジタルVTRなど、業務用デジタル機器のデジタルアウトプット端子と本機のデジタルインプットのAES/EBU端子(AES/EBUフォーマット)に接続します。



### YAMAHA端子

もう1台のA7000やヤマハPA機器など、ヤマハ独自のデジタル端子を持つ機器は、このYAMAHA端子に接続します。この端子は双方向のデータのやりとりを1本のケーブルで行うことが可能です。

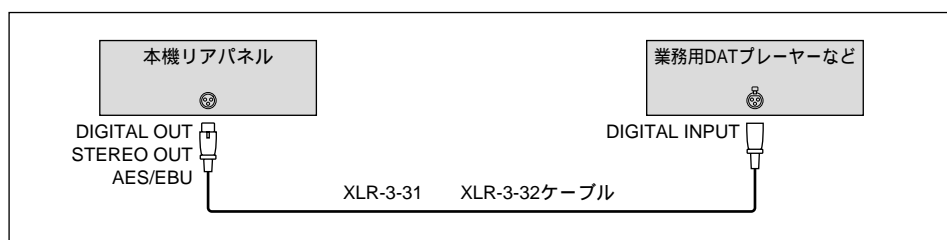


## デジタル出力端子の接続

本機のデジタル出力端子は、次のような方法で接続します。

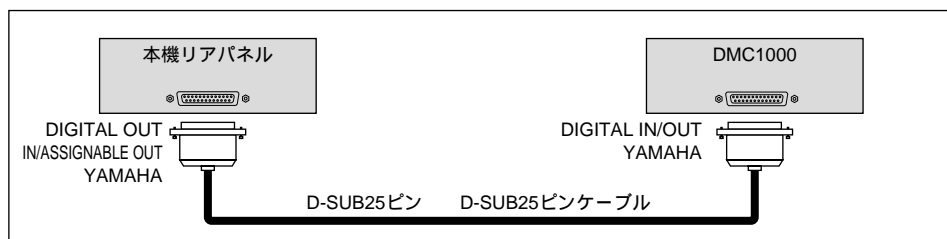
### デジタルアウトプット - AES/EBU端子

ステレオアウトプットの信号を、業務用DATレコーダーやデジタルVTRなどデジタル機器へ出力するときは、それらの機器をデジタルアウトプットのAES/EBU端子 ( AES/EBUフォーマット ) に接続します。



### YAMAHA端子

もう1台のA7000やヤマハPA機器など、ヤマハ独自のデジタル端子を持つ機器は、このYAMAHA端子に接続します。前に説明したように、この端子は双方向のデータのやりとりを1本のケーブルで行うことが可能です。



# ワードクロックの接続

ここでは、ワードクロックの接続について説明します。

## ワードクロックについて

複数のデジタルオーディオ機器が相互に接続され、データがデジタルで伝送される場合、すべての機器でデータ処理が同期していなければなりません。この同期させるための信号がワードクロックです。

一般に2台のデジタルオーディオ機器だけを接続している場合には、あまりこのワードクロックを考える必要はありません。(ワードクロックの接続も必要ありません) なぜならば、CD/DAT形式、AES/EBU形式のデータの場合には、信号の中からワードクロックデータが生成されますし、YAMAHA形式のデータには、ワードクロックが入っているからです。

しかし、3台以上のデジタルオーディオ機器を接続する場合には、どの機器をワードクロックのマスター(発信元)にし、どのようにワードクロックの接続を行うかを十分検討しなくてはなりません。

マスターの送信するワードクロックを受信し、マスターに同期する側の機器のことをスレーブと呼びます。

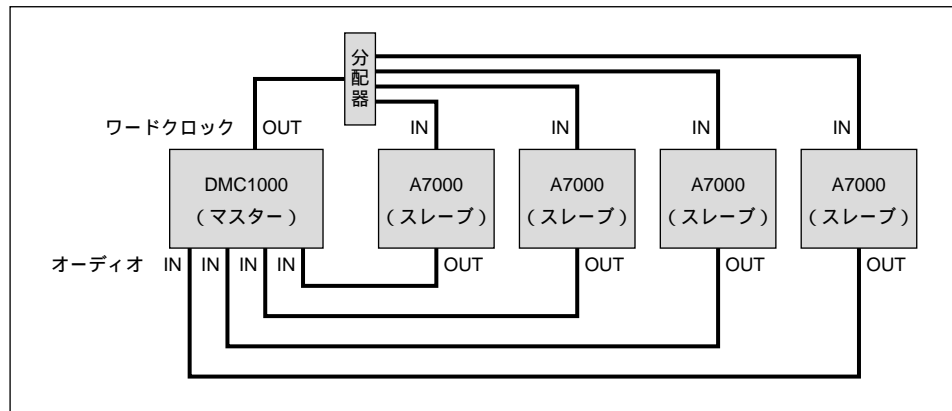


### 注 意

- ・ワードクロックの周波数は、デジタルオーディオデータのサンプリング周波数と直接対応します。
- ・ワードクロックを、SMPTEタイムコードやMIDIタイムコード(MTC)などの他の同期信号と同じように考えないようにしてください。いずれの同期信号もデジタルオーディオシステムの中で使用されますが、ワードクロックは音源システム、D/A、A/Dコンバーターなどのデジタルオーディオデータの処理回路を同期させるために使用します。これに対して、SMPTEタイムコードやMIDIタイムコードは、オーディオやビデオテープレコーダー、MIDIシーケンサーなどの時間(時、分、秒、フレーム)を同期させるために使用します。

## ワードクロックの接続例

次の図は、デジタルミキサー (DMC1000) をマスターにして、4台のA7000をスレーブにする場合のワードクロック (およびオーディオ) の接続例です。



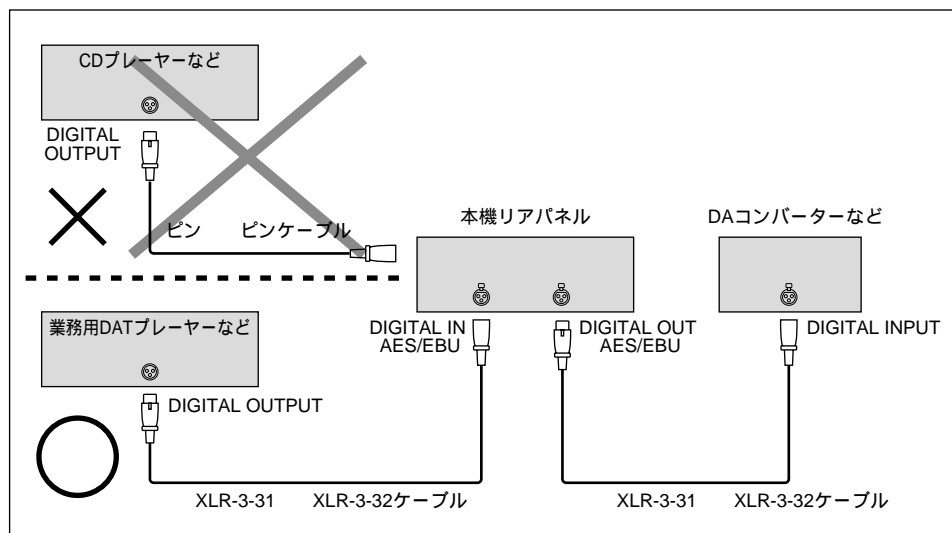
### 注 意

- ・ワードクロックの接続作業は、必ず本機および関係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行くと、処理エラーを起こしたり、予期しない状態になる場合があります。



### 参 考

- ・デジタル入力端子とデジタル出力端子の同時使用をする場合で、デジタルインプットのCD / DAT端子 (S / P DIFフォーマット) とデジタルアウトプットのAES / EBU端子を直列につないで、かつ本機を外部同期 (external) モードで使うことは、おすすめできません。どうしてもこのような接続が必要な場合は、デジタルインプットのAES / EBU端子を使われることをおすすめします。



# MIDIの接続

ここでは、MIDIの接続について説明します。



## 注 意

- ・MIDIの接続作業は、必ず本機および関係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行うと、MIDI機器が処理エラーを起こしたり、予期しない音が鳴りっぱなしになったりする場合があります。

## MIDIについて

ここでは、MIDIに関する基礎的なことを簡単に説明します。すでにMIDIについて理解していられる方は、読みとばしていただいても結構です。

### MIDIとは

MIDIは、ミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェース (Musical Instruments Digital Interface) の略で、「楽器間のデジタル通信」といった意味となります。実際には電子楽器だけではなく、コンピューターなども接続できる世界的な規格です。

### MIDI端子とMIDIケーブル

MIDIに対応している楽器、コンピューター (あるいはコンピューターの周辺機器) には、MIDI端子が付いています。この端子それぞれには、必ず「IN (入力)」「OUT (出力)」「THRU (入力されたデータをそのまま出力)」のどれかが表示されています。これらの端子の間を接続するのがMIDIケーブルです。MIDIケーブルは必ず「OUT」と「IN」または「THRU」と「IN」を接続します。

### チャンネル

MIDIでは、1本のMIDIケーブルを使って、16種類 (チャンネル) の演奏データを送受信することができます。たとえば、MIDIケーブルを使って3台のキーボードの演奏を、同時に別の機器に送ることができます。このとき3台のキーボード、それぞれの演奏を区別するのがチャンネルです。チャンネルは、1～16という番号を使います。

### データの種類

各チャンネルを使って送受信するデータは、音程だけの情報ではありません。次のようなさまざまなデータを送受信することができます。

ノートデータ	: 弾いた鍵盤の音程、および鍵盤を弾いた強さ
コントロールチェンジ	: 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を動かした情報
プログラムチェンジ	: 音色を切り換えた情報
チャンネルアフタータッチ	: 鍵盤を弾いた後、さらに鍵盤を強く押さえた情報
ピッチベンド	: ピッチベンドホイールを動かした情報
バルクデータ	: 音色の設定や機器の設定に関する情報

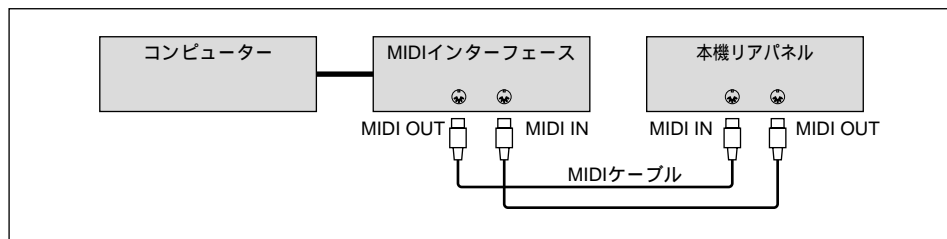
## MIDIの接続

本機を外部のキーボードやシーケンサー、コンピューターなどでコントロールしたり、本機データを外部のMIDI機器に送信したりするときには、MIDIケーブルを使って、各機器を接続します。

外部キーボードやMIDIコントローラーなどと接続する場合



コンピューターと接続する場合



### 参 考

- ・MIDIの接続には、この他にもさまざまなバリエーションが考えられます。お使いのMIDI機器、作業などに合わせたセッティングを考えてみてください。
- ・トウーホスト端子を使えば、コンピューターに直接本機を接続することが可能です。( 本章 P. 1-61 )

# 外部SCSI機器の接続

ここでは、外部のハードディスクやMOディスクドライブ、CD-ROMなどの接続について説明します。



## 注 意

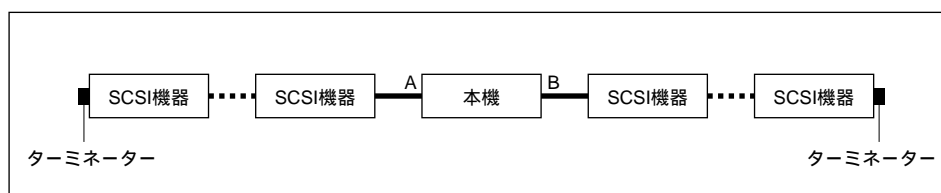
- ・SCSIの接続作業は、必ず本機および関係機器の電源を切った状態で行ってください。電源を入れたままで行うと、本機やSCSI機器を破損する場合があります。

## SCSIについて

SCSI( スカジー )は、スモールコンピューターシステムインターフェース( Small Computer System Interface )の略で、パーソナルコンピューターなどのデータ転送のインターフェース規格です。

本機では、この規格に準じたハードディスク、MOディスクドライブ、CD-ROMプレーヤーなどを接続し、使用することが可能です。接続可能な台数は、内蔵のSCSI機器を含めて7台( 本機を含めて8台まで )までです。

SCSI機器( 本機を含む )には通常2つのSCSI端子用意されています。この2つの端子を使って、数珠( じゅず )つなぎ( デイジーチェーン接続 )していくことがSCSI接続の方法です。最初と最後の端子には、必ずターミネーター( 終端抵抗 )と呼ばれる装置を接続しておきます。なお、このデイジーチェーン内の順番は自由です。( 本機を先頭に置いても、最後に置いてもかまいません )



## 注 意

- ・SCSI機器は、SCSI IDという0～7の認識番号で区別します。このSCSI IDが重複すると、SCSI機器が正常に動作しなくなりますので、ご注意ください。
- ・デイジーチェーンの終端にターミネーター( 本機に付属 )を付けることを忘れないようにしてください。
- ・外部SCSI機器を接続しない場合には、必ず同梱のターミネーターをA、Bの両方のSCSI端子に装着してください。
- ・SCSIケーブルは、できるだけ短いものを使用してください。長いものを使用すると、不安定になる場合があります。( 本機の内部ケーブルを含めて全体で約6mを限度として考えてください )

- ・SCSIケーブルは、質の良いものをお使いください。質の悪いものを使用すると不安定になる場合があります。
- ・ハードディスク、MOディスクでは、本機独自のフォーマットを使用しますので、コンピューターで使用していたハードディスクやMOディスクを流用する場合には最初にフォーマットの作業が必要となります。



#### 参 考

- ・オプションの内蔵ハードディスクや内蔵MOディスクドライブも、内部的にSCSI接続されています。
- ・一部のSCSI機器には、ターミネーターを内蔵しているものがあります。このような機器を使う場合には、そのターミネーターをオフにするか、デジチェーンの先頭または最後にその機器を接続してください。
- ・一部のSCSI機器には、SCSI端子が1つしかないものもあります。このような機器を使う場合には、デジチェーンの先頭か最後に接続します。

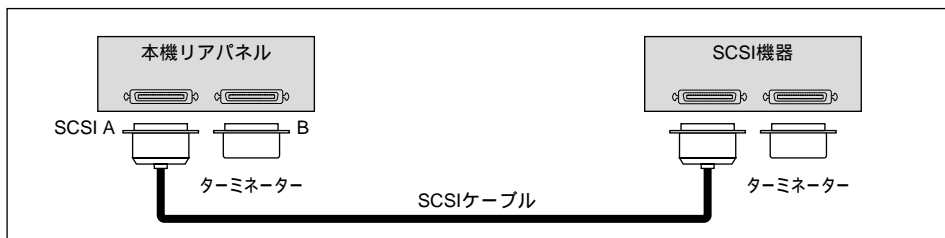
## 外部SCSI機器の接続

ここでは、接続するSCSI機器の台数が0～2台の場合の接続方法を紹介します。3台以上のSCSI機器を接続する場合には、前述のルールにしたがって接続してください。また、SCSI端子のAとBは全く同じ機能を持つ端子ですので、AとBを入れ換えても問題ありません。

### 外部SCSI機器を接続しない場合

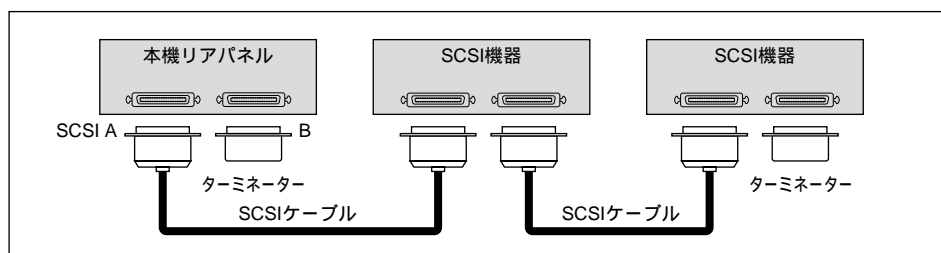


### 1台の外部SCSI機器を接続する場合

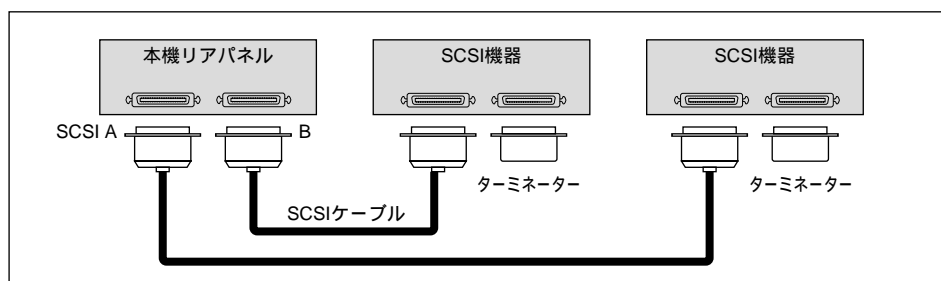




## 2台の外部SCSI機器を接続する場合



または、



## SCSIに関する補足説明

SCSIについては、参考になる記事や書籍が数多くあります。しかし、その大半が原理や規格の解説あるいは理論の説明に終始し、実際にその通りに接続しても正常に動作しないことが多々あるのが実情です。

ここでは、SCSIに起因するトラブルを解決するために、もう少しSCSIについて解説します。トラブルが発生したときなどにお読みください。

なお、本機とSCSI機器を接続する際のターミネーションやケーブルなどの問題により、大切なデータを破壊する恐れもあります。残念ながら弊社では失われたデータに関して一切の補償はできませんので、あらかじめご了承ください。

## ターミネーションの原理

SCSI機器を使用する上で一番問題になるのがターミネーションです。ターミネーションは、インピーダンスにマッチした抵抗をバスに設置して、データの終端処理を行うことをいいます。また、ターミネーターは、ターミネーションを行うのに必要な抵抗のことを指します。

SCSIは、220 のものをVccとデータラインにつなぎ、330 をグラウンドとデータラインに接続するものです。この集合抵抗をSCSI-Busにある18のラインに接続してはじめてターミネーションが得られます。通常はSCSI-Busの38番目の線からVcc用信号が出ていて、電源を供給しています。ドライブ自体にターミネーターが付いている場合には、ドライブがターミネーターに電源を供給します。この場合には、ライン38

にVcc電源の必要はありません。原則としてターミネーションはSCSI-Busの始めと終わりに行う必要があります。なぜなら、ターミネーションを行うことにより、ノイズに左右されずに高速なデータ転送やバスを流れる信号をきれいにできるからです。

#### ターミネーターの種類

次に紹介するターミネーターは、機械的にはすべて同じものですが、装着場所と方法により、大きく3つに分けられます。

##### ・ドライブ本体のSCSIコントローラー基板に装着されているターミネーター

このターミネーターは、ほとんどの場合、取り外し可能になっています。しかし、取り外す場合には、必ず装着されていた方向を覚えておいてください。再度取り付けるとき、逆に装着すると問題が発生する場合があります。

##### ・プラグ型のブロック式ターミネーター

このターミネーターは、ドライブのSCSIケーブル端子に装着するものです。このターミネーターのみが、実際の抵抗として稼働するために外部からの電源供給が必要となります。外付けドライブ本体のSCSIコントローラー基板にターミネーターが装着されている場合には、絶対にこのブロック式ターミネーターは使用しないでください。短期間正常に動作しても、長期的には問題が発生する可能性が高くなります。

##### ・マザーボードターミネーター

これは、Macintosh本体に内蔵ドライブが付いていない場合に使用します。Macintosh IIci以降のタイプのMacintoshなどでは、SCSI-Busのデータ転送速度が速いため、データが反射してしまい、ノイズが原因でデータが破壊されたり、ディスクエラーなどのメッセージが表示されることがあります。このような場合にこのマザーボードターミネーターで解決できる場合があります。

この他にも電氣的スイッチでターミネーションを制御するタイプのターミネーター(ドライブ)などがありますが、状況によっては、問題を起こす場合がありますのでご注意ください。

#### ターミネーター装着の実際

SCSI-Busの最初と最後にターミネーターが必要というのは、原則であり、絶対条件ではありません。たとえば、バスが非常に短い(45cm以下)場合、ターミネーターはどちらか一方にだけにした方が良い場合もあります。これは、特に最近の超小型ドライブなどを使用するときに留意していただきたい点です。ただし、このドライブ以外にもドライブが接続されている場合は、また状況は変化します。

また、SCSI機器間が3m以上離れている場合、3mのポイントでターミネーターを使用した方が良いといわれています。この場合には、3つ以上のターミネーターがSCSI-Bus内に存在することになります。

このように、SCSIの接続は、理論と現実が大きく異なることがよくあります。それまでうまく動作していたシステムのドライブを変更したりするだけで不安定になったり、不安定なシステムにドライブを追加することで安定したりすることもあります。実際にはある程度の試行錯誤も必要になってきます。

#### 省電力タイプのコンピューターとの接続

通常、Macintoshのデスクトップタイプや外付けハードディスクでは、SCSI-Busに対して電源を供給していますが、Macintosh PowerBookシリーズのような省電力タイプのコンピューターではSCSI-Busに電源を供給しない機種があります。

本機は、SCSI-Busに対して電源を供給します。したがって、本機とMacintosh PowerBookシリーズ、外部ハードディスクを接続したときでも問題なく、電源供給が行われます。

#### SCSIエラーの原因

SCSI-Busは、接続されたすべてのSCSI機器が適切に稼働することで、はじめて安定した伝送を行います。中にノイズを出す機器が混じっていると、他の機器もエラーを起こしはじめ、最悪の場合、ドライブのブートブロックが破壊されることもあります。（そのドライブ内のデータはすべて失われます）

また、一見正常にセーブされているように見えたシステムが、実は正しくセーブが行われていなくて、データを失ってしまうような場合もあります。

ここでは、これらのエラーを起こす原因を紹介していきますので、トラブルが起こったとき順番に確認を行ってください。

##### ・SCSI IDの確認

本機を含め接続された各SCSI機器のSCSI IDが重複していないかを確認してください。工場出荷時には、本機のSCSI IDは6になっています。また、Macintosh本体のSCSI IDは7、Macintosh内蔵のハードディスクは通常0に設定されています。また、SCSI IDの変更は必ず電源を切った状態で行ってください。

##### ・ターミネーターの確認

前に説明したようにターミネーターの装着場所を十分にチェックしてください。

・SCSIケーブルの確認

品質の低いSCSIケーブルは、必ずといっても良いほど問題を起こします。必ずダブルシールド加工されたケーブルをお使いください。さらに、コネクタ部にケーブル内のシールドがグランドされていることも重要です。

また、長いSCSIケーブルも問題を起こすことが多いので、できる限り短いSCSIケーブルを使ってください。

また、狭い場所などでケーブルを曲げたりねじったりすると断線やピンの折れなどを招く場合がありますので注意してください。

・外部SCSI機器内の異常なケーブルリング

通常、外部SCSIドライブ内はV字型のコネクタで2つのSCSI端子とドライブを接続しています。しかし、中にはI字型のコネクタで接続されているドライブもあります。このようなI字型のコネクタで接続されているドライブの場合には、エラーの原因となるノイズを発生することがあります。

・25ピンコネクタの外部SCSI機器

一部のSCSI機器には、25ピンコネクタ（MacintoshのSCSIポートと同じ形状のもの）を採用しているものもありますが、これもエラーの原因となることがあります。また、両方のコネクタが25ピンになっているSCSIケーブルの大半がSCSIの規格を満たしていないので、これが問題となる場合もあります。

# コンピューターとの接続

ここでは、本機とコンピューターを直接接続する方法について説明します。

## トゥーホスト端子を用いたコンピューターとの接続

本機のトゥーホスト端子とコンピューターを接続することで、通常コンピューターと電子楽器間で必要となるMIDIインターフェースを使うことなく、直接コンピューターと本機でデータのやりとりが可能となります。

簡単に言えば、MIDIケーブルを使うことなく、コンピューター上のシーケンサーソフトウェアなどで本機を発音させたり、本機のデータをコンピューターに送ったりすることができます。

### Apple社Macintoshとの接続

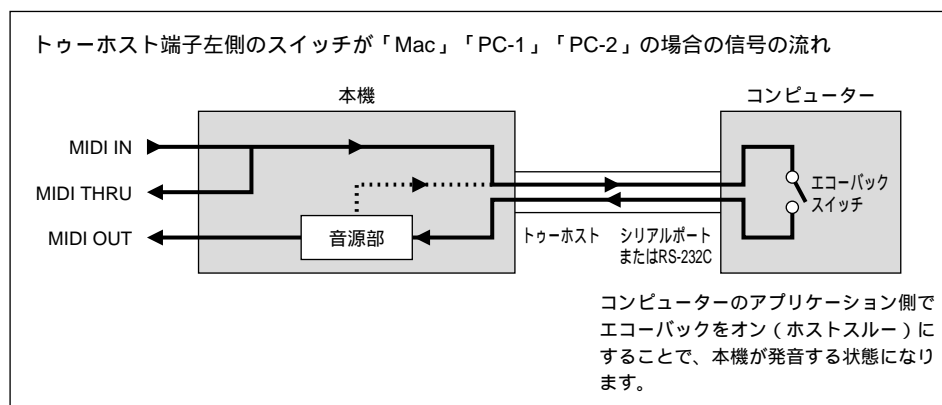
コンピューターのシリアルポート(モデムまたはプリンターポート)とトゥーホスト端子を接続します。トゥーホスト端子左側のスイッチを「Mac」に合わせます。(通信速度は31250bpsです)

### NEC社PC-9801 / 9821シリーズまたはその互換機との接続

コンピューターのRS-232C端子とトゥーホスト端子を接続します。トゥーホスト端子左側のスイッチを「PC-1」に合わせます。(通信速度は31250bpsです)

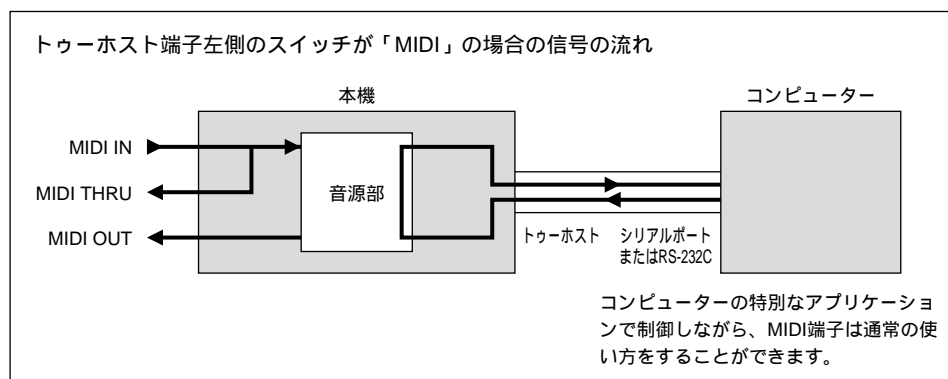
### IBM社PC/ATシリーズまたはその互換機との接続

コンピューターのRS-232C端子とトゥーホスト端子を接続します。トゥーホスト端子左側のスイッチを「PC-2」に合わせます。(通信速度は38400bpsです)



\* 図内の点線は、本機からコンピューターにバルクデータを送信するときに使います。

通常のMIDI端子の機能を活かしたまま、コンピューターと接続する場合  
コンピューターのシリアルポートまたはRS-232C端子とトゥーホスト端子を接続し  
ます。トゥーホスト端子左側のスイッチを「MIDI」に合わせます。（通信速度は  
38400bpsです）



\* コンピューター上の特別なアプリケーションを使用しない場合は、トゥーホスト端子とコンピューターを接続する必要はありません。

# 発音の確認

ここでは、オーディオやMIDIなどの接続の確認をするために、実際に音を出してみます。



## 注 意

- ・ここでは、基本的に次のような接続が行われていることを前提に説明していきます。もし、これ以外の接続をしている場合には、適宜お使いの機器に合わせてお試しください。
- ・MIDI IN端子に外部キーボードを接続してください。
- ・アナログアウトプット端子のLとRをそれぞれアンプ（またはアンプ付スピーカー）に接続してください。（またはヘッドホンのみでもかまいません）
- ・すでに工場出荷時の設定とは異なる状態にセッティングを変更している場合には、記述通りの画面にならない場合もあります。

## 電源を入れる操作

まず、各機器の電源を入れる操作を行います。



## 手 順

1. 本機のパワースイッチを押します。

電源が入り、メッセージが表示された後、次のような表示になります。



2. 外部MIDI機器、アンプの順に電源を入れます。  
各外部機器のランプが点灯します。
3. アンプのボリュームを適当に上げておきます。

## フロッピーディスクからデータをロードする操作

電源を入れた時点で、本機は基本的な波形の音しか出ない(設定によっては全く音の出ない)状態になっています。ここでは、本機に同梱されているフロッピーディスクの「20 Tutorial」ディスクからデータをロードする手順を説明します。



### 手 順

1. **DISK** を押します。

すでに、この操作を行う前に目的の画面が表示されているかもしれませんが、ここでは、確認の意味を含めて記述した通りに操作を進めてください。

ディスクモードの画面が表示されます。

2. **F2** (Vol) を押します。

次のようなボリュームセレクトの画面が表示されます。

```

DSK-VolmSlot  0k 4w 7163k 380k
Disk:-----  Volume Name  FD load
=
LoadType
=EntireVolume
$File Vol  Disk Sort Info Abrt CILd Load
  
```

3. **△** **▽** **◀** **▶** を使って、カーソルを「Disk」の部分に移動します。

```

DSK-VolmSlot  0k 4w 7163k 380k
Disk:-----  Volume Name  FD load
=
LoadType
=EntireVolume
$File Vol  Disk Sort Info Abrt CILd Load
  
```

4. **-1** **+1** を使って、「FD (2HD)=Tutorial」を選択します。

```

DSK-VolmSlot  17k 4w 7163k 380k
Disk:FD (2HD)  Volume Name  FD load
=tutorial      FD VOLUME    ---
                OTHERS      ---
LoadType
=EntireVolume
$File Vol  Disk Sort Info Abrt CILd Load
  
```

5. **△** **▽** **◀** **▶** を使って、カーソルを「FD Volume」に移動します。

```

DSK-VolmSlot  17k 4w 7163k 380k
Disk:FD (2HD)  Volume Name  FD load
=tutorial      FD VOLUME    ---
                OTHERS      ---
LoadType
=EntireVolume
$File Vol  Disk Sort Info Abrt CILd Load
  
```

6. **F7** (CILd) を押します。

「Are you sure?」と表示されます。**F7** (Yes) を押すと、フロッピーディスクからのロードがはじまり、**DISK** のランプが点滅します。点滅が点灯に戻ったらロードの完了です。



## 音の出ることを確認する操作

データをロードが終わったら、実際に音を出してみます。



### 手順

1. 本機のフロントパネルのボリューム調節ツマミを適当に上げます。
2. **MEMORY** を押します。

次のようなメモリーモードの画面が表示されます。

MEM-List	17k	4w	5844k	♪357k
Name<F0> Vol UME	>LCP	K8:	7	P8mV
Upright fn 063	CMS	15:	1	
Upright sl 052	SMP	27:	1	
Upright sl 061	CMS	10:	1	
saw up	SMP	0:	1	
sin wave	SMP	0:	1	
\$List One	New	Sort	Abt	Sawa

もし、上のような画面が表示されない場合は、**F1** (List) を押します。

3. **△** **▽** **◀** **▶** を使って、カーソルをType=VCE (ボイスの略) の「02 Electric Piano」に移動します。

MEM-List	17k	4w	5844k	♪357k
Name<F0> Vol UME	>LCP	K8:	7	P8mV
01 Jazz Trio	PFM	---	---	1
02 Electric Piano	UCE	---	---	2
03 Upright Bass	UCE	---	---	3
04 Jazz Drum	DRM	---	---	4
05 Loop C3 MW/FC	UCE	---	---	5
\$List One	New	Sort	Abt	Sawa

4. 接続されたMIDIキーボードの鍵盤を弾きます。

Electric Pianoの音が出ます。

もし、音が出ない場合は、前に説明したMIDIの接続やオーディオの接続を確認してください。また、工場出荷時のMIDIのセッティングを変更している場合にも音が出なくなる場合があります。

5. **△** **▽** **◀** **▶** を使って、カーソルをType=VCE (ボイスの略) の「03 Upright Bass」に移動します。

MEM-List	17k	4w	5844k	♪357k
Name<F0> Vol UME	>LCP	K8:	7	P8mV
01 Jazz Trio	PFM	---	---	1
02 Electric Piano	UCE	---	---	2
03 Upright Bass	UCE	---	---	3
04 Jazz Drum	DRM	---	---	4
05 Loop C3 MW/FC	UCE	---	---	5
\$List One	New	Sort	Abt	Sawa

6. 接続されたMIDIキーボードの鍵盤を弾きます。

Upright Bassの音が出ます。

7. **AUDITION** を押します。

Upright Bassの音が出ます。

このように **AUDITION** を押すことで、本機単独で音を出し、発音や音色を確認することも可能です。

## 発音の確認が終わったら

---

音の出ることを確認したら、この章は終わりです。

続く第2章では、本機を使いこなすために非常に重要な知識や操作方法を説明していきます。

また、第3章では、実際の操作手順を追いながら本機で行うことのできるさまざまな作業を説明していきます。



### 参 考

---

・マスターユーティリティのバックグラウンドセーブ&ロードがオンになっていると、ディスクのロード中でも、他の操作を行うことができます。



ヤマハ株式会社

# OWNER'S MANUAL

# 2

---

# BASIC GUIDE

## **Learn the A7000**

---

この章では、本機を使用させていただく上で、とても大切な考え方や用語、基本的な操作方法、作業の進め方などを説明していきます。

---

# 目次( Learn the A7000 )

---

全体のしくみ	2 - 5
ディスクについて	2 - 6
フロッピーディスク	2 - 6
ハードディスク、MOディスク	2 - 7
ボリュームについて	2 - 8
オブジェクト	2 - 9
オブジェクトとは	2 - 9
オブジェクトに関する留意点	2 - 10
データベース	2 - 11
プリファレンスパラメーター	2 - 12
プリファレンスパラメーターとは	2 - 12
データ構成図	2 - 13
本体メモリー	2 - 13
ディスク	2 - 13
サンプル	2 - 15
サンプルとは	2 - 15
ステレオのサンプルについて	2 - 16
特殊なサンプル	2 - 16
ノーマルボイス	2 - 18
ノーマルボイスとは	2 - 18
ノーマルボイスのその他の設定	2 - 19
ドラムボイス	2 - 20
ドラムボイスとは	2 - 20
ドラムボイスのその他の設定	2 - 21
トリガーリスト	2 - 22
トリガーリストとは	2 - 22
トリガーリストのその他の設定	2 - 22
パフォーマンス	2 - 23
パフォーマンスとは	2 - 23
パフォーマンスのその他の設定	2 - 23
3つのモード	2 - 24
メモリーモード	2 - 24
ディスクモード	2 - 24
レコーディングモード	2 - 24

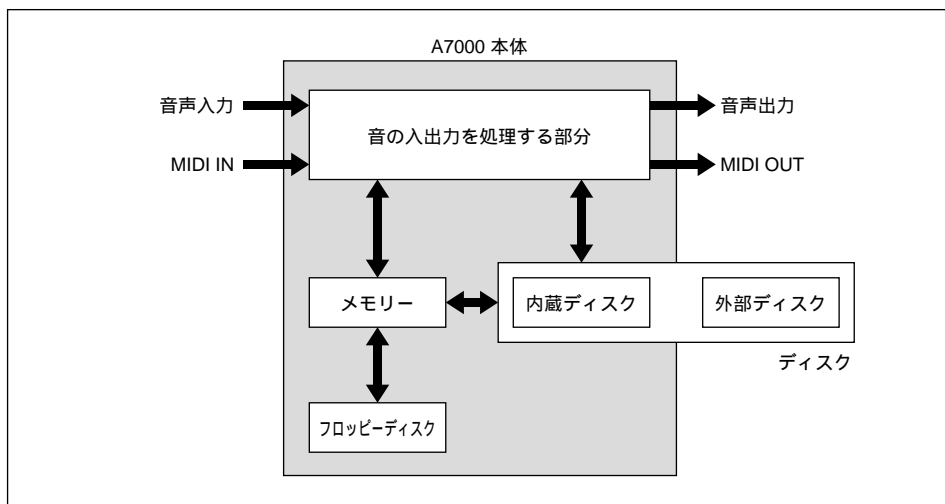
ユーティリティ	2 - 25
マスターユーティリティ	2 - 25
システムユーティリティ	2 - 25
セットアップユーティリティ	2 - 25
MIDIユーティリティ	2 - 25
ダイアグノシスユーティリティ	2 - 25
最大同時発音数について	2 - 26
標準の状態での最大同時発音数	2 - 26
音源拡張ボードを搭載した場合の最大同時発音数	2 - 26
プログラムチェンジ信号の扱いについて	2 - 27
発音オブジェクトの切り換え	2 - 27
ボリュームのロード	2 - 27
サンプリング周波数、再生周波数について	2 - 28
システムクロックが48kHzのとき	2 - 28
システムクロックが44.1kHzのとき	2 - 28
システムクロックがExternalのとき	2 - 29
再生周波数について	2 - 29
SCMSについて	2 - 30
SCMSとは	2 - 30
本機とSCMS	2 - 30
エンファシスについて	2 - 31
エンファシスとは	2 - 31
本機とエンファシス	2 - 31
サウンドファイルについて	2 - 32
AIFFファイル	2 - 32
アナログ入力レベルについて	2 - 33
入力レベルの調節方法	2 - 33
入力レベルの適正值	2 - 33
デジタル入力レベルについて	2 - 34
入力レベルの調節方法	2 - 34
入力レベルの適正值	2 - 34
画面表示について	2 - 35
最上行	2 - 35
2～7行目	2 - 36
最下行	2 - 37

基本操作	2 - 38
モードの切り換え	2 - 38
ユーティリティへの入り方	2 - 38
ファンクションボタンを使った機能の選択	2 - 39
エディットやユーティリティの機能から戻るとき	2 - 40
過去の画面への移動	2 - 40
ジャンプ / マーク	2 - 41
コマンドボタンを使ったショートカット機能	2 - 42
数値の変更	2 - 45
選択の変更	2 - 46
音程の変更	2 - 47
ネームとキーワードの関係について	2 - 49
ネームの入力	2 - 51
キーワードの設定	2 - 56
ワードリストのワードの新規登録、変更、削除	2 - 58
キーワードリストのキーワードの新規登録、変更、削除	2 - 60
MIDIイン機能	2 - 62
MIDIトゥーターゲット機能	2 - 63
アンドゥー、リドゥー機能	2 - 64
オーディション機能	2 - 65
ビューフィルター機能	2 - 66
インストゥルメントオン / オフ機能	2 - 67
サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能	2 - 67
エディットについて	2 - 69
エディット操作の留意点	2 - 69
各モードでのエディット操作	2 - 69
サンプル以外のオブジェクトのエディットの進め方	2 - 70
サンプルエディットの進め方	2 - 71
下位オブジェクトのエディット	2 - 72
別オブジェクトのエディット	2 - 74
オートマッピングについて	2 - 75
クイックマッピング	2 - 75
ポストレコードマッピング	2 - 75
ノーマルボイスエディットのアレンジキーバンク	2 - 75
システムプログラムについて	2 - 76
バージョンアップの連絡、送付先について	2 - 76
システムプログラムディスクの使い方	2 - 76
他機種、市販サンプルデータとの互換性について	2 - 79
SY99、TX16Wのファイル	2 - 79
市販のサンプルデータ	2 - 79



# 全体のしくみ

本機の全体の構成を、簡単な図にすると次のようになります。



## 音の入出力を処理する部分

この部分は、外部から入力された音声をメモリーやディスクにレコーディングしたり、外部MIDI機器からの演奏情報にしたがって、メモリーやディスクに蓄積された音声を再生したりする部分です。

## メモリー

メモリーは、レコーディングされた音声やその音声を使ったノーマルボイスやドラムボイス、パフォーマンスなどを置いておく場所です。RAMを使用するため、アクセスは非常に速いのですが、電源を切ると蓄積されたデータは消えてしまいます。

## フロッピーディスク

電源を切った後も、そのデータを残しておくための記憶装置です。本機に標準装備されています。フロッピーディスクは手軽に使用できる反面、容量の小ささや、アクセスが非常に遅いといった面を持っています。

## 内蔵ディスク / 外部ディスク

内蔵ディスクあるいは外部ディスクは、フロッピーディスクと同じように音声などさまざまなデータを保存する装置です。ただし、フロッピーディスクに比べてアクセスが早く、容量が大きいため、本機の使い勝手を大きく向上させます。ディスクには、SCSI規格のハードディスク、MOディスクドライブ、CD-ROMドライブなどが使用できます。

---

# ディスクについて

---

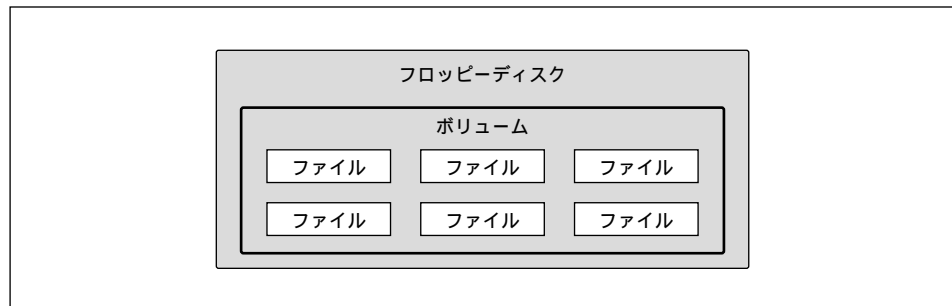
ここでは、ディスク(フロッピーディスクやハードディスク、MOディスクなど)について覚えておいて欲しいことを説明します。

---

## フロッピーディスク

---

フロッピーディスクには、後述する「ボリューム : Volume」を1つだけ作成することができます。この中に任意のファイル(オブジェクト)を保存することができます。



---

### 注 意

- ・新しいフロッピーディスクを使うときには、最初に「フォーマット」の作業を行ってください。本機のフォーマットは、次のような形式となります。  
MF2DD(2DDタイプ) MS-DOS 9セクターフォーマット 720kBytes  
MF2HD(2HDタイプ) MS-DOS 18セクターフォーマット 1.44MBytes
- ・1枚または複数枚1組のフロッピーディスクには、1つ分のボリューム(メモリーと同じもの)しかセーブできません。
- ・フロッピーディスクはメディアのタイプに合致したフォーマットを行ってください。2DDタイプに2HDフォーマットを行うと動作不良を起こす場合があります。



---

### 参 考

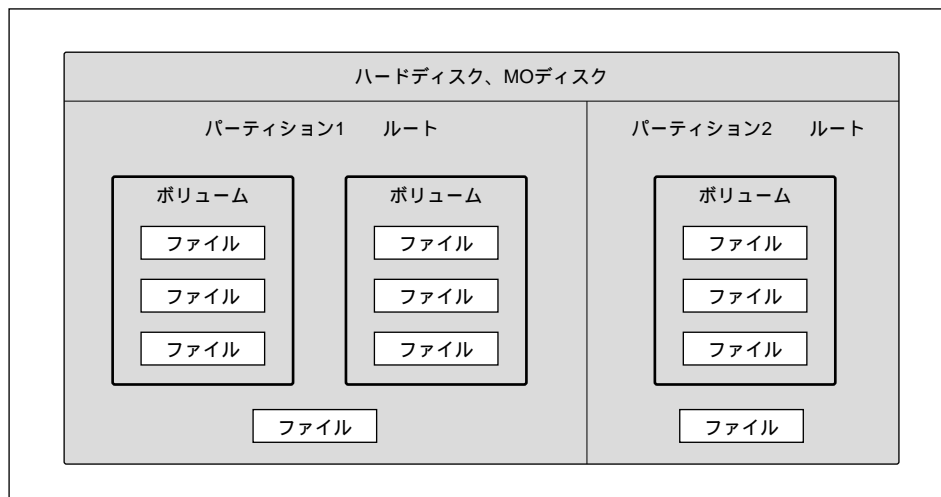
- ・本機では、SY99やTX16Wで作られた「.W」の拡張子を持つファイルを読むことができます。ただし、SY99で作成した複数枚にわたったファイルは読めません。
- ・市販のサンプルデータが読める場合があります。

## ハードディスク、MOディスク

内蔵あるいは外部のハードディスクやMOディスクの場合には、まず、そのハードディスクまたはMOディスクを「パーティション」という単位に分割することができます。（最大8つ：フォーマット時に均等に分割）

さらに各パーティション内に1つまたは複数の「ボリューム：Volume」を作り、その中にファイル（オブジェクト）を保存します。（このボリュームは、コンピュータでいう「ディレクトリ」や「フォルダー」のようなものです）

ルートには、プリファレンスファイルやデータベースファイルのような特殊なファイルしか置けません。また、ボリューム内にさらにボリュームを作ることはできません。



### 注 意

- ・新しいハードディスク、MOディスクを使用するときには、最初に本機で「フォーマット」の作業を行ってください。なお、本機のフォーマットはコンピューター機器との互換性はありません。



### 参 考

- ・ディスクにレコーディングできるサンプルデータの時間は、大体次のようになります。

ハードディスク容量	ステレオレコーディング（分）			モノラルレコーディング（分）		
	32kHz	44.1kHz	48kHz	32kHz	44.1kHz	48kHz
2048M（2G）Bytes	260	190	174	520	380	348
1024M（1G）Bytes	130	95	84	260	190	174
660MBytes	85	62	57	170	124	114
330MBytes	42	31	28	84	62	56
200MBytes	25	20	17	50	40	34
100MBytes	13	10	8	26	20	16
：	：	：	：	：	：	：
1MBytes	7秒	6秒	5秒	14秒	12秒	10秒

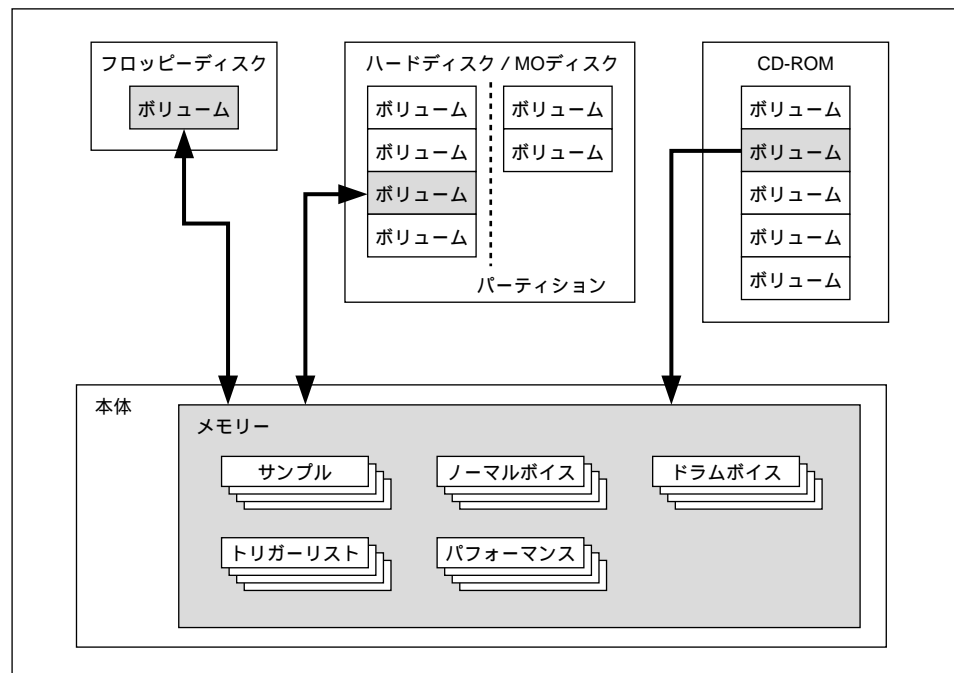
# ボリュームについて

ここでは、ディスクに関する説明で出てきた「ボリューム」について説明します。

ボリュームとは、データを管理する上で、基本となる単位です。

ボリュームは、本機のメモリー全体(電源を切ると消える部分)のデータ対応するものです。たとえば、メモリー上に50個のサンプルと4個のノーマルボイス、1個のドラムボイス、2個のトリガーリスト、1個のパフォーマンスが存在するとき、ディスクにボリュームをセーブすると、これらの全データが1つのボリュームのデータとして保存されます。逆にディスクに保存されたボリュームをクリアロード(メモリーの現在のデータを消してからロードする機能)すると、そのボリュームに含まれる全データがメモリーにロードされます。

ディスクの項でも説明したように、フロッピーディスクには1つのボリュームしか保存できませんが、ハードディスクやMOディスクには複数のボリュームを保存することができます。



## 参 考

- ・ロードやセーブは、さらにボリューム内のファイル単位でも行うことができます。

# オブジェクト

本機を使う上で十分に理解していただきたいのが「オブジェクト」という概念です。

## オブジェクトとは

オブジェクトとは、本機で扱うさまざまな種類のデータのことです。フロッピーディスクやハードディスク、MOディスクなどと、メモリーとの間でのデータの移動（セーブやロード）は、このオブジェクトを最小単位として行われます。

ここでは、簡単にそのオブジェクトを紹介していきます。それぞれのオブジェクトについて詳しくは、この次の項から説明していきます。

### サンプル

レコーディングした1つの波形データを持つオブジェクトです。（特別なサンプルとして波形データを持たないサンプルもありますが、これについては後述します）

### ノーマルボイス

C-2～G8の音域を最大32個の音域に分け、それぞれの音域で使用するサンプル（メモリー上のサンプル）を設定したオブジェクトです。音程変化を持つ楽器の音を再現することに向いているオブジェクトです。

### ドラムボイス

C-2～G8の音域を最大64個の音域に分け、それぞれの音域で使用するサンプル（メモリー上のサンプル）を設定したオブジェクトです。音程変化を持たない打楽器の音を再現することに向いているオブジェクトです。コントローラーやLFOなどによる音の変化は付けられません。

### トリガーリスト

C-2～G8の音域を最大12個の音域に分け、それぞれの音域で使用するサンプル（ディスク上のサンプル）を設定したオブジェクトです。ディスク上のサンプルを直接再生するため比較的長時間のサンプルも使えます。SE（サウンドエフェクト）のポン出しなどに向いているオブジェクトです。コントローラーやLFOなどによる音の変化は付けられません。

### パフォーマンス

パフォーマンスは、最大16種類のサンプル、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストを設定し、任意のチャンネルのMIDI信号によって、それぞれの音を鳴らすオブジェクトです。本機をマルチティンバー音源として使用することに向いているオブジェクトです。

## オブジェクトに関する留意点

---

ここで、一番気をつけておいて欲しいことは、音を出すために必要な「波形データ」という実体を持っているのは、サンプルだけであるということです。

ノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスは、「どのサンプルを使うか」という情報を持っているだけで、波形データは持っていません。したがって、使うはずのサンプルの名前が変わってしまったり、削除されてしまうと、そのノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスは音を出せなくなってしまいます。

さらに、パフォーマンスでノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリストを使う場合も同様です。パフォーマンスは、「どのノーマルボイスを使うか」「どのドラムボイスを使うか」「どのトリガーリストを使うか」という情報を持っているだけです。で、使用するはずのオブジェクトの名前が見つからない場合には、発音できなくなってしまいます。

また、オブジェクトは、フロッピーディスクやディスクに保存された時点で、「ファイル」という名称で呼ばれることになります。ただし、データの中身は同じものです。

サンプル、ノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスにプログラムナンバーを設定すると、そのオブジェクト自身に番号(プログラムチェンジナンバー)が付加され、ボリュームのロード/セーブ時にはその番号も一緒にロード/セーブされます。(プログラムナンバーも各オブジェクトのデータの1つとなります)ただし、ロード時にこのプログラムナンバーを無視することも可能です。



### 参 考

---

・プログラムナンバーは、1~128の数字で管理されます。MIDIプログラムチェンジは0~127の数字です。オブジェクトに付けられたプログラムナンバーは、このMIDIプログラムチェンジでコントロールすることができます。(数字は1つつづれますのでご注意ください)

## データベース

---

パフォーマンス、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルのオブジェクトには、データベース情報として、「キーワード」と「メモ」という情報を付けておくことができます。

### キーワード

キーワードは、8文字までの英数字で示される音色や音の構造の分類名です。たとえば、「Piano」「ElPiano」「Guitar」「Brass」「Layered」「KbdSplit」などといった種類があります。また、自由に新しいキーワードを作することもできます。

各オブジェクトには、このキーワードを4種類まで登録しておくことができます。キーワードを登録しておけば、大量のファイルの中から「Piano」というキーワードが登録されているファイルを1つずつ検索したりすることが可能となります。

また、キーワードは、いくつかのキーワードグループに分類されています。キーワードグループ、キーワードの種類については、リファレンスの付録をご覧ください。

### メモ

メモは、オブジェクトの特徴や使い方などを記した64文字までの英数字です。たとえば、何の曲で使用するのか、どんな音がするのか、どこでレコーディングしたのか..などといった情報を自由に付けておくことができます。メモは、ディスク上でのみ見ることができます。



### 注 意

---

- ・キーワード、メモは、ディスクモードのデータベースコンフィギュレーションの設定で、データベースが「on」になっていないと使用することができません。
- ・メモは、メモリー上にいったんロードして、セーブすると消えてしまいます。



### 参 考

---

- ・キーワードやメモは、大量のファイルの中から効率良くファインド(ファイル検索)を行うために用意されている機能です。必要に応じてお使いください。
- ・ファインドは、キーワード以外にも、作成(更新)日やオブジェクトネーム、サイズ(ファイル容量)などを使うこともできます。
- ・データベースをオフにした場合、キーワードやメモが参照、設定できなくなるというだけで、すでに設定されたキーワードやメモが消えるわけではありません。

---

# プリファレンスパラメーター

---

本機は、使用する方の業務や操作方法に合わせて、使用環境を設定しておくことができます。

---

## プリファレンスパラメーターとは

---

プリファレンスパラメーターは、本機の使用環境をセッティングするための設定項目です。また、この設定値のことをプリファレンスデータと呼びます。

このプリファレンスデータには、マスターチューニングの設定や確認メッセージの表示 / 非表示などを設定したジョブスタイル、ボイスエフェクトなどの設定を素早く行うための各種テンプレート、ユーザーの作成したワードグループ、キーワードなどのデータが含まれます。このデータは、本体の中の特別なメモリー (SRAM) に置かれ、電源を切っても消えてしまうことはありません。

ある程度本機の操作に慣れてきたら、リファレンスを参照しながら、ご自身に合ったセッティングを行ってください。

また、本体内に設定されているプリファレンスデータを、ファイルとしてディスクに保存したり、ディスクに保存されたプリファレンスデータを読み込んだりすることもできます。



---

### 参 考

---

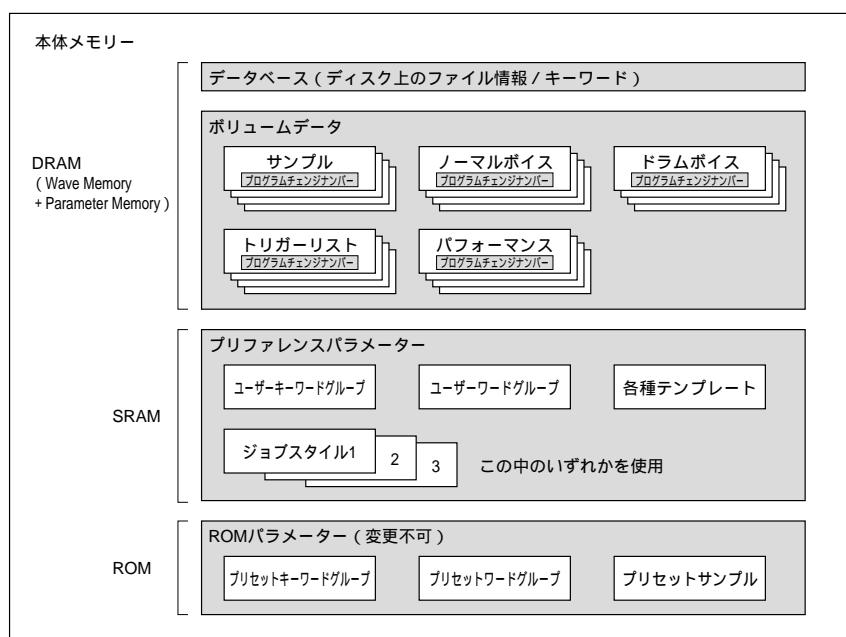
- ・プリファレンスパラメーターには、「ユーザーワードグループ」「ユーザーキーワードグループ」「各種テンプレート」「ジョブスタイル1~3」が含まれます。
- ・プリファレンスデータのセーブやロードは、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能で行います。



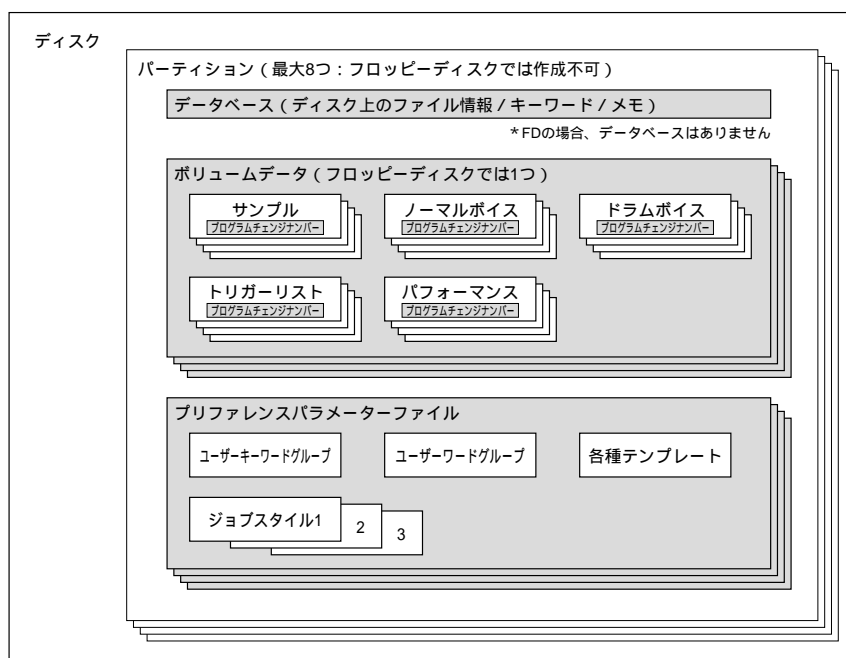
# データ構成図

ここまでで説明した各種データをまとめると次のようになります。

## 本体メモリー



## ディスク





## 参 考

---

- ・ディスク上のデータベースは、リネーム、ファイルデリート、ファイルコピー、セーブ、キーワード、メモ設定時に更新されます。このデータベースの更新を行わないように設定することで、上記の処理時間を短縮することができますが、キーワードやメモを参照することができなくなります。
- ・各オブジェクトに付加されているプログラムナンバーは、ボリュームのロード時に読み込み / 非読み込みを選択することができます。また、プログラムナンバーは個々のオブジェクトが所有しているのではなく、ボリュームごと一括して管理されています。

# サンプル

ここでは、サンプルについて説明します。

## サンプルとは

サンプルは、波形データを持つ唯一のオブジェクトです。実際に単独で音を出すことができるオブジェクトは、このサンプルだけです。

サンプルは、波形データ以外にも、さまざまなデータを持っています。以下はその中でも特に重要なデータです。

サンプリングフリクエンシー : レコーディング時のサンプリング周波数です。

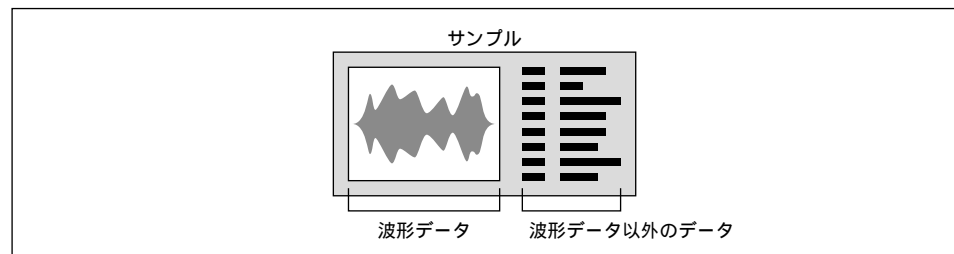
オリジナルキー : レコーディング時の音と同じ音を再生する音程です。

ローリミット、ハイリミット : サンプルの発音に適した音域を示すデータです。

ウェーブに関するデータ : サンプルの再生範囲です。

ループモード : 繰り返し再生するための方式です。

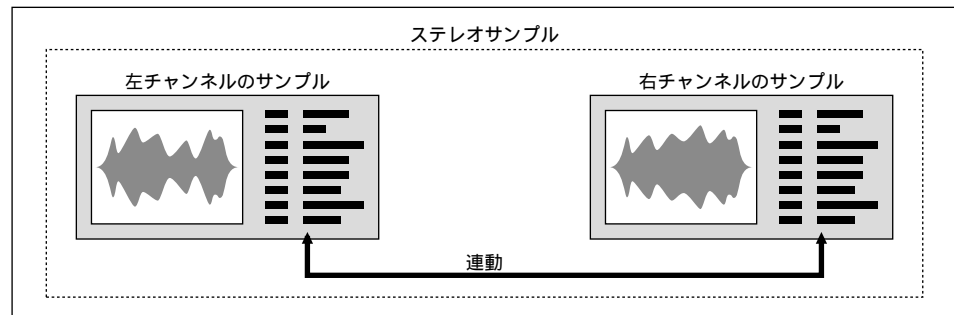
ループに関するデータ : 繰り返し再生する範囲です。サステインループとリリースループがあります。



ここで、覚えておいて欲しいことは、「サンプルの再生といっても、そのサンプルが持っている波形データがそのまますべて再生されるということではない」ということです。サンプルに設定されたウェーブやループなどによって、波形データがどのように再生されるか決定されます。これらの設定は「サンプルエディット」の機能を使って行います。

## ステレオのサンプルについて

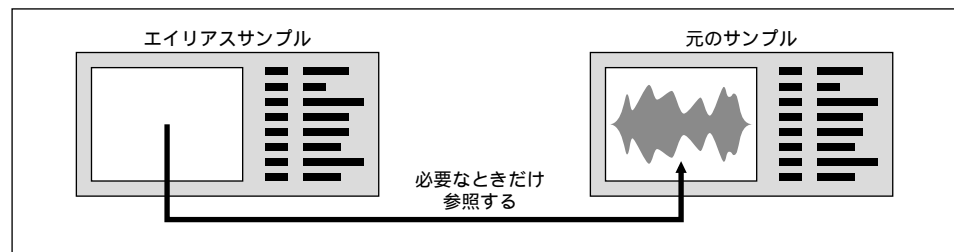
本機では、ステレオでサンプルをレコーディングしたり、再生したりすることができます。この場合、内部的には左チャンネルのサンプルと右チャンネルのサンプルは、別々のオブジェクトとなりますが、操作上、まとめて扱うこともでき、波形データ以外のほとんどの設定を連動させることができます。



## 特殊なサンプル

サンプルには、ここまでで説明したサンプル以外に「エイリアスサンプル」「コンプレストサンプル」「エイリアスコンプレストサンプル」という特殊なサンプルがあります。

**エイリアスサンプル** : 前で「サンプルに設定されたウェーブやループなどによって、波形データがどのように再生されるか決定されます」と説明したように、2つのサンプルが同じ波形データを持っているとしても、それ以外のデータによって再生される音は変化します。エイリアスサンプルは、このしくみを利用して、「波形データは元のサンプルを参照し、波形データ以外のデータだけを持っている」というサンプルです。エイリアスサンプルは、波形データを持たない分だけ容量は小さくなりますが、参照しているサンプルの名前が変更されたり、削除されたりすると、音が出せなくなります。



**コンプレストサンプル** : コンプレストサンプルは、名前の通り圧縮されたサンプルです。サンプルと同じように波形データとそれ以外のデータを持っていますが、圧縮されている分だけ容量が小さくなります。(約40%~70%の圧縮となります)

**エイリアスコンプレストサンプル** : コンプレストサンプルのエイリアスです。エイリアスサンプルと同様に波形データは持っていません。

さまざまな操作の過程で、画面にオブジェクトの種類が3文字の英文字で表示されます。「SMP」はサンプルを、「ASM」はエイリアスサンプルを、「CSM」はコンプレストサンプルを、「ACS」はエイリアスコンプレストサンプルを示します。

以降、本書では、特に「エイリアスサンプル」「コンプレストサンプル」「エイリアスコンプレストサンプル」と明記しないかぎり、「サンプル」という中にこれらの特殊なサンプルも含まれると考えてください。



#### 注 意

コンプレストサンプルやエイリアスコンプレストサンプルは、通常は意識することなく普通のサンプルと同じように扱うことができますが、発音に関して次のような制限があります。ご注意ください。

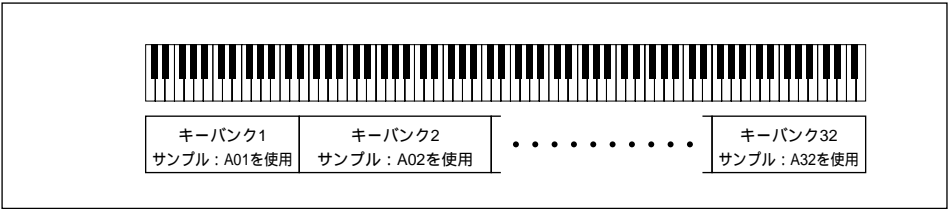
- ・ループモードは、「——→ : Forword No Loop」「→∞ : Forword Sustain Loop No Exit」のみが設定可能です。それ以外を選択した場合には、「→∞ : Forword Sustain Loop No Exit」と同じ結果となります。
  - ・オリジナルの音程に対して、発音できる上側の音程に制限があります。通常約1オクターブ上の音程まで発音が可能です。(さまざまな設定により発音音域は変化します)
  - ・ディスクから直接再生することができません。
  - ・ノーマルボイスまたはドラムボイスのアドレスオフセットの設定は無効となります。
  - ・波形のエディットはできません。
  - ・トリガーリストには使用できません。
- エイリアスサンプルには、次のような制限があります。
- ・ディスク上の元サンプルの直接エディットはできません。

# ノーマルボイス

ここでは、ノーマルボイスについて説明します。

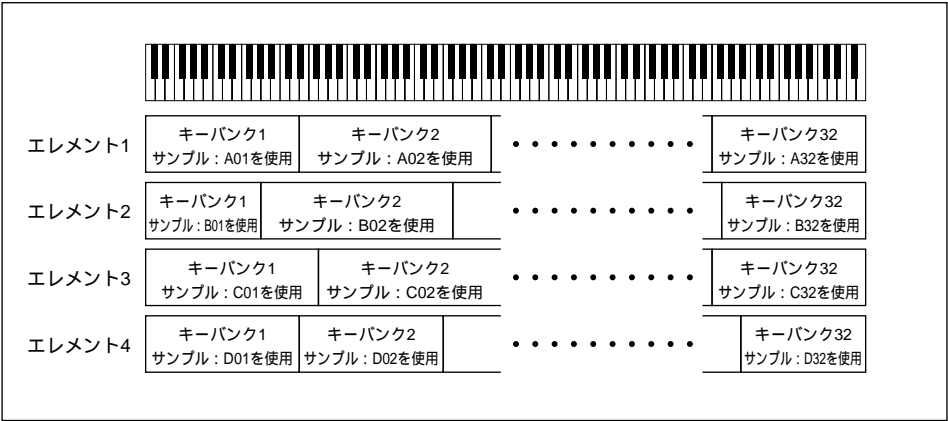
## ノーマルボイスとは

ノーマルボイスは、最大32までの音域ごとに任意のサンプル(前ページで説明したようにこれには、通常のサンプル、エイリアスサンプル、コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルが含まれます)を割り当てたものです。この各音域のことを「キーバンク」と呼びます。



各キーバンクには、ステレオのサンプルを割り当てることもできます。この場合には、1つのキーバンクに左右2チャンネルのサンプルが割り当てられることになります。(この機能を利用して、左右のチャンネルにモノラルのサンプル2つを割り当てることもできます)

また、このキーバンクを最大4層に積み重ねて、同時に複数のサンプルを鳴らしたり、ベロシティによってサンプルを切り換えたりすることができます。この1層1層のそれぞれを「エレメント」と呼びます。



## ノーマルボイスのその他の設定

---

ノーマルボイスの設定項目には、このようなキーバンク、エレメントの設定（各キーバンクの音域や使用サンプルの設定など）はもちろん、この他にもさまざまな設定項目があります。ここでは、この中でも特に音に強く影響を与える設定を紹介します。

- ノートクロスフェード : サンプルによっては、キーバンクの境目で音の変化が目立つ場合があります。このような場合に、クロスフェードの機能を使って、その境目の前後の音程で2つのサンプルをきれいに変化させることができます。
- フィルター : 各エレメントには、それぞれ4つずつのフィルターが用意されています。各キーバンクでは、この4つのフィルターのいずれかを使うことができます。
- ピッチ : エレメントごとにベロシティやピッチEGで音程を変化させることができます。
- アンプリチュード : エレメントごとにベロシティやコントローラー、アンプリチュードEGで音量を変化させることができます。
- エフェクト : 任意のエレメントからの出力に対して、エフェクト（ボイスエフェクト）をかけることができます。
- コントローラー : 外部MIDI機器のモジュレーションホイールやフットコントローラーを使って、リアルタイムにノーマルボイスの設定を変化させることができます。

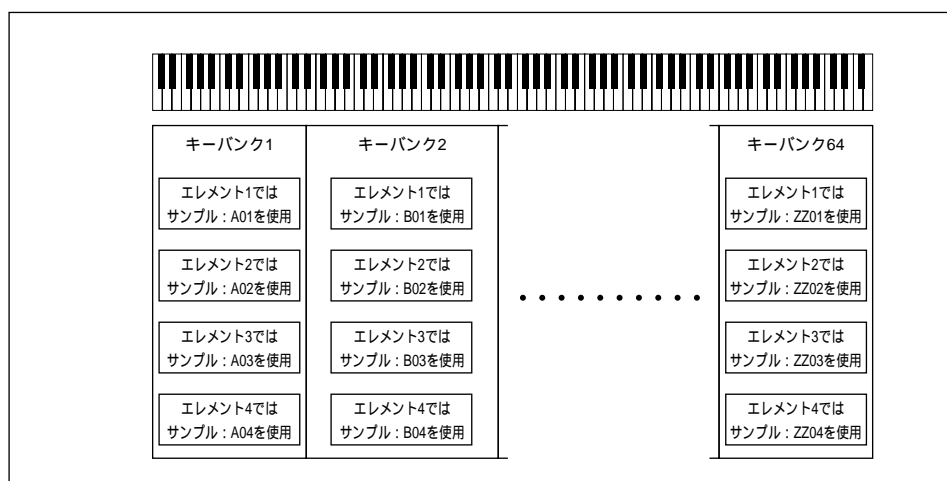
# ドラムボイス

ここでは、ドラムボイスについて説明します。

## ドラムボイスとは

ドラムボイスは、最大64の音域ごとに任意のサンプルを割り当てたものです。この各音域のことを「キーバンク」と呼びます。

また、各キーバンクには、最大4つまでのサンプルを割り当てることができ、同時に発音させたり、ベロシティによってサンプルを切り換えたりすることができます。この1～4の分類を「エレメント」と呼びます。名前はノーマルボイスのエレメントと同じですが、示す内容は多少異なりますのでご注意ください。



各エレメントには、ステレオのサンプルを割り当てすることもできます。この場合には、1つのエレメントに左右2チャンネルのサンプルが割り当てられることになります。(この機能を利用して、左右のチャンネルにモノラルのサンプル2つを割り当てることもできます)



## ドラムボイスのその他の設定

---

ドラムボイスの設定項目には、このようなキーバンク、エレメントの設定(各キーバンクの音域や使用サンプルの設定など)はもちろん、この他にもさまざまな設定項目があります。ここでは、この中でも特に音に強く影響を与える設定を紹介します。

- フィルター : キーバンクごとにフィルターを使うことができます。
- ピッチ : キーバンクごとにペロシティやピッチEGで音程を変化させることができます。
- アンプリチュード : キーバンクごとに、ペロシティやアンプリチュードEGで音量を変化させることができます。
- エフェクト : 任意のキーバンクからの出力に対して、エフェクト(ボイスエフェクト)をかけることができます。
- アサインブルアウトプット : キーバンクごとに、任意のアサインブルアウトプットに出力することができます。特定のキーバンクの音にだけ外部のエフェクトをかけたい場合などに利用することができます。

# トリガーリスト

ここでは、トリガーリストについて説明します。

## トリガーリストとは

トリガーリストは、最大12までの音域ごとに任意のディスク上のサンプルを割り当てたものです。このトリガーリストでは、ディスク上のサンプルを直接読みにいき、再生を行いますので、メモリーに入り切らないような長時間のサンプルを再生することもできます。

各音域のことを「キーバンク」と呼び、ステレオサンプルを割り当てることができます。



トリガーリストの場合、最大同時発音数は4音です。ただし、SCSI機器のアクセススピードが遅い場合、正しく発音されない場合もあります。

## トリガーリストのその他の設定

トリガーリストの設定項目には、このようなキーバンクの設定（各キーバンクの音域や使用サンプルの設定など）はもちろん、この他にもさまざまな設定項目があります。ここでは、この中でも特に音に強く影響を与える設定を紹介します。

**オン / オフ** : 鍵盤を弾いている間だけサンプルを再生する通常の設定以外に、鍵盤を1回弾くと鍵盤を離してもサンプルを最後まで再生する設定や、鍵盤を弾くことで再生のオン / オフを交互に繰り返す設定などが選択できます。

**エフェクト** : 任意のキーバンクからの出力に対して、エフェクト（ボイスエフェクト）をかけることができます。

**アサインアウットプット** : キーバンクごとに、任意のアサインアウットプットに出力することができます。特定のキーバンクの音にだけ外部のエフェクトをかけたい場合などに利用することができます。

# パフォーマンス

ここでは、パフォーマンスについて説明します。

## パフォーマンスとは

パフォーマンスは、最大16個のサンプル、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストを使って、任意のMIDIチャンネルの情報で各オブジェクトを再生します。

設定される16個のオブジェクトのことを「インストゥルメント」と呼びます。

インストゥルメント1 受信チャンネル：1 ノーマルボイス：Pianoを使用	インストゥルメント2 受信チャンネル：5 トリガーリスト：Goodを使用	インストゥルメント3 受信チャンネル：2 サンプル：Bassを使用	.....	インストゥルメント16 受信チャンネル：14 ドラムボイス：Rockを使用
---	--	---	-------	---

## パフォーマンスのその他の設定

パフォーマンスの設定項目には、このようなインストゥルメントの設定(各インストゥルメントの受信MIDIチャンネルや使用オブジェクトの設定など)はもちろん、この他にもさまざまな設定項目があります。ここでは、この中でも特に音に強く影響を与える設定を紹介します。

**エフェクト** : パフォーマンス全体(あるいは任意のインストゥルメント)からの出力に対して、エフェクト(システムエフェクト)をかけることができます。さらに、特定の1つのインストゥルメントに対して別のエフェクト(ボイスエフェクト)をかけることもできます。

**アサインابلアウトプット** : インストゥルメントごとに、任意のアサインابلアウトプットに出力することができます。特定のインストゥルメントの音にだけ外部のエフェクトをかけたい場合などに利用することができます。

## 3つのモード

本機には、「メモリーモード」「ディスクモード」「レコーディングモード」という3種類のモードがあり、常にいずれかのモードが選択されていることになります。

### メモリーモード

メモリーモードは、メモリー上のオブジェクトを使って演奏したり、メモリー上のオブジェクトをエディットしたりするモードです。また、作成したオブジェクトのセーブもこのモードで行います。

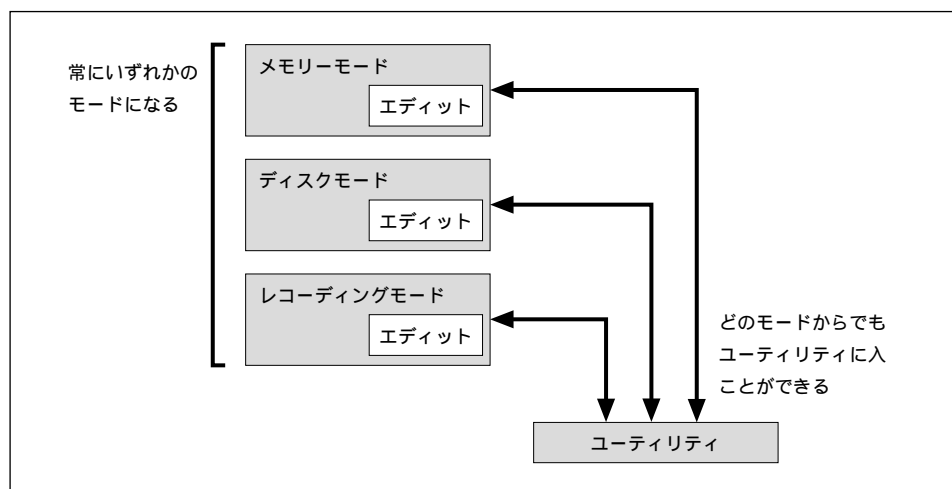
### ディスクモード

ディスクモードは、ディスク上のファイル(オブジェクト)をメモリーにロードしたり、削除、リネームなどのファイル管理を行うモードです。また、ディスク上のサンプルファイル(オブジェクト)を簡単にエディットすることもできます。

### レコーディングモード

サンプルをレコーディングするモードです。入力端子の選択などもこのモードで行います。さらに、レコーディングしたばかりのサンプルを簡単にエディットしたりすることもできます。

また、上記のどのモードにいても、ユーティリティ(後述)に入ることができます。



---

# ユーティリティ

---

ユーティリティは、マスターチューニングやアウトプット、ユーザーインターフェースなど、さまざまな使用環境を設定する機能です。このユーティリティは、「メモリーモード」「ディスクモード」「レコーディングモード」のいずれのモードにいても、設定することができます。

ここでは、簡単にその機能を紹介します。詳しくはリファレンスをご覧ください。

---

## マスターユーティリティ

---

マスターユーティリティでは、マスターチューニングやアウトプット、レベルアジャスト、オートロード、バックグラウンドセーブ&ロードなどの設定を行います。

---

## システムユーティリティ

---

システムユーティリティでは、システムクロックやデジタルアウトプットフォーマット、レベルメーター、内蔵時計などの設定を行います。

---

## セットアップユーティリティ

---

セットアップユーティリティでは、ジョブスタイルやプリファレンス、ディスプレイ、シフトボタン、オーディション機能、フットスイッチなどの設定を行います。

---

## MIDIユーティリティ

---

MIDIユーティリティでは、ベーシックレシーブチャンネルやプログラムチェンジの扱い、MIDIフィルターなどの設定およびバルクデータのダンプなどの作業を行います。

---

## ダイアグノシスユーティリティ

---

ダイアグノシスユーティリティでは、バージョンアップ用のシステムプログラム(OSファイル)の登録や、オプション機器やボードをセットしたときの自己診断などの作業を行います。

---

# 最大同時発音数について

---

ここでは、本機の最大同時発音数について説明します。

## 標準の状態での最大同時発音数

---

オプションの音源拡張ボード ( ATGB32 ) を搭載していない状態の最大同時発音数は32音です。

この32音というのは、同時に鳴らすことのできるサンプルの数を示しています。したがって、ステレオサンプルを鳴らす場合には、1音につき2サンプルを使用しますので、16和音まで出せることになります。また、複数のエレメントを同時に鳴らすノーマルボイスやドラムボイスを使う場合、たとえば2つのエレメントにステレオサンプルが割り当てられている場合には、1音で4つのサンプルを使用することになり、8音の和音まで出せることになります。

パフォーマンスの場合も同様に、全インストゥルメントで同時に32のサンプルまで鳴らすことができます。各インストゥルメントに割り当てたノーマルボイスやドラムボイス、サンプルなどの設定を確認すれば、どれだけの音を同時に鳴らすことができるか計算することができます。



### 参 考

---

- ・最大同時発音数を超える発音メッセージを受信したときは、フロントパネルの「 MISC. 」のランプが点灯します。
- ・パフォーマンスの場合には、「プライオリティ」という項目で、発音の優先順位を設定することができます。
- ・ノーマルボイスのキーバンク間でノートクロスフェードが設定されているときなどは、1つのノートオンで2つのキーバンクのサンプルを使う場合があります。このような場合にはさらに同時に発音できる和音数が減ります。
- ・パフォーマンスにトリガーリストが組み込まれている場合には、32音からトリガーリストの最大同時発音数 ( 4音 ) を引いた28音がトリガーリスト以外のオブジェクトで使える最大同時発音数となります。

## 音源拡張ボードを搭載した場合の最大同時発音数

---

オプションの音源拡張ボードを搭載した場合には、最大同時発音数が64音 ( 標準状態の2倍 ) になります。出すことのできる和音の数などは、上記と同様の計算方法で算出することができます。ただし、トリガーリストの最大同時発音数4音は、増やすことができません。

# プログラムチェンジ信号の扱いについて

本機では、外部MIDI機器から送信されるプログラムチェンジメッセージを使って、発音するオブジェクトを切り換えたり、任意のボリュームをロードしたりすることができます。

## 発音オブジェクトの切り換え

メモリー上にあるオブジェクトに対して、任意のプログラムナンバーを設定することができます。プログラムナンバーは、プログラムチェンジメッセージを使って、外部MIDI機器からそのオブジェクトを選択(発音状態にする)ことができます。

たとえば、「Piano」というノーマルボイスにプログラムナンバー「015」を設定しておけば、外部MIDI機器から「014」のプログラムチェンジメッセージを受信した時点で「Piano」に切り換わります。

このプログラムナンバーは、ボリュームのデータの一部として、ボリュームごとにセーブ/ロードすることができます。

## ボリュームのロード

ディスクモードの「PC Load」という機能を使うと、外部MIDI機器からプログラムチェンジメッセージを送信することで、あらかじめ設定しておいた任意のボリュームのデータをロードすることができます。

この機能を使えば、ライブなどで本機のパネルを操作することなく、マスターキーボード側から目的のボイスやパフォーマンスを含むボリュームをロードすることができます。

「PC Load」の設定は、プリファレンスデータ(ジョブスタイルの中に含まれるデータ)として本体内に保存されます。

---

# サンプリング周波数、再生周波数について

---

本機では、次のようなサンプリング周波数(サンプリングフリケンシー)を扱う(レコーディングする)ことができます。また、再生周波数は2種類から選択することができます。

---

## システムクロックが48kHzのとき

---

システムクロックが「48kHz」に設定されている場合には、「48kHz」「32kHz」からサンプリング周波数を選択することができます。

### 48kHz

約22kHzの周波数帯域まで再現可能です。家庭用DATレコーダーやDCCレコーダーでの録音時に使用されるサンプリング周波数です。

### 32kHz

約15kHzの周波数帯域まで再現可能です。これは、FMラジオの再生周波数帯域とほぼ同じですので、放送用システムに多く用いられています。また、DSB(ダイレクト衛星放送)の送信にもこの周波数が使用されています。

---

## システムクロックが44.1kHzのとき

---

システムクロックが「44.1kHz」に設定されている場合には、「44.1kHz」「29.4kHz」からサンプリング周波数を選択することができます。

### 44.1kHz

約20kHzの周波数帯域まで再現可能です。CDや録音済みDATカセットやDCCカセットで使用されているサンプリング周波数です。

### 29.4kHz

約14kHzの周波数帯域まで再現可能です。



## システムクロックがExternalのとき

システムクロックが「External」に設定されている場合には、デジタルインプットまたはワードクロックに入力されたエクスターナルクロックを基準にしてサンプリング周波数が決定されます。「EXT\*1/1」(エクスターナルクロックと同じ)、「EXT\*2/3」(エクスターナルクロックの2/3)からサンプリング周波数を選択することができます。



### 注 意

- ・フロントパネルのインプットフリケンシー表示ランプは、外部から入力されているデジタルサウンド自身のサンプリング周波数を表示します。レコーディングするサンプリング周波数を表示しているわけではありませんので間違えないようにしてください。
- ・「EXT\*1/1」を選択した場合には、デジタルインプットからの入力信号がそのまま録音されます。

## 再生周波数について

本機の再生周波数は、システムクロックで設定した「48kHz」「44.1kHz」「External」(外部ワードクロックに同期)のいずれかとなります。異なったサンプリング周波数でレコーディングされたサンプルは、再生時にこれらの周波数に変換されます。



### 注 意

- ・フロントパネルのアウトプットフリケンシー表示ランプは、システムクロックの設定を表示します。選択(エディット)しているサンプルのサンプリング周波数を表示しているわけではありませんので間違えないようにしてください。
- ・低いサンプリング周波数でレコーディングしたサンプルを、高いサンプリング周波数で再生しても音が良くなることはありません。

# SCMSについて

ここでは、非合法的デジタルコピーを防止するためのSCMSと本機の仕様について説明します。

## SCMSとは

SCMS(シリアルコピーマネージメントシステム)は、オーディオ素材の非合法的デジタルコピーを防止するためのプロテクトシステムです。現在ほとんどのDATレコーダーなどがこのシステムを搭載し、コピープロテクトフラッグが含まれたデジタル信号を受信しているときには、レコーディングできないようになっています。



### 参 考

- ・SCMSはアナログ接続によるレコーディングには、何の影響も与えません。
- ・デジタルコピーが禁止されるのは、2代目のコピーからです。すなわち、オリジナルを元にすると、「子」のコピーは可能で、「孫」のコピーは不可能ということになります。

## 本機とSCMS

本機とSCMSの関係は次のようになります。

表中の「モニター」は、デジタルデータのレコーディング時における、デジタルアウトプットへの出力を示します。「再生」はいったんレコーディングされたサンプルを再生するときの出力を示します。

デジタルアウトフォーマットが「For Consumer」(民生用)に設定されている場合

入力	状態	デジタルアウトプット
民生(プロテクトなし)	モニター	プロテクト情報をそのまま出力
	再生	プロテクトなしで出力
民生(プロテクトあり)	モニター	プロテクト情報をそのまま出力
	再生	プロテクトなしで出力
業務	モニター	プロテクトなしで出力
	再生	プロテクトなしで出力

デジタルアウトフォーマットが「For Profesional」(業務用)に設定されている場合

入力	状態	デジタルアウトプット
民生(プロテクトなし)	モニター	プロテクトなしで出力
	再生	プロテクトなしで出力
民生(プロテクトあり)	モニター	出力しない
	再生	プロテクトなしで出力
業務	モニター	プロテクトなしで出力
	再生	プロテクトなしで出力



### 参 考

- ・設定によって、AES/EBU端子からCD/DAT形式のデータを出力することもできます。(つまり、業務用の端子から民生用フォーマットでデータを出力することができます)この機能を使えば、MDに録音することも可能になります。

---

# エンファシスについて

---

ここでは、本機とエンファシスの関係について説明します。

---

## エンファシスとは

---

エンファシス(Emphasis)は、より良い音を目指して開発されたデジタルデータの特  
殊機能です。このエンファシスは、3.5kHzより高い周波数の信号を強調してレコー  
ディングしておき、再生時に元に戻すという作業を行います。エンファシスは多くの  
業務用CDプレイヤーやDATレコーダーに搭載されています。

---

## 本機とエンファシス

---

本機では、エンファシスのかかったデジタルデータをレコーディングするとき、その  
エンファシスを元に戻すか、そのまま(3.5kHz以上の周波数帯域を持ち上げたまま)  
レコーディングするかを選択することができます。

この設定はレコーディングモードのセットアップ2で行います。

---

# サウンドファイルについて

---

ここでは、特殊なサウンドファイルについて説明します。

## AIFFファイル

---

本機では、コンピューターなどで利用されているAIFFファイルを、SCSI経由で扱うことができます。

今後、発売が予定されているサウンドファイル転送ソフトなどのアプリケーションソフトウェアで便利に利用できる予定です。

# アナログ入力レベルについて

ここでは、アナログ入力のレベルに関することについて説明します。

## 入力レベルの調節方法

- ・本機のアナログ入力レベルは、フロントパネルのREC GAIN調節ツマミとPADスイッチで調節することができます。
- ・REC GAIN調節ツマミは、LRの両チャンネルのレベルを個別に設定することができます。

## 入力レベルの適正值

- ・デジタルオーディオの録音では、過剰レベルに対して細心の注意をはらわなければなりません。特にクリッピングは、不快な歪みやポップ音、クリック音を生み出します。
- ・本機のようなデジタルオーディオレコーダーでは、レコーディングレベルをかなり低く設定しても、ノイズやヒスはあまり問題になりません。しかし、ダイナミックレンジは小さくなってしまいます。
- ・入力レベルの調節は、フロントパネルのLEDレベルメーターを見ながら、最も大きな信号で「-6」(オレンジ色)が点灯するように調節します。「CLIP」(赤色)のランプが点灯しないように十分気をつけてください。



### 参 考

- ・レコーディングモードのとき、モニター機能を使うと、入力されている信号をそのままアウトプット端子から出力することができます。
- ・REC GAIN調節ツマミが最大(-60dBm : PAD=0)のとき、Nominal Level (Clipレベルに対して-10dB)入力感度 : -50dBmとなっています。

---

# デジタル入力レベルについて

---

ここでは、デジタル入力のレベルに関することについて説明します。

## 入力レベルの調節方法

---

- ・本機のデジタル入力レベルは、レコーディングモードのセットアップ2または3の「Digi In Gain」で補正することができます。
- ・フロントパネルのREC GAIN調節ツマミやPADスイッチは、デジタル入力レベルには一切関係しません。
- ・デジタルレコーディングにおけるデジタル入力レベルは、原則としてソース側の設定に依存しますので、ほとんどの場合には再調整する必要はありません。ただし、業務用のCDやDATなどでは、出力レベルを調整できるものもありますので、録音の際には留意してください。

## 入力レベルの適正值

---

- ・CDなどのソースを録音するとき、Digi In Gainが「0dB」に設定してあっても、フロントパネルのLEDレベルメーターの「CLIP」( 赤色 )のランプが点灯することがあります。これは、ソースの制作段階で最大レベルを確保した結果ですので、通常は気にする必要はありません。
- ・出力レベルを調節できる機器から本機にデジタル信号を入力するとき、「CLIP」が点灯し続けているような場合は、その機器の出力レベルを確認、調整してください。また、本機のDigital Gainをマイナスに補正するのも有効な手段です。
- ・DATなどのソースで、元々のデータレベルが低い場合には、本機のDigi In Gainでプラスに補正し、適正なレベルを確保することができます。
- ・レベルの目安は、フロントパネルのLEDレベルメーターを見ながら、最も大きな信号で「-6」( オレンジ色 )が点灯するぐらいです。



### 参 考

---

- ・デジタル入力Full Scale( 24ビット )時、録音クリップレベル( ただしDigi In Gain =0dBのとき )となっています。
- ・本機には、ステレオアウトプットに出力されるデジタル信号を、そのままレコーディングする機能も用意されています。ステレオアウトプットは、複数音で演奏しても大丈夫のように出力レベルが低く設定されています。単音の再生音を録音する場合には、Digi In Gainでプラスに補正すると良いでしょう。

# 画面表示について

ここでは、基本的な画面の構成について説明します。

最上行	MEM-List	17k	44	5844k	♪357k
2~7行目	Name<ID> VOLUME	>CPU	K8	Z	FSM
	01 Jazz Trio	PFM	---	---	1
	02 Electric Piano	VCE	---	---	2
	03 Upright Bass	VCE	---	---	3
	04 Jazz Drum	DRM	---	---	4
	05 Loop C3 MW/FC	VCE	---	---	5
最下行	SList One	New	Sort	Abnt	Sawa

## 最上行

一番上の行には、次のような情報が表示されます。

最初の3文字 : 次のように現在の画面のモードや状態を表示します。

MEM	メモリーモード
DSK	ディスクモード
REC	レコーディングモード
PFM	パフォーマンスエディット
VCE	ノーマルボイスエディット
DRM	ドラムボイスエディット
TRG	トリガーリストエディット
SMP	サンプルエディット
MST	マスターユーティリティ
SYS	システムユーティリティ
SET	セットアップユーティリティ
MID	MIDIユーティリティ
DGN	ダイアグノシスユーティリティ

次の8文字 : 画面の名称(画面の内容)を表示します。



: 現在ディスクモードで選択されているディスクの空き容量をキロバイト単位で表示します。

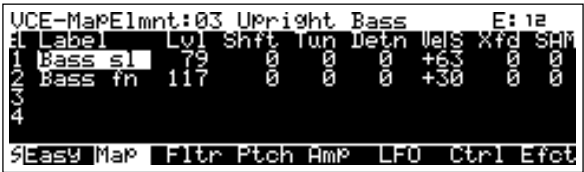


: 現在の波形メモリー(メモリー内の波形データを収める部分)の空き容量をキロバイト単位で表示します。波形メモリーを32Mバイトより大きくしている場合には、「前半32Mバイトの空き容量+後半のメモリーの空き容量」という形式で表示されます。この場合には、次の「♪」の項目は表示されません。(なお、前半と後半に分けて空き容量を表示するのは、ロードやレコーディング時にサンプルが両方のメモリーにまたがることのできないためです)



: 本機の現在のパラメーターメモリー(メモリー内の波形データ以外のデータを収める部分)の空き容量をキロバイト単位で表示します。ただし、波形メモリーを32Mバイトより大きく増設している場合には、この項目は表示されません。この場合には、リスト画面で **SHIFT** + **F1** (size)を押すことで、パラメーターメモリーの空き容量を確認することができます。

また、オブジェクトをエディットしているときには、一番上の行の画面の名称以降の部分に、次のような情報が表示されます。(この画面は、ノーマルボイスエディットの画面です)



: オブジェクト名 : 現在エディットしているオブジェクトのネームが表示されます。オブジェクトネームの前に「:」が表示されているときには、エディットが行われていない(ディスクに全く同じデータがセーブされている)ことを示します。オブジェクトネームの前に「**E**」が表示されているときには、エディットが行われている(エディットしたデータがまだセーブされていない)ことを示します。

E : 1234 : ノーマルボイス、ドラムボイスエディットのときのみ表示されます。現在設定中のエレメント番号が反転表示されます。また、任意のエレメントがミュートされているときには、番号のかわりに「-」が表示されます。なお、未使用のエレメント番号は表示されません。

なお、サンプルエディットの画面では、現在のサブ画面の名前とエディットしているオブジェクト名などが表示されます。


## 2～7行目

この部分には、それぞれの画面の設定項目が表示されます。表示される内容はそれぞれの画面で異なります。



## 最下行

最下行には、ファンクションボタンに割り当てられている機能が表示されます。また、すでにいずれかのファンクションボタンを押したときに表示される画面が表示されているときには、そのボタンが反転表示されます。

最下行の左端に  が表示されている場合には、シフトボタンを使って、その画面に関連するサブ画面や別の機能を表示させることができます。

ファンクションボタン表示には、枠で囲まれた表示と、囲まれていない表示があります。

枠で囲まれた表示は、「すぐに実行される機能」または「ポップアップウィンドウが表示される機能」であることを示します。（次の画面はポップアップウィンドウの一例です）



また、枠で囲まれた表示が反転している場合には、その機能が使えないことを示します。

枠で囲まれていない表示は、「他の設定が可能なサブ画面を選択できる状態」であることを示します。（反転している表示は現在表示中のサブ画面です）

また、ファンクションボタン表示が点滅しているときは、その機能が有効になっていることを示します。

---

# 基本操作

---

ここでは、基本的な操作方法を説明していきます。

---

## モードの切り換え

---

メモリーモード、ディスクモード、レコーディングモードを切り換えるときは、モードボタン **MEMORY** (メモリーモード)、**DISK** (ディスクモード)、**RECORDING** (レコーディングモード)を使います。

モードを切り換えると、以前そのモードにいたときに表示されていた画面が再び表示されます。



---

### 注 意

・ポップアップウィンドウが表示されているときは、モードボタンでモードを切り換えることはできません。ポップアップウィンドウ内の「OK」や「Exit」などのファンクションボタン、または **EXIT** を押して、ポップアップウィンドウを閉じてからモードを切り換えてください。



---

### 参 考

・メモリーモードやディスクモード、レコーディングモードで、オブジェクトをエディットしている状態のとき、**MEMORY** を押すと、エディットを終了し、エディット直前に表示されていた画面に戻ります。

---

## ユーティリティへの入り方

---

マスターユーティリティ、システムユーティリティ、セットアップユーティリティ、MIDIユーティリティ、ダイアグノシスユーティリティの機能に入るときには、**MASTER** (マスターユーティリティ)、**SYSTEM** (システムユーティリティ)、**SETUP** (セットアップユーティリティ)、**MIDI** (MIDIユーティリティ)、**DIAGNOSIS** (ダイアグノシスユーティリティ)を使います。

どのモードの状態からでも、これらのボタンでユーティリティの画面に切り換えることができます。ユーティリティに入ると、以前そのユーティリティにいたときに表示されていた画面が再び表示されます。



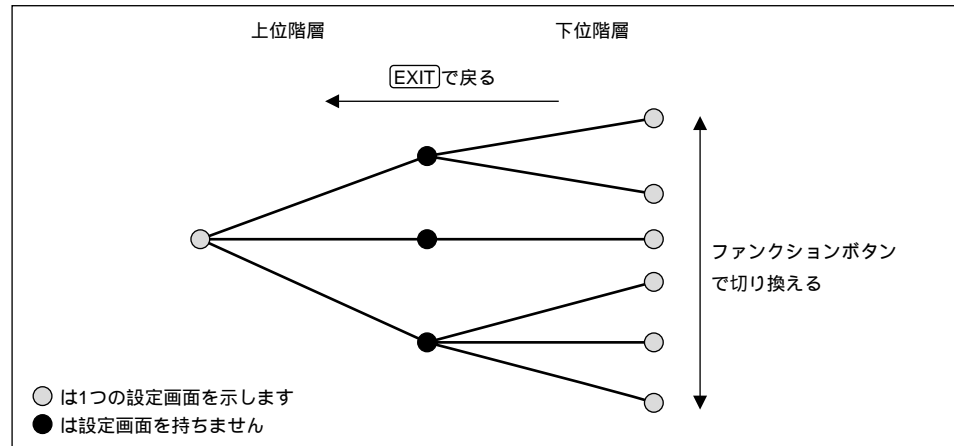
---

### 注 意

・ポップアップウィンドウが表示されているときは、ユーティリティに入ることができません。ポップアップウィンドウ内の「OK」や「Exit」などのファンクションボタン、または **EXIT** を押して、ポップアップウィンドウを閉じてからユーティリティに入ってください。

## ファンクションボタンを使った機能の選択


本機の機能およびその設定画面は、次の図のようなツリー型の構造になっています。



これらの設定画面を切り換えるときには、ファンクションボタンを使います。上の図は、1つの分岐が1～3個に描かれていますが、実際には5個とか8個、13個などという分岐もあります。本機では、ファンクションボタンで画面を切り換えることができるため、[EXIT] で戻って下位階層に入り直すといった操作は不要となります。

ファンクションボタンに割り当てられている機能は、各画面の最下行に表示されます。

ファンクションボタンは [F1] ～ [F8] の8個しかありませんが、[SHIFT] を併用することで、8個以上の選択肢の中から目的の画面に進むことができます。

[SHIFT] を使ってサブ画面に入ることができるときには、[SHIFT] のランプが緑色に点灯します。また、画面最下行の左端に  が表示されます。この状態のとき、[SHIFT] を押すと、ランプが赤色に変化し、ファンクションボタンの機能表示が変化します。さらに [SHIFT] を離す (pressの場合：参考参照) またはもう一度押す (lockの場合) と元の画面 (メイン画面) に戻ることができます。



### 参 考

- ・ [SHIFT] を押している間だけランプが赤色に変化する方式 (press) と、[SHIFT] を押すたびに緑色と赤色が交互に変化する方式 (lock) を選択することもできます。この設定は、セットアップユーティリティのユーザーインターフェースで行います。
- ・ ファンクションボタンを使って、ポップアップウィンドウに入った場合には、「OK」や「Exit」などの機能が割り当てられているファンクションボタンを押すことで、元の画面に戻ることができます。

## エディットやユーティリティの機能から戻るとき

各モードのエディットやユーティリティの画面に入ってからさまざまな設定を行った後、再び元の画面に戻るときには、**EXIT** を押します。

この **EXIT** が使用できるときには、**EXIT** のランプが緑色に点灯します。



### 参 考

- ・ポップアップウィンドウが表示されているときにも、**EXIT** のランプが緑色に点灯し、ポップアップウィンドウを閉じることができます。

## 過去の画面への移動

本機は、電源を入れてから、たどってきた画面を過去20画面分まで覚えています。**PREVIOUS** を押すと、1画面ずつ過去に表示された画面に戻っていくことができます。エディットを行うときなど「さっきの画面に戻りたい」というときにとても便利な機能です。

**PREVIOUS** で過去の画面に戻った後、**NEXT** を押すと、1画面ずつ逆方向(新しい画面方向)に画面が切り換わります。

また、**PREVIOUS** と **NEXT** を同時に押すと、次のような過去20画面の一覧のポップアップウィンドウが表示されます。



この一覧から、任意の画面を選び **F7** (OK) を押すと、その画面が表示されます。



### 注 意

- ・一度電源を切ると、記憶していた画面は忘れ去られます。
- ・ポップアップウィンドウは過去の画面として記憶されません。
- ・エディットしたオブジェクトは記憶されません。
- ・A B C Dと操作を進めた後、**PREVIOUS** で画面Bに戻り、次に別の画面Eに移動すると、記憶内容から画面CとDは消されてしまいます。

## ジャンプ / マーク

ジャンプ / マークの機能は、よく使う設定画面(最大12画面)を記憶させておき、簡単な操作でその画面を呼び出すことができるようにする機能です。「マーク」は任意の画面を記憶させる操作、「ジャンプ」はその画面に移る操作です。

記憶させる画面は、 ~ 、、 の12個のボタンに割り当てます。

### マーク

まず、記憶させたい画面を表示させます。次に  を押したまま、 ~ 、、 の任意のボタンを押すと、マークメニュー画面にボタンが新設されます。続いて  (Mark) を押すと記憶されます。



### ジャンプ

を押すとマークメニュー画面が表示されます。次に、表示させたい画面に対応した  ~ 、、 の任意のボタンを押します。これで選択した画面が表示されます。



### 注 意

- ・ポップアップウィンドウをマークすることはできません。



### 参 考

- ・マークした画面は、電源を切っても保持されます。
- ・マークの一覧の画面で、「」は  を示します。

## コマンドボタンを使ったショートカット機能

**COMMAND** を押しながら、**0 ABC** ~ **9 #&**、**- /.**、**ENT** の任意のボタンを押すことで、あらかじめ設定されているショートカットを実行することができます。

ショートカットは、本機の操作で比較よく使う機能や切り換え操作を、その画面にわざわざ移ることなく、すばやく簡単に行うための機能です。

ショートカットには、次のような機能が割り当てられています。

**COMMAND** + **ENT** ( This Help )

次のようなコマンドボタンのヘルプ画面を表示します。



この画面で各ボタンに割り当てられている機能内容を確認することができます。

**F2** ( )、**F3** ( ) を使って表示をスクロールすることができます。 **F6** ( Exit ) を押すと、元の画面に戻ります。

**COMMAND** + **- /.** ( Reset Level Meter Peak Hold )

フロントパネルのレベルメーターがピークホールドタイプに設定されている場合に、ピークホールド表示を解除します。(レベルメーター上でホールドされているランプを消灯します)

**COMMAND** + **0 ABC** ( Change Scrub Pitch )

サンプルエディットを行っているときにのみ使用できるショートカットです。スクラブピッチのロー/ハイを切り換えます。サンプルエディットの「パラメーター」画面の同名の項目を切り換えるショートカットです。

**COMMAND** + **1 DEF** ( Copy Region to CB )

サンプルエディットのプロセス画面でのみ使用できるショートカットです。選択されているリージョンをクリップボードにコピーします。プロセス画面のジョブリスト画面に含まれる同名の機能を実行するショートカットです。

**COMMAND** + **2 GHI** ( Cut Region to CB )

サンプルエディットのプロセス画面でのみ使用できるショートカットです。選択されているリージョンを削除し、削除した部分をクリップボードに移します。プロセス画面のジョブリスト画面に含まれる同名の機能を実行するショートカットです。

**COMMAND** + **3 JKL** ( Insert CB )

サンプルエディットのプロセス画面でのみ使用できるショートカットです。クリップボードに入っている波形を選択しているリージョンの後ろに挿入します。プロセス画面のジョブリスト画面に含まれる同名の機能を実行するショートカットです。

**COMMAND** + **4 MNO** ( Reset All Controllers )

現在選択中(あるいはエディット中)のオブジェクトの状態をリセットします。コントローラーなどの状態が標準状態に戻ります。

**COMMAND** + **5 PQR** ( Change[ AUDITION ]Auto Original Key )

**AUDITION** を使って、サンプルのオーディションを行うとき、あらかじめ特定されている音程で鳴らすか、サンプル自身のオリジナルピッチで鳴らすかを切り換えます。セットアップユーティリティ、ユーザーインターフェースのオーディション画面の同名の項目を切り換えるショートカットです。(なお、オーディションタイプがテンキーに設定されている場合にもこの切り換えは行われます)

**COMMAND** + **6 STU** ( Change[ AUDITION ]Auto Target )



ドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスのエディット時に、**AUDITION** を使ってオーディションを行う場合、あらかじめ設定された音程で鳴らすか、カーソル位置のオブジェクトが聴こえるように自動的に音程を調整するかを切り換えます。セットアップユーティリティ、ユーザーインターフェースのオーディション画面の同名の項目を切り換えるショートカットです。

**COMMAND** + **7 VWX** ( Change MIDI TargetType )

各種エディット画面で音程を設定する項目にカーソルが置かれているとき、外部MIDI機器からキーバンクやインストゥルメントを選択するための「MIDIトウターゲット」という機能があります。このショートカットでは、そのタイプを切り換えます。セットアップユーティリティ、ユーザーインターフェースのMIDIツール画面の同名の項目を切り換えるショートカットです。

**COMMAND** + **8 YZ'** ( ----- )

未使用です。




 +  ( Change Note Display )

各種エディット画面での音程の表示方法を、「C3」「F4」のように音名 + オクターブで表示するか、「60」「77」のようにMIDI ノートナンバーで表示するかを切り換えます。セットアップユーティリティ、ユーザーインターフェースのMIDIツール画面の同名の項目を切り換えるショートカットです。



#### 注 意



---



- ・  +  を押し、ヘルプ画面が表示されているときには、 を使った操作はできません。







## 数値の変更

数値を設定する項目にカーソルが置かれているときには、次の操作でその数値を変更することができます。

、を使う方法

を押すと数値が1つ(あるいは1単位)減り、を押すと数値が1つ(あるいは1単位)増えます。

また、やを押し続けると、数値が連続的に変化します。





とを同時に押すと、その項目の「初期値」(一番スタンダードな数値)が入力されます。




ジョグダイヤルを使う方法



ジョグダイヤルを時計方向に回すと数値が増えます。反時計方向に回すと数値が減ります。

シャトルダイヤルを使う方法

シャトルダイヤルを時計方向に傾けると連続して数値が増えます。反時計方向に傾けると連続して数値が減ります。傾きの角度によって、数値の変化のスピードが変わります。少しだけ傾けたときはゆっくりとした変化、大きく傾けたときは速い変化となります。

 ~ 、、を使う方法

 ~ を押すと、押したボタンの数字が入力されます。この時点では、入力した数値が点滅します。最後にを押すと、その数値が確定します。

マイナスの数値を入力する場合は、を押す前(または数字入力の最中)に、を押します。










### 注 意

・設定範囲を超えるような数値を入力することはできません。





### 参 考



- ・大きく設定を変更するときは、シャトルダイヤルや ~ を、細かく設定を調整するときはジョグダイヤルや を使うと便利です。
- ・プログラムナンバーの設定など、一部の設定項目では、 やジョグダイヤル、シャトルダイヤルの操作を行ったとき、数値が点滅する場合があります。この場合にはを押すことでその設定が確定します。



## 選択の変更



---

項目によっては、数値ではなく、いくつかの選択肢の中から目的のものを選択するといった項目があります。このような場合は、次の操作でその選択を変更することができます。

、を使う方法

を押すと前の選択肢が選択されます。を押すと次の選択肢が選択されます。

また、やを押し続けると、選択が連続的に変化します。

とを同時に押すと、その項目の「初期値」(一番スタンダードな選択肢)が選択されます。(ノーマルボイス、ドラムボイスエディットのサンプルアサインの画面では、サンプルがアサインされていない状態にすることができます)

ジョグダイヤルを使う方法

ジョグダイヤルを時計方向に回すと順番に次の選択肢が選択されます。反時計方向に回すと順番に前の選択肢が選択されます。



シャトルダイヤルを使う方法

シャトルダイヤルを時計方向に傾けると連続して次の選択肢が選択されます。反時計方向に傾けると連続して前の選択肢が選択されます。傾きの角度によって、選択肢の変化のスピードが変わります。少しだけ傾けたときはゆっくりとした変化、大きく傾けたときは速い変化となります。



### 参 考

---



・素早く選択を変更するときは、シャトルダイヤルを、細かく選択を変更するときはジョグダイヤルや を使うと便利です。



## 音程の変更



オリジナルキーやハイリミット、ローリミットなど、設定項目の中には「音程」を指定する項目があります。

音程は通常「C-2～G8」といった「音名＋オクターブ」の形式で表示されますが、セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によっては、MIDIノートナンバー(0～127)で表示させることも可能です。

音程を設定する項目にカーソルがあるときには、次の操作で音程を変更することができます。

、を使う方法

を押すと音程が半音下がり、を押すと音程が半音上がります。





また、とを同時に押すと、その項目の「初期値」(一番スタンダードな音程)が入力されます。





ジョグダイヤルを使う方法


ジョグダイヤルを時計方向に回すと音程が上がります。反時計方向に回すと音程が下がります。

シャトルダイヤルを使う方法

シャトルダイヤルを時計方向に傾けると連続して音程が上がります。反時計方向に傾けると連続して音程が下がります。傾きの角度によって、音程の変化のスピードが変わります。少しだけ傾けたときはゆっくりとした変化、大きく傾けたときは速い変化となります。

 ~ 、、を使う方法

 ~ を押すと、押したボタンのMIDIノートナンバーに対応する音程が点滅表示されます。たとえば、 とボタンを押すと「60」が点滅表示されます。

次にを押すと、「C3」と表示され、その音程が確定します。(ただし、音程表示がノートナンバー表示になっているときは「60」と表示されます)

### MIDIイン機能

音程を設定する項目にカーソルがあるときには、必ず「MDIn」と表示されたファンクションボタンがあるはずです。(ほとんどは SHIFT + F8 に割り当てられています)

このファンクションボタンを使えば、外部MIDI機器のMIDI情報(たとえば外部キーボードの鍵盤を弾くこと)でその項目に音程やベロシティ、コントローラー情報などを入力することができます。詳しくは、MIDIイン機能( 本章 P. 2-62 )で説明します。



#### 注 意

---

- ・接続した外部MIDI機器によっては、ノートナンバーと音名の対応が1オクターブずれているタイプのももありますので、ご注意ください。



#### 参 考

---

- ・MIDIトゥーターゲット機能( 後述 )をMIDIイン機能の両方がオンになっている場合には、MIDIイン機能の方が優先されます。

## ネームとキーワードの関係について

次の項から、オブジェクトのネーム(名前)と、ファインド(検索)に便利なキーワード(分類名)の付け方について説明していきますが、その前にネームとキーワードの関係について説明しておきます。

ネームとキーワードは、全く別のもののようにも見えますが、本機では、その操作において密接に関係しています。十分に理解しておくことで、ネームやキーワードの入力、設定が非常に楽になります。

ここでは、ネームとキーワードについて、基本的な部分から順番に説明していきます。

オブジェクトは、1つのネームと最大4つのキーワードを持つ

パフォーマンス、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストなどのオブジェクトは、1つのネーム(名前)と最大4つ(最小は0)のキーワードを持つことができます。このネームとキーワードを使って、ファイルを検索することができます。

ネーム、キーワードを簡単に設定するために、ワードリストとキーワードリストが用意されている

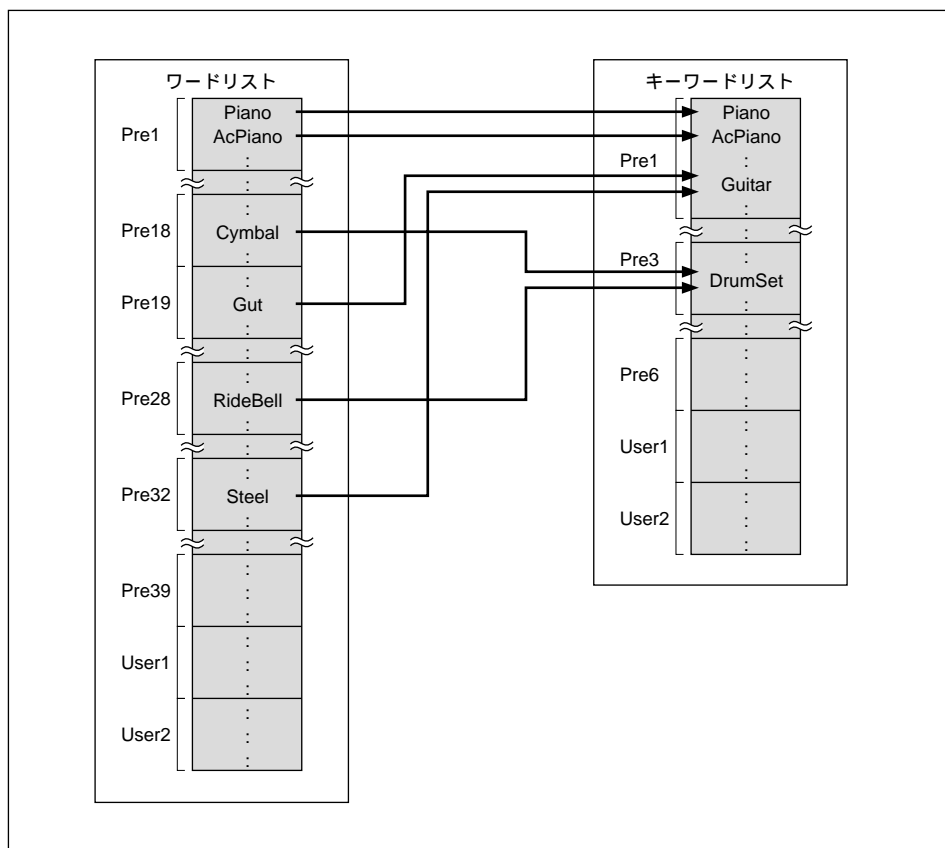
本機には、オブジェクトのネームやキーワードを簡単に設定できるように「ワードリスト」と「キーワードリスト」という一覧表のようなものが用意されています。

ワードリストには、音楽、音響などで使用するさまざまなワード(単語)が数多く集められています。このワードリストは、プリセット1~39(Pre 1~39)とユーザー1、2(User1, 2)というグループ(ワードグループ)に分けられています。ユーザー1、2には、自由に新しいワードを登録することができます。

キーワードリストには、音色やオブジェクトの形態などを示すさまざまなキーワード(分類名)が集められています。このキーワードリストは、プリセット1~6(Pre 1~6)とユーザー1、2(User1, 2)というグループ(キーワードグループ)に分けられています。ユーザー1、2には、自由に新しいキーワードを登録することができます。また、画面によっては、「-noK-」というキーワードグループが表示されますが、これは、ノーキーワードの略で、キーワードを設定しない場合に使用します。

また、ワードリストに含まれる各ワードは、どのキーワードに対応するかという情報を持っています。(例外もあります)

このワードとキーワードの対応を使うことで、ネーム入力時に自動的にキーワードを設定することが可能になります。(後述)



たとえば、上の図では、ワードリストの「Piano」というワードが、キーワードリストの同名のキーワードに対応していることになります。また、「Cymbal」というワードと「RideBell」というワードは、ともに「DrumSet」というキーワードに対応しています。同様に「Gut」というワードと「Steel」というワードは、ともに「Guitar」というキーワードに対応しています。

なお、ワードグループのプリセット1～6は、各ワードと同名のキーワードに対応しています。また、ワードグループのプリセット7～39は、各ワードと異なる名称のキーワードに対応しています。

ネームの入力には、1文字ずつ入力する方法と、ワードリストから適当な単語を選んで入力する2つの方法がある

オブジェクトのネームを入力する方法には、1文字ずつアルファベット、数字、記号などの文字(キャラクター)を入力していく方法(多くのシンセサイザーが採用している方法)と、ワードリストから、任意のワード(単語)を選択して入力する方法とがあります。このワードリストから単語を入力する場合には、自動的にそのワードに対応するキーワードも付けることができます。たとえば、あるオブジェクトのネーム設定画面でワードリストから「Gut」というワードを選択し、入力すると、自動的に

「Guitar」というキーワードが設定されます。また、ワードリストから「Steel」というワードを選択し、入力したときも、自動的に「Guitar」というキーワードが設定されます。

キーワードは、キーワードリストから適当なキーワードを選ぶことで行います。オブジェクトのキーワードは、キーワードリストから任意のキーワードを選択することで設定します。最大4つまでのキーワードを設定することができます。

#### キーワード検索

キーワード検索では、そのキーワードに類似したキーワードを持つオブジェクトを検索することもできます。

## ネームの入力

パフォーマンスネームやノーマルボイスネーム、サンプルネームなどのオブジェクトネーム(ディスク上ではファイルネーム)、あるいはディスクネーム、ボリュームネームなどを入力する場合、「Name」と表示されたファンクションボタンを押すと、次のような文字入力のためポップアップウィンドウが表示されます。

Type = charの場合



Type = wordの場合

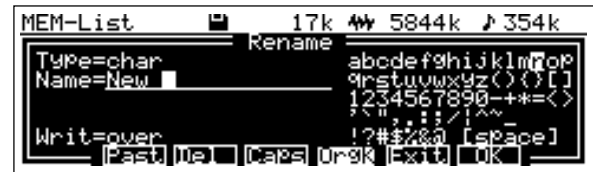


上の方の画面(キャラクター)は、1文字ずつ文字を入力するための画面です。

下の方の画面(ワード)は、ワードリストを使って、簡単に文字を入力するための画面です。また、この画面を使うと、ネームの入力と同時にキーワードの登録することもできます。

この2つの画面を切り換えることができる場合には、「Type」という項目が表示されます。ここにカーソルを置いて 、 を押すことで、画面を切り換えることができます。



## キャラクター入力画面での操作








この画面では、次のような設定が可能です。





- Type : 前述のキャラクター入力画面とワード入力画面を切り換えます。
- Name : ここにキャラクターを入力します。ここにカーソルがある場合の操作については、次に説明します。
- Writ : カーソルの位置にキャラクターを挿入するか、上書きするかを選択します。挿入する場合には「insrt」を、上書きする場合は「over」を選択します。


「Name」にカーソルがある場合、次のような操作で文字を入力します。


  : カーソルを左右に移動します。


シャトルダイアル、ジョグダイアル、 

: 入力するキャラクターを選択します。画面右側に表示されているキャラクター一覧から入力するキャラクターを選択します。キャラクター一覧には、英文字が大文字のページと小文字のページがあり、先頭文字( aまたは A )で  を押したり、最終文字( space )で  を押したりすることでこの2つのページを切り換えることができます。また、 ( Caps ) で切り換えることもできます。






 ~ 、 : ボタン上の文字を直接入力します。1回押すと数字が、2回押すと次の英文字(または記号)が というように押すたびにボタン上の文字が順番に入力されます。英文字の大文字 / 小文字は、 ( Caps ) で切り換えます。

 : スペースを入力します。このボタンにかざり、スペース入力後、文字カーソルが1文字分右に移動します。

 ( Past ) : 前回に入力したネーム(キャラクター入力後、OKを実行したとき)と同じ文字列をそのまま入力します。


 ( Del ) : カーソル上のキャラクターを削除し、以降のキャラクターを1つ左に詰めます。



 (Caps)	: 英文字の大文字 / 小文字を切り換えます。「Caps」の文字が点滅しているときは大文字の入力状態であることを示します。
 (OrgK)	: サンプルネームを設定しているときにだけ使える機能です。このボタンを押すと、カーソル位置にサンプルのオリジナルキー (たとえばC3、B4など) が入力されます。
 (Exit)	: キャラクター入力を取り消し、元の画面に戻ります。  を押した場合も同様です。
 (OK)	: キャラクター入力を確定し、元の画面に戻ります。



### 参 考

- ・メモ入力の画面は、多少レイアウトが異なりますが、キャラクター入力の操作はほとんど同じです。
- ・複数のオブジェクトやファイルに同じようなネームを付けていく場合には、 (Past) を活用すると便利です。

## ワード入力画面での操作







この画面では、次のような設定が可能です。



Type	: 前述のキャラクター入力画面とワード入力画面を切り換えます。
WordGrp	: ワードグループを選択します。
Name	: ここにワードを入力します。ここにカーソルがある場合の操作については、次に説明します。
Writ	: カーソルの位置にワードを挿入するか、上書きするかを選択します。挿入する場合には「insrt」を、上書きする場合は「over」を選択します。
Keyword	: ワードを入力すると同時に、オブジェクトのキーワードを設定するかどうかを、次の中から選択します。ただし、データベースがオフの場合や、キーワードが付けられないものに対しては、自動的に「off」となります。
off	: オブジェクトのキーワードとして設定しません。
auto	: 入力したワードに対応するキーワードをオブジェクトのキーワードとして自動的に設定します。入力順にキーワード1 2 3 4 1と設定されます。
1Name ~ 4Name	: 入力したワードに対応するキーワードをオブジェクトのキーワードとして、指定したキーワード番号に設定します。
1to4	: ワードのネームへの入力を行わないで、キーワードだけを設定します。入力順にキーワード1 2 3 4 1と設定されます。
1only ~ 4only	: ワードのネームへの入力を行わないで、キーワードだけを指定したキーワード番号に設定します。




画面下部の<1: ~ 4:>には、現在オブジェクトに登録されているキーワードが表示されます。


「Name」にカーソルがある場合、次のような操作でワードを入力します。

  : カーソルを左右に移動します。

シャトルダイアル、ジョグダイアル、 

: ネームに入力するワードを選択します。画面右側に表示されているワード一覧から入力するワードを選択します。ここで入力するワードを選択した後、 ( Full ) または  ( Shrt ) を押すことで入力の実行されます。

 ~ 、


: ボタン上の文字を直接入力します。1回押すと数字が、2回押すと次の英文字(または記号)が というように押すたびにボタン上の文字が順番に入力されます。英文字の大文字 / 小文字は、キャラクター入力画面の  ( Caps ) で切り換えます。



: スペースを入力します。このボタンにかぎり、スペース入力後、カーソルが1文字分右に移動します。

 ( Rgst )


: ワードリストのワードグループ「ユーザー1」または「ユーザー2」に、新たにワードを登録したり、すでに登録されているワードを変更したりすることができます。( 本章 P. 2-58 )

 ( Del )


: カーソル上のキャラクターを削除し、以降のキャラクターを1つ左に詰めます。また、押し続けると全キャラクターが削除されます。


 ( Full )

: 画面右側のワード一覧で選択されているワードをフルスペル(最大8文字)で入力します。

 ( Shrt )

: 画面右側のワード一覧で選択されているワードを省略形(2文字)で入力します。

 ( Exit )

: ワード入力を取り消し、元の画面に戻ります。 を押した場合も同様です。

 ( OK )

: ワード入力を確定し、元の画面に戻ります。

## キーワードの設定

パフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルのオブジェクトにキーワードを設定するとき、「Kywd」と表示されたファンクションボタンを押すと、次のようなキーワード設定のためポップアップウィンドウが表示されます。



### 手順

1. 「Group」の方にカーソルが置かれていることを確認します。
2. キーワードグループを選択します。  
選択すると、画面右側にそのキーワードグループに含まれているキーワード一覧が表示されます。



3. 「Keyword」にカーソルを移動します。
4. シャトルダイヤル、ジョグダイヤル、  を使って、キーワードを選択します。
5.  (OK) を押します。  
キーワード設定を確定し、元の画面に戻ります。  
 (OK) のかわりに  (Exit) または  を押すと、キーワード設定を取り消し、元の画面に戻ります。

同様の操作で1オブジェクトに対して、キーワードを最大4つまで設定することができます。

また、次のファンクションボタンを使った操作も可能です。

F2 ( Rgst ) : キーワードリストのキーワードグループ「ユーザー1」または「ユーザー2」に、新たにキーワードを登録したり、すでに登録されているキーワードを変更したりすることができます。( 本章 P.2-60 )

F3 ( Del ) : カーソルの置かれている番号のキーワードを削除します。

## ワードリストのワードの新規登録、変更、削除

ワードリストのワードグループ「ユーザー1」「ユーザー2」の中に新しいワードを作成したり、すでに作成されているワードを削除あるいは変更したりする場合には、ネーム入力のワード入力画面で **F2** ( Rgst ) を押します。



### 手 順

#### ワードの新規登録、変更

1. 「Word Group」にカーソルが置かれていることを確認します。
2. ワードグループ「usr1」または「uer2」のいずれかを選択します。  
ワードグループを選択すると、画面右側にそのワードグループに含まれているワード一覧が表示されます。
3. 「Full」(フルスペル)にカーソルを移動します。
4. シャトルダイヤル、ジョグダイヤル、**-1** **+1** を使って、ワード一覧の中からエディットするワードを選択します。
5. **F2** ( Edit ) を押します。
6. キャラクター入力と同様の操作でフルスペルのワードを入力、変更します。
7. 「Short」(省略形)にカーソルを移動します。
8. **F2** ( Edit ) を押します。
9. キャラクター入力と同様の操作で省略形のワードを入力、変更します。
10. 「Keyword Group」にカーソルを移動します。
11. エディット中のワードに対応させるキーワードの含まれるキーワードグループを選択します。
12. 「Keyword」にカーソルを移動します。
13. エディット中のワードに対応させるキーワードを選択します。
14. **F7** ( OK ) を押します。  
これで、ワードの変更が完了します。

### ワードの削除

1. 「Word Group」にカーソルが置かれていることを確認します。
2. ワードグループ「usr1」または「uer2」のいずれかを選択します。  
ワードグループを選択すると、画面右側にそのワードグループに含まれているワード一覧が表示されます。
3. 「Full」(フルスペル)または「Short」(省略形)にカーソルを移動します。
4. シャトルダイアル、ジョグダイアル、  を使って、ワード一覧の中から削除するワードを選択します。
5.  (Del)を押します。
6.  (OK)を押します。  
これで、ワードの削除が完了します。



### 参 考

- 
- ・フルスペルが「-----」、省略形が「--」のワードは、未使用のワードとして扱われます。

## キーワードリストのキーワードの新規登録、変更、削除

キーワードリストのキーワードグループ「ユーザー1」「ユーザー2」の中に新しいキーワードを作成したり、すでに作成されているキーワードを削除あるいは変更したりする場合には、キーワード設定の画面で **F2** (Rgst) を押します。



### 手 順


#### キーワードの新規登録、変更

1. 「Keyword Group」にカーソルが置かれていることを確認します。
2. キーワードグループ「usr1」または「uer2」のいずれかを選択します。  
キーワードグループを選択すると、画面右側にそのキーワードグループに含まれているキーワード一覧が表示されます。
3. 「Keyword」にカーソルを移動します。
4. シャトルダイヤル、ジョグダイヤル、**-1** **+1** を使って、キーワード一覧の中からエディットするキーワードを選択します。
5. **F2** (Edit) を押します。
6. キャラクター入力と同様の操作でキーワードを入力、変更します。
7. **F7** (OK) を押します。  
これで、キーワードの変更が完了します。

#### ワードの削除

1. 「Keyword Group」にカーソルが置かれていることを確認します。
2. キーワードグループ「usr1」または「uer2」のいずれかを選択します。  
キーワードグループを選択すると、画面右側にそのキーワードグループに含まれているキーワード一覧が表示されます。
3. 「Keyword」にカーソルを移動します。
4. シャトルダイヤル、ジョグダイヤル、**-1** **+1** を使って、キーワード一覧の中から削除するキーワードを選択します。
5. **F3** (Del) を押します。



6.  (OK)を押します。  
これで、キーワードの削除が完了します。



#### 注 意

---

- ・すでに作成され、オブジェクトで使用されているキーワードが削除された場合、そのキーワードが設定されているオブジェクトからそのキーワードが取り除かれます。また、キーワードを変更した場合には、そのキーワードが付けられているオブジェクトのキーワードも変更したものに変更されます。



#### 参 考

---

- ・「-----」のキーワードは、未使用のキーワードとして扱われます。

## MIDIイン機能

---

音程やベロシティなどを入力する項目にカーソルが置かれているときには、「MDIn」と表示されたファンクションボタンがあるはずです。(ほとんどは **SHIFT** + **F8** に割り当てられています)

「MDIn」と表示されているファンクションボタン( **SHIFT** + **F8** )を押すと、「MDIn」の表示が点滅します。点滅表示しているとき、外部からのノートオンやベロシティを受け付ける状態になります。

たとえば、音程入力の項目にカーソルが置かれている状態で、**SHIFT** + **F8** (MDIn)を押し、外部キーボードの「C3」の鍵盤を弾けば、カーソルの項目に「C3」が入力されます。このまま、カーソルを別の音程を設定する項目に移動し、再び外部キーボードの鍵盤を弾けば、その音程が入力されます。ただし、音程以外を設定する項目にカーソルが移動すると、MIDIイン機能は解除されます。また、もう一度、「MDIn」と表示されているファンクションボタンを押すことでも、MIDIイン機能を解除することができます。

音程を設定する項目が1画面の中に複数あるいくつかの画面では、「MDIn」と表示されているファンクションボタンを押したままの状態、外部キーボードの鍵盤を1つつ弾いていくと、音程を設定する項目を連続して入力していくことができます。

たとえば、画面に「A=」「B=」「C=」「D=」という4つの音程設定項目があるとき、「A=」にカーソルを置き、「MDIn」と表示されているファンクションボタンを押したままの状態、**「C3」「B3」「C4」「B3」と順番に鍵盤を弾くと、「A=C3」「B=B3」「C=C4」「D=B4」と連続して音程が入力されます。**

ベロシティも同様の操作で入力することができます。ベロシティ入力の項目にカーソルが置かれている状態で、**SHIFT** + **F8** (MDIn)を押し、外部キーボードの鍵盤を任意の強さで弾けば、カーソルの項目にそのベロシティが入力されます。

また、一部の機能では、コントローラーの種類(コントロールチェンジナンバー)を入力するときに、このMIDIイン機能を使うことができます。コントロールチェンジナンバーを入力する項目にカーソルが置かれている状態で、**SHIFT** + **F6** (MDIn)を押し、外部MIDI機器の任意のコントローラーを動かせば、カーソルの項目にそのコントローラー(コントロールチェンジナンバー)が入力されます。





### 注 意

---

・MIDIトゥーターゲット機能と、MIDIイン機能の両方がオンになっている場合には、MIDIイン機能の方が優先されます。

## MIDIトウターゲット機能

MIDIトウターゲット機能は、オブジェクトのエディット時に使うことができる便利な機能です。この機能が使えるときには、「MTgt」と表示されたファンクションボタンが表示されます。（ほとんどは  +  に割り当てられています）

このファンクションボタンを押すことで、MIDIトウターゲット機能のオン/オフを切り換えます。点滅表示のときがオンの状態です）

MIDIトウターゲット機能は、次のようにエディットしているオブジェクトによって、働き方が異なります。

### ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストのエディット時

ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストのエディットでは、キーバンク別にさまざまな設定を行っていきます。各キーバンクは、ローリミットとハイリミットという2つの項目で発音音域が設定されています。MIDIトウターゲット機能をオンにして、外部キーボードの鍵盤を弾くと、その音程を発音音域に持つキーバンクにカーソルが移動します。（ドラムボイス、トリガーリストの場合には、そのキーバンクの画面に切り換わります）

その音程を発音音域に持つキーバンクが複数ある場合には、番号の小さいキーバンクにカーソル（あるいは画面）が移動します。

また、フィルター設定（トリガーリストを除く）を行っているときには、MIDIトウターゲット機能をオンにして、外部キーボードの鍵盤を弾くことで、その音程をカバーしているフィルターの設定画面が表示されます。

### パフォーマンスエディット時

パフォーマンスのエディットでは、インストゥルメント別にさまざまな設定を行っていきます。各インストゥルメントには、それぞれMIDIレシーブチャンネルが設定されています。MIDIトウターゲット機能をオンにして、外部キーボードの鍵盤を弾くと、そのキーボードのトランスミットチャンネルと一致するレシーブチャンネルが設定されているインストゥルメントにカーソルが移動します。

該当するインストゥルメントが複数ある場合には、番号の小さいインストゥルメントにカーソルが移動します。



### 注 意

・MIDIトウターゲット機能と、MIDIイン機能の両方がオンになっている場合には、MIDIイン機能の方が優先されます。



## 参 考

---

- ・セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によって、MIDIトウターゲット機能に各種トランスポーズの設定を反映させるかどうかを選択することができます。

## アンドゥー、リドゥー機能

---

オブジェクトのエディットを進めていく上で、しばしば直前に行った操作を取り消したいという場合があります。このようなときのために用意されているのが、アンドゥー、リドゥーの機能です。

アンドゥーは、直前の操作を取り消し、その操作を行う前の状態に戻す機能です。アンドゥーが実行可能なときには、**UNDO** が赤く点灯します。この **UNDO** を押すと、アンドゥーが実行され、直前の状態に戻ります。このとき **UNDO** は消灯します。

このまま、別の操作に進むこともできますし、もう一度 **UNDO** を押すことで、アンドゥー前の状態に戻す(リドゥー)こともできます。

アンドゥーは、おもに次のような状況で実行可能になります。

- ・パフォーマンスノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストのエディットで、コピーやイニシャライズを実行した後
- ・サンプルエディットでエクストラクトやノーマライズなどの処理を実行した後



## 注 意

---

- ・ **UNDO** が消灯しているときは、アンドゥーを実行することができません。
- ・サンプルエディット時に、アンドゥー用のメモリーを確保するか、しないかを設定することができます。この設定は、パラメーター画面で行います。

## オーディション機能

メモリーモードで、現在選択されているオブジェクト、またはエディット中のオブジェクトの音を聴くために用意されているのがオーディション機能です。

通常、**AUDITION**を押すと、現在選択されているオブジェクトまたはエディットしているオブジェクトの音が再生されます。

セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの画面で、オーディション時の「音程」や「ベロシティ」などを設定したり、**AUDITION**と**0 ABC** ~ **9 #&\_** **- /.** **ENT**の併用することで音を出す方式に変更したりすることもできます。

また、レコーディングモードでは、**AUDITION**を使うことで、直前にレコーディングしたサンプルを試聴することができます。

ディスクモードでは、**F1** (File)を押したときに表示されるファイルセレクト画面でサンプルが選択されている場合に限って、**AUDITION**を使うことで、そのサンプルを試聴することができます。(メモリーにロードすることなく音を出すことが可能です)ただし、コンプレッドサンプルおよびエイリアスコンプレッドサンプル、フロッピーディスクやCD-ROM上のサンプルのオーディションは行えません。



### 参 考



- ・このオーディション機能を使うことで、本機に外部MIDI機器が一切接続されていない状況でも音の確認を行うことができます。
- ・セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によっては、オーディション機能で発音させた音が、出続ける場合があります。このようなときは、**DAMP**で発音を強制的に止めることができます。

## ビューフィルター機能

ここからは、         のボタンを使う機能を紹介します。

メモリーモードのオブジェクトが表示される画面や、ディスクモードのファイルセレクトの画面などでは、画面上にオブジェクトの一覧が表示されます。このときファイルやオブジェクトの数が多いと、目的のオブジェクトを見つけるのに結構苦労するものです。この不便さを解消するために用意されているのが、ビューフィルター機能です。これらの画面が表示されているとき、次のようなボタンで、特定のオブジェクトだけを表示させることができます。



: このボタンが点灯しているときは、以下の  ~  が個別にオン/オフ可能となります。消灯しているときは、択一の選択となります。



: パフォーマンスを表示します。



: ノーマルボイスを表示します。



: ドラムボイスを表示します。



: トリガーリストを表示します。



: サンプルを表示します。





















: その他のファイル( オブジェクト )を表示します。ただし、バージョン1.0では未使用です。




















: ステレオサンプルをモノラルサンプル×2( -Lと-R )で表示させるか、ステレオサンプル×1( -S )で表示させるかを選択します。なお、同じ名前で最後に「-L」「-R」が付いた2つのサンプルが存在するときにかぎりステレオサンプルとして扱われます。サンプル名が異なる場合や、指定文字数目に「-L」「-R」が付いていない場合には、ステレオサンプルとして扱われません。

## インストゥルメントオン / オフ機能

パフォーマンスのエディット時には、        
  が、インストゥルメントのオン / オフを切り換えるためのボタンになります。

 が点灯しているときは、        でインストゥルメント1～8のオン / オフを切り換えることができます。(点灯がオン：発音する状態です)

 が点灯しているときは、        でインストゥルメント9～16のオン / オフを切り換えることができます。










また、        のいずれかのボタンを押し続けると、「ソロモード」(特定のインストゥルメントだけが発音する状態)になります。この状態のまま別のボタンを押すと、ソロをとるインストゥルメントを切り換えることができます。さらに、別のボタンを押し続けると、ソロをとるインストゥルメントを増やすことができます。「ソロモード」を解除するときには、ランプの点灯しているボタンを(ソロをとっているインストゥルメントのボタン)を押し続けます。




### 注 意

・この機能は、あくまでもエディットをしやすいために用意されている機能です。したがって、インストゥルメントのオン / オフなどの設定がパフォーマンスのパラメーターとして記憶されることはありません。






## サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能





ノーマルボイス、ドラムボイスのエディット時には、     
     が次のような機能を持ちます。

### サイマルエディット





複数のキーバンクに対して、同じ設定を行いたいとき、 を押し、赤く点灯させておきます。この状態でキーバンクの設定を変更すると、他のキーバンクの設定も同様に変更されます。また、この機能はトリガーリストのエディット時にも使うことができます。

## エレメントセレクト

エレメントごとに、設定する画面が分かれているとき、のボタンで各エレメントの画面を切り換えることができます。たとえば、エレメント1の画面が表示されているとき、を押すと、エレメント2の設定画面に変わります。

また、のボタンのうち、セレクトされているボタンを押しながら他のボタンを押し、ランプを点滅させておくことで、複数のエレメントを同時にエディットすることも可能です。（ただし、複数のエレメントが1画面で表示される設定画面ではこの機能は働きません）

## エレメントオン / オフ

任意のエレメントの発音をオン / オフするときは、を使います。この4つのボタンがすべて点灯していれば、4エレメントとも発音する状態になっていることを示します。任意のエレメントを発音しないようにする場合には、そのボタンを押し、ランプを消灯させます。




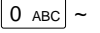





### 注 意

- ・ノーマルボイスで1エレメントしか使わない設定になっている場合には、エレメントセレクトの操作は無効となります。（下記のエレメントを増やす操作となります）
- ・この機能は、あくまでもエディットをしやすくするために用意されている機能です。したがって、エレメントのオン / オフの設定がノーマルボイス、ドラムボイスのパラメーターとして記憶されることはありません。
- ・パラメーターによっては、サイマルエディットや複数のエレメントセレクトができない場合があります。



### 参 考

- ・ノーマルボイスのエディット時に、を使って、使用するエレメントを増やす操作が可能です。
- ・サイマルエディットで、複数エレメントのパラメーターをエディットするとき、 ~ で数値を設定すると、各エレメントの設定がその値になります。  やジョグダイヤル、シャトルダイヤルで数値を設定すると、相対的に各エレメントの設定が変更されます。



# エディットについて

ここでは、本機のエディット操作に関する、基本的な考え方を説明します。

## エディット操作の留意点

本機のエディットを行う上で一番最初に覚えておいて欲しいことは、「原則としてエディットは、直接メモリーまたはディスク上のデータを書き換える」ということです。

したがって、シンセサイザーなどのように、エディット後インターナルメモリー（ユーザーメモリー）に「ストアする」といった作業は発生しません。

ただし、電源を切るとメモリー上のデータはすべて消えてしまいますので、メモリー上のオブジェクトをエディットした場合には、電源を切る前にディスクにセーブ（保存）する操作が必要となります。

## 各モードでのエディット操作

次のように各モードでオブジェクトのエディットを行うことができます。（その操作については、次に説明します）

メモリーモード

パフォーマンスエディット

ノーマルボイスエディット

ドラムボイスエディット

トリガーリストエディット

サンプルエディット

ディスクモード

サンプルエディット

ただし、メモリー上のサンプルエディットに比べて、機能は少なくなります。

レコーディングモード

サンプルエディット

ただし、レコーディング直後のサンプルのみ（メモリーおよびディスクに直接録音した場合）。

## サンプル以外のオブジェクトのエディットの進め方

---



パフォーマンス、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストのエディットは、次のような手順で進めていきます。






### 手 順

---

すでに作成されているオブジェクトをエディットする場合

1. ディスクモードで、ディスクからエディットするパフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストをロードする。また、そのオブジェクト内で使用するオブジェクトをロードする。
2. メモリーモードで、エディットするオブジェクトを選択する。
3.  を押す。
4. 実際にエディットを行う。
5. エディットが終わったら、 でエディットを終了する。
6. エディットしたオブジェクトをディスクにセーブする。

白紙の状態からオブジェクトを作成する場合

1. ディスクモードで、新しいオブジェクトで使用するサンプルやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストなどのオブジェクトをロードする。
2. メモリーモードで、新しい(白紙の状態の)オブジェクトを作成する。(この操作には  (New) を使います)
3.  を押す。
4. 実際にエディットを行う。
5. エディットが終わったら、 でエディットを終了する。
6. エディットしたオブジェクトをディスクにセーブする。

## サンプルエディットの進め方

サンプルエディットは、次のような手順で進めていきます。



### 手 順

メモリーモードでサンプルをエディットする場合

1. ディスクモードで、ディスクからエディットするサンプルをロードする。
2. メモリーモードで、そのサンプルを選択する。
3. **EDIT** を押す。
4. 実際にエディットを行う。
5. エディットが終わったら、**EXIT** でエディットを終了する。
6. エディットしたサンプルをディスクにセーブする。

ディスクモードでサンプルをエディットする場合

1. **F1** (File) を押し、ファイルセレクト画面を表示する。
2. エディットするサンプルを選択する。
3. **EDIT** を押す。
4. 実際にエディットを行う。
5. エディットが終わったら、**EXIT** でエディットを終了する。

レコーディングモードでサンプルをエディットする場合

1. レコーディングを行う。
2. **SHIFT** + **F4** (Info) または **SHIFT** + **F5** (Trim) を押し、エディットを行う。(また、レコーディング直後に **EDIT** を押し、サンプルをエディットすることも可能です)
3. メモリーモードで、エディットしたサンプルをディスクにセーブする。(ただし、サンプルを直接ディスクにレコーディングした場合は、この操作は必要ありません)



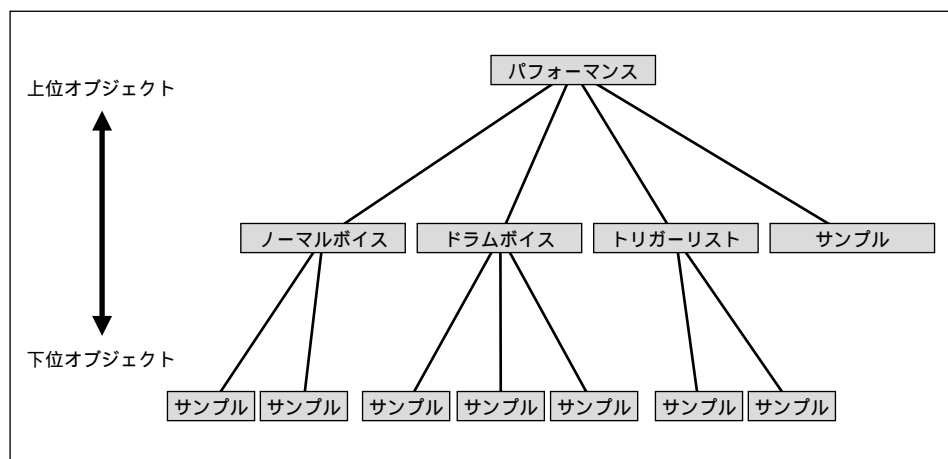
### 参 考

・ディスクモードでのサンプルエディットを使うと、メモリーに収まりきらないような大容量のサンプルをエディットすることができます。(ただし、セットアップユーティリティで Disk Sample Edit Protect の設定がオフになっている必要があります)  
コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルはエディットできません。

## 下位オブジェクトのエディット

たとえば、1つのパフォーマンスは、複数のインストゥルメントにそれぞれノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを割り当てて作ります。また、そのノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリストは、複数のキーバンクに、それぞれサンプルを割り当てて作ります。

このようなとき、他のオブジェクトに使われている(参照されている)オブジェクトのことを下位オブジェクト、使っている(参照している)オブジェクトのことを上位オブジェクトと呼びます。たとえば、1つのノーマルボイスの場合、そのノーマルボイスを上位オブジェクト、使われているサンプルを下位オブジェクトと呼びます。



本機のエディットでは、上位オブジェクトのエディットを行っている最中に、下位オブジェクトのエディットに入っていくことができます。たとえば、上の図のパフォーマンスのエディットを行っているときに、下位のノーマルボイスのエディットに進んだり、さらにそのノーマルボイスで使用しているサンプルのエディットに進んだりすることができます。

この機能を使うときは、下位オブジェクトを選択する項目にカーソルを置き、**EDIT**を押します。

たとえば、パフォーマンスで使っているノーマルボイスをエディットするときは、次のような項目にカーソルを置いて、**EDIT**を押します。

PFM-InstMix :01 Jazz Trio									
No	Type	Name	SW	Ch	Pri	Lvl	Pan	Mono	
1	UCE	03 Upri	on	1	mid	127	-16	off	
2	UCE	06 Ridin	on	1	mid	94	0	off	
3	UCE	02 Elect	on	1	mid	127	+16	off	
4	UCE	-----	on	4	mid	127	0	off	
<Inst 3:UCE:02 ElectricPiano>									
SMix	Map	Out	Com	Grph	SDef Efc				

下位オブジェクトのエディットが終わったら、**EXIT**を押します。すると、画面は上位オブジェクトのエディット画面に戻ります。



## 参 考

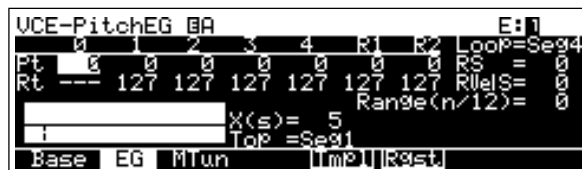
---

- ・下位オブジェクトのエディットに入っているとき、外部MIDI機器のノートオンを受信すると、その上位オブジェクトの音が発音されます。
- ・下位オブジェクトのエディット時には、画面1行目のタイトルの右側に最上位オブジェクトのタイプが表示されます。

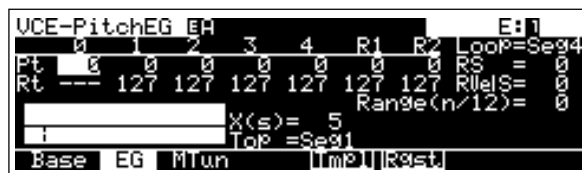
## 別オブジェクトのエディット

あるオブジェクトをエディットしている最中に、同じ設定画面を表示させたまま、別のオブジェクト(メモリー上にある同じ種類のオブジェクト)をエディットすることができます。

たとえば、次のように「A」というノーマルボイスのエディットを行っているとき



**SELECT** を押すと、次のように1行目のノーマルボイスネームが反転表示になります。



ここで、ジョグダイヤルやシャトルダイヤル、**-1** **+1** を押すと、現在メモリー上にある別のノーマルボイスが、次々と表示されます。

目的のノーマルボイスが表示されたら、再び **SELECT** を押します。これで、別のノーマルボイスをエディットする状態になります。

ドラムボイスやトリガーリスト、パフォーマンス、サンプルでも同じような手順で別のオブジェクトをエディットすることができます。



### 注 意

- ・この機能で選択できるオブジェクトは、元々エディット中だったオブジェクトと同じ種類のオブジェクトだけです。
- ・下位オブジェクトのエディットに入っている場合には、セレクト機能は使えません。



### 参 考

- ・この機能は、複数のオブジェクトを同時進行で(同じ設定画面を表示させながら)エディットしていきたい場合や、別のオブジェクトの設定値を参照しながらエディットしていきたい場合などに利用します。

---

# オートマッピングについて

---

本機では、メモリー上(またはディスク上)であらかじめ指定したおいた複数(あるいは1つ)のオブジェクト(あるいはファイル)を元に、新しい上位オブジェクトを生成(あるいは変更)する機能が用意されています。この機能のことを「オートマッピング」機能と呼びます。

たとえば、メモリー上にある4つのサンプルを指定しておき、オートマッピング機能を使って、新しいノーマルボイスを作ると、いくつかのルールに従って、それらのサンプルを下位オブジェクトとするノーマルボイスが作られます。

このオートマッピングの機能は、新しいパフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストを作るときなどに非常に便利な機能です。ある程度各オブジェクトのしくみを理解したら、ぜひ使ってみてください。

ここでは、このオートマッピングの種類を簡単に紹介します。

---

## クイックマッピング

---

メモリーモードやディスクモードで使うことができるオートマッピングです。

クイックマッピングで、オートマチックタイプを選択すると、上記の通りのオートマッピングが実行されます。また、シーケンシャルタイプを選択すると、センターキー(中心となる音程)を設定しながら、半自動でマッピングが行われます。

---

## ポストレコードマッピング

---

レコーディングモードで、レコーディングされたばかりのサンプルをメモリー上の任意のオブジェクトの下位オブジェクトとしてマッピングする機能です。

---

## ノーマルボイスエディットのアレンジキーバンク

---

このアレンジキーバンクは、すでに設定されているノーマルボイスのマッピングの状態(キーバンクの設定)を自動的に整理する機能です。キーバンクのハイリミット/ローリミットの設定を重複しないように補正したり、順番を補正したりします。

---

# システムプログラムについて

---

購入していただいた時点で、システムプログラムは本体内のROMにインストールされています。しかし、本機の機能改善、追加、変更または周辺機器との問題などの理由でシステムプログラム( OSファイル )がバージョンアップされることがあります。

---

## バージョンアップの連絡、送付先について

---

システムプログラムのバージョンアップのお知らせや、新しいシステムプログラムの入ったフロッピーディスク( システムプログラムディスク )の送付は、ユーザー登録された方に対して行います。ユーザー登録は本機に同梱されているユーザー登録用紙を使って、ご購入後お早めに行ってください。



---

### 注 意

- ・バージョンアップされたシステムプログラムディスクが届いたら、お使いになる前に、MS-DOS( 1440kBytes Format )のファイル管理の行えるコンピューターなどを使って、バックアップを取っておいてください。
- ・システムプログラムを本体内のROMにインストールすることはできません。

---

## システムプログラムディスクの使い方

---

システムプログラムディスクの使い方には、2種類の方法があります。1番目の方法は起動に時間がかかりますので、ハードディスクやMOディスクを用意されている場合には、2番目の方法をおすすめします。



---

### 手 順

システムプログラムディスクをそのまま起動ディスクとして使用する方法

1. バージョンアップディスクをフロッピーディスクドライブにセットして、電源を入れます。  
「Now loading OS. Please wait.」と表示され、しばらくするとシステムプログラムのロードが終了し、新しいバージョンのシステムプログラムで本機が起動します。

この方法の場合には、起動するたびにシステムプログラムディスクのセット操作が必要となります。



システムプログラムをハードディスクやMOディスクにインストールして使用方法

1. システムプログラムをセットしないで、本機の電源を入れます。

2. **DIAGNOSIS** を押します。

3. **F1** (OS) を押します。

次のような画面が表示されます。



4. システムプログラムディスクをフロッピーディスクドライブにセットします。

5. **F7** (FD->) を押します。

次のような画面が表示されます。



6. 目的のハードディスクまたはMOディスクのSCSI IDを選択します。

7. システムプログラムをインストールするパーティションを選択します。

次のような画面になります。



8. **F7** (Go) を押します。

「Are you sure?」と表示されます。

9. **F7** (Yes) を押します。

システムプログラムのインストールがはじまり、終了すると手順3の画面に戻ります。(新しくインストールしたシステムプログラムが表示され、左端に三角のマークが付きます)



これで、インストールは完了です。

なお、この画面例でお見せしているシステムプログラムのバージョンは、この手順を解説するために用意した特別なものですので、実際の最新バージョンとは異なる場合もあります。

10. いったん電源を切り、3秒ほど待ってから再び電源を入れます。

これで、新しいシステムプログラムで起動します。以降、電源を入れるたびにこの新しいシステムプログラムで起動することになります。



#### 参 考

---

- ・ハードディスクやMOディスクに複数のシステムプログラムがある場合、F8 ( Slct ) を使って、起動時に使うファイルを選択することができます。

---

## 他機種、市販サンプルデータとの互換性について

---

本機では、フロッピーディスクにセーブされている次のような他機種のデータ、市販のサンプルデータを読むことができます。(データの読み込みには、ディスクモードのファイルロードまたはボリュームロードの機能を使ってください)

---

### SY99、TX16Wのファイル

---

フロッピーディスクにセーブされている拡張子が「.W     」(     は任意の文字)のファイル(サンプルファイル)を読むことができます。

ただし、SY99のワンウェーブが複数のフロッピーディスクに分割されているファイルは読むことができません。

---

### 市販のサンプルデータ

---

一部のサンプルファイル、プログラムファイルのロードが可能です。

ただし、プログラムファイルの場合には、発音する音程が変化したり、全てのキーバンクが再現されない場合もあります。また、古い形式のサンプルファイルの場合には、読み込めない場合もあります。

ヤマハ株式会社

# OWNER'S MANUAL

# 3

---

# BASIC GUIDE

## Try the A7000

---

この章では、本機の基本的な使い方を手順を追って説明していきます。はじめて本機にふれる方は、ぜひ記述通りに操作を体験してみてください。

---

# 目次( Try the A7000 )

---

この章で行うこと	3 - 3
ブラウジングの準備	3 - 3
フロッピーディスクのロード	3 - 4
オブジェクトのプレイ	3 - 5
ノーマルボイスを使った演奏	3 - 5
ドラムボイスを使った演奏	3 - 6
サンプルを使った演奏	3 - 6
パフォーマンスを使った演奏	3 - 7
プログラムチェンジによるオブジェクトの選択	3 - 8
サンプルのエディット	3 - 10
サンプルのループの変更	3 - 10
ノーマルボイスの作成	3 - 12
白紙の状態のノーマルボイスを作る	3 - 12
サンプルのマッピング	3 - 13
ノーマルボイスのエディット	3 - 15
サンプリングとドラムボイスの作成	3 - 20
サンプルのレコーディング	3 - 20
ドラムボイスの作成	3 - 25
パフォーマンスのエディット	3 - 29
パフォーマンスの音量の変更	3 - 29
レイヤーの設定	3 - 30
キースプリットの設定	3 - 31
エフェクトの設定	3 - 32
フロッピーディスクへのセーブ	3 - 35
フロッピーディスクのフォーマット	3 - 35
パフォーマンスのフロッピーディスクへのセーブ	3 - 37

# この章で行うこと

この章では、同梱されている「20 Tutorial」ディスクを使って、本機のベーシックな操作を順番に体験(ブラウジング)していただきます。一通りの操作を体験いただくことによって、本機への理解もさらに深まるはずです。多少長い手順もありますが、ぜひ実際に操作を試されることをおすすめします。

また、各手順解説の中には、より本機を便利に使っていただくための「Tips」(ノウハウ)をちりばめてあります。上手に活用してください。



## 注 意

- ・ここでは、一番基本的な次のような接続が行われていることを前提に説明していきます。もし、これ以外の接続をしている場合には、適宜お使いの機器に合わせてお試しください。
- ・MIDI IN端子に外部キーボードを接続してください。
- ・アナログアウト端子のLとRをそれぞれアンプ(またはアンプ付スピーカー)に接続してください。(またはヘッドフォンでもかまいません)
- ・すでに工場出荷時の設定とは異なる状態にセッティングを変更している場合には、記述通りの画面にならない場合もあります。

## ブラウジングの準備

ブラウジングを行うために、各機器の電源を入れます。



## 手 順

1. 本機のパワースイッチを押します。

電源が入り、メッセージが表示された後、次のような表示になります。



2. 外部MIDI機器、アンプの順に電源を入れます。  
各外部機器のランプが点灯します。
3. アンプのボリュームを適当に上げておきます。
4. 本機のボリュームを適当に上げておきます。

# フロッピーディスクのロード

ここでは、同梱の「20 Tutorial」ディスクからボリュームのロードを行います。



## 注 意

- ・この作業を実行すると、現在メモリー上にあるデータは消えてしまいます。もし、すでに大切なデータがメモリー上にある場合には、セーブをしておいてください。



## 手 順

1. **DISK** を押します。  
ディスクモードに切り換わります。
2. **F2** ( Vol )を押します。  
ボリュームセレクトの画面が表示されます。
3. カーソルを「Disk」に移動します。
4. 「Tutorial」を選択します。



5. カーソルをVolume Nameの「FD VOLUME」に移動します。  
Load Typeが「EntireVolume」になっていることを確認してください。
6. **F7** ( CILd )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
7. **F7** ( Yes )を押します。  
フロッピーディスクのボリュームのロードがはじまり、**DISK** のランプが点滅します。点滅が点灯に戻ったらロードの完了です。



# オブジェクトのプレイ

ここでは、ロードされたノーマルボイス、ドラムボイス、サンプル、パフォーマンスを使って実際の演奏を行います。また、後半では、プログラムチェンジを使ってオブジェクトを切り換える操作も行います。

## ノーマルボイスを使った演奏



### 手順

1. **MEMORY** を押します。

メモリーモードに切り換わり、次のようなリスト画面が表示されます。

MEM-List	17k	4w	5844k	357k
Name	FD	VOLUME	>CUP	K8: 7
Upright fn	063	CMS	15: 1	---
Upright sl	052	SMP	27: 1	---
Upright sl	061	CMS	10: 1	---
saw up		SMP	0: 1	---
sin wave		SMP	0: 1	---
\$List	One	New	Sort	Abt
			Sawa	SW-a
			SW-b	SW-c

もし、上とは異なる画面が表示されたときは、**F1** (List) を押します。

また、**VOICE 2/10** のランプが点灯していない場合には、**VOICE 2/10** を押してノーマルボイスがリストに表示されるようにします。

2. カーソルを「02 ElectricPiano」(「Typ」が「VCE(ノーマルボイス)」のもの)に移動します。
3. MIDIで接続された接続された鍵盤を弾きます。  
エレクトリックピアノの音が出ます。
4. カーソルを「03 Upright Bass」(「Typ」が「VCE」のもの)に移動します。  
1画面にオブジェクトは5つしか表示できませんが、**△** **▽** を押すことで、自動的にリストがスクロールします。
5. 鍵盤を弾きます。  
アップライトベースの音が出ます。



### 参考

- ・音が出ない場合は **MIDI** を押し、続いて **F1** (Parm) を押し、「Basic Ch Omni SW」をオンに切り換えてみてください。こうすることで、外部キーボードのトランスミットチャンネルが何番に設定されていても音が出るようになります。**EXIT** を押すと、元の画面に戻ります。

## ドラムボイスを使った演奏

---



### 手 順

---

1. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。  
また、**DRUM 3/11** のランプが点灯していない場合には、**DRUM 3/11** を押してドラムボイスがリストに表示されるようにします。
2. カーソルを「04 Jazz Drum」(「Typ」が「DRM(ドラムボイス)」のもの)に移動します。
3. 鍵盤を弾きます。  
「C1」の鍵盤を弾くとバスドラムの音が、「D1」の鍵盤を弾くとスネアドラムの音が出ます。

## サンプルを使った演奏

---



### 手 順

---

1. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。  
また、**SAMPLE 5/13** のランプが点灯していない場合には、**SAMPLE 5/13** を押してサンプルがリストに表示されるようにします。
2. カーソルを「BD2 ff」(「Typ」が「SMP(サンプル)」のもの)に移動します。
3. 鍵盤を弾きます。  
バスドラムのフォルテッシモの音が出ます。
4. カーソルを「E.Paino-R 060」(「Typ」が「CMS(コンプレッドサンプル)」のもの)に移動します。
5. 鍵盤を弾きます。  
「C3」をオリジナルキーとするエレクトリックピアノの音が出ます。

## パフォーマンスを使った演奏



### 手順

1. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。  
また、**PERFORM 1/9** のランプが点灯していない場合には、**PERFORM 1/9** を押してパフォーマンスがリストに表示されるようにします。
2. カーソルを「07 Jazz Multi」(「Typ」が「PFM(パフォーマンス)」のもの)に移動します。
3. **EDIT** を押します。
4. **F1** (Mix) を押します。  
次のような画面が表示されます。

PFM-InstMix :07 Jazz Multi									
No	Typ	Name	SW	Ch	Pri	Lvl	Pan	Mono	
1	UCE	02 Elect	on	1	mid	122	0	off	
2	UCE	03 Uprig	on	2	mid	127	0	off	
3	DRM	04 Jazz	on	3	mid	127	0	off	
4	UCE	-----	on	4	mid	127	0	off	
<Inst 1:UCE:02 ElectricPiano>									
SMix	Map	Out	Com	Grph	S9Ef Efect				

この画面の「Name」と「Ch」の部分に注目すると、「02Elect」がMIDIチャンネル=1で、「03 Uprig」がMIDIチャンネル=2で、「04 Jazz」がMIDIチャンネル=3で発音するように設定されていることがわかります。

5. **EXIT** を押します。  
元の画面に戻ります。
6. 接続されている外部キーボードのトランスミットチャンネル(MIDI送信チャンネル)を1に切り換えます。  
この操作については、そのキーボードに付属の説明書をご覧ください。
7. 鍵盤を弾きます。  
エレクトリックピアノの音が出ます。
8. 接続されている外部キーボードのトランスミットチャンネルを2に切り換えます。
9. 鍵盤を弾きます。  
アップライトベースの音が出ます。
10. 接続されている外部キーボードのトランスミットチャンネルを3に切り換えます。

11. C1～C2付近の鍵盤を弾きます。  
ドラムの音が出ます。
12. 以降の操作のために、接続されている外部キーボードのトランスミットチャンネルを1に戻しておいてください。

## プログラムチェンジによるオブジェクトの選択



### 手順

プログラムチェンジ情報を受信する操作

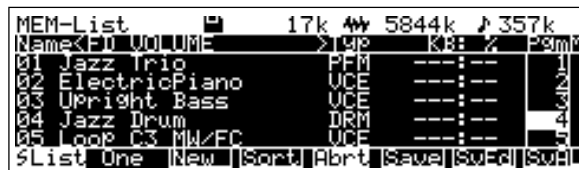
1. **MIDI** を押します。
2. **F2** (Fltr) を押します。





3. 「Program Change」がイネーブルに設定されていることを確認します。  
もし、ディスエーブルになっていたら、イネーブルに切り換えます。
4. **EXIT** を押します。  
元の画面に戻ります。
5. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。
6. 接続されている外部キーボードから、プログラムナンバー2 (MIDIプログラムチェンジ1) を送信します。  
この操作については、そのキーボードに付属の説明書をご覧ください。  
本機で扱うプログラムナンバー1～128とMIDIプログラムチェンジメッセージ0～127は、1つずつずれていますのでご注意ください。  
「Pgm」が「2」に設定されている「02 ElectricPiano」が選択されます。
7. 接続されている外部キーボードから、プログラムナンバー3 (MIDIプログラムチェンジ2) を送信します。  
「Pgm」が「3」に設定されている「03 Upright Bass」が選択されます。

## プログラムナンバーを変更する操作

1. カーソルを「04 Jazz Drum」の「Pgm」の部分(現在は「4」と表示されている部分)に移動します。



Name	Pgm	Volume	Key	Program
01 Jazz Trio	PFM	---	---	1
02 Electric Piano	UCE	---	---	2
03 Upright Bass	UCE	---	---	3
04 Jazz Drum	DRM	---	---	4
05 Loop C3 MW/FC	UCE	---	---	5

2.  を数回押して、数値を「10」に変更します。  
この状態では、数字が点滅しています。
3.  を押します。  
これで、数値が確定します。
4. 機能の動作を確認するために、カーソルを「04 Jazz Drum」以外のオブジェクトに移動しておきます。
5. 接続されている外部キーボードから、プログラムナンバー10(MIDIプログラムチェンジ9)を送信します。  
「Pgm」を「10」に変更した「04 Jazz Drum」が選択されます。



## 参 考

- ・「---」と表示されているオブジェクトは、プログラムナンバーが設定されていないオブジェクトです。
- ・この「Tutorial」のディスクには、あらかじめ7番までのプログラムナンバーが設定されています。すでに使用されているプログラムナンバーを別のオブジェクトに設定すると、元のオブジェクトに設定されていたプログラムナンバーは「---」に変更されます。
- ・本機のプログラムナンバーは1~128の数字で管理されています。これに対してMIDIプログラムチェンジメッセージは0~127の番号で管理されています。このため、機器によっては、「切り換えたいプログラムナンバー-1」の番号でメッセージを送り出す必要があります。

# サンプルのエディット

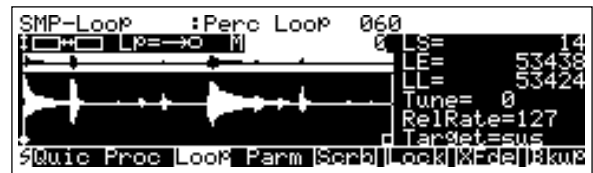
ここでは、サンプルエディットとして、パーカッション系の音を素材にループを変更してみます。

## サンプルのループの変更

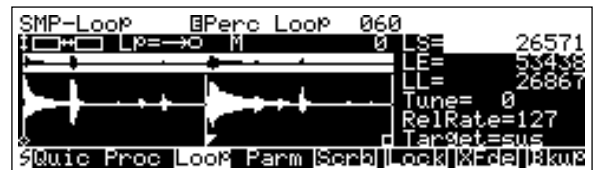


### 手順


1. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。  
また、**SAMPLE 5/13** のランプが点灯していない場合には、**SAMPLE 5/13** を押してサンプルがリストに表示されるようにします。
2. カーソルを「Perc Loop 060」(「Typ」が「SMP」のもの)に移動します。
3. **AUDITION** を押します。  
**AUDITION** を押している間、選択したサンプルの音が出ます。  
また、外部キーボードの鍵盤でも、同様に音を出すことができます。  
パーカッション系の音を確認しておいてください。特に、**AUDITION** または鍵盤を押さえ続けたときのループの感じを確認してください。
4. **EDIT** を押します。
5. **F3** (Loop) を押します。  
次のような画面が表示されます。




6. カーソルを「LS」(ループスタート)に移動します。
7. ジョグダイヤル。シャトルダイヤルを使って、「LS」を適当に動かします。  
LSの数値を変更すると、画面上の縦棒も動きます。



なお、このとき、画面最下行の「Scrb」が点滅していると、ジョグダイヤル、シャトルダイヤルの操作に伴って、縦棒の位置の音が確認できます。これをスクラブ機能と呼びます。スクラブ機能のオン/オフは、F5 ( Scrb )で切り換えます。

8. AUDITION を押します。  
新しいループを使った音を確認してください。  
また、外部キーボードの鍵盤でも、同様に音を出すことができます。
9. SHIFT を押しながら、F2 (  Lp )を押します。  
この操作で、ループ部分だけの音を確認することができます。
10. EXIT を押します。  
元の画面に戻ります。

MEM-List		17k	4w	5844k	♪357k
Name	<F0 U0 L0 M0 E	>Lp	K8:	7	Psm0
HP2	11P mP	CMS	13:	1	
Perc Loop	060	SMP	104:	1	E
Ride2		CMS	76:	1	
Ride2	Bell	CMS	62:	1	
ST2	ff	SMP	64:	1	
\$List	One	New	Sort	Abt	Save

ここで、画面に注目してください。今エディットしたサンプル「PercLoop 060」の右の方に「」のマークが表示されているはずです。このマークは、そのオブジェクトがエディットされていて、まだセーブされていないことを示します。したがって、このまま電源を切ると、このマークの付いたオブジェクトのエディットは無効になる（新規作成したオブジェクトの場合は消えてしまう）ことになります。

# ノーマルボイスの作成

ここでは、すでにロードされているエレクトリックピアノのサンプルを使って、新しいノーマルボイスを作ります。

## 白紙の状態のノーマルボイスを作る



### 手順

1. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。

2. **F3** (New) を押します。  
次のような画面が表示されます。



3. **F7** (Name) を押します。  
次のような画面が表示されます。



4. **F4** (Caps) を押します。  
すでに画面最下行の「Caps」の文字が点滅表示している場合には、この操作は必要ありません。  
画面最下行の「Caps」の文字が点滅表示となります。
5. **1 DEF** を3回押します。  
カーソルの位置に「E」という文字が入力されます。
6. **▶** を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。



7. **5 PQR** を2回押します。

カーソルの位置に「P」という文字が入力されます。



8. **F7** (OK) を押します。

元の画面に戻ります。

9. **F3** (Vce) を押します。

新しいノーマルボイス「EP」が作成されます。画面はリスト表示に戻り、作成したばかりのノーマルボイスが選択されている状態になります。

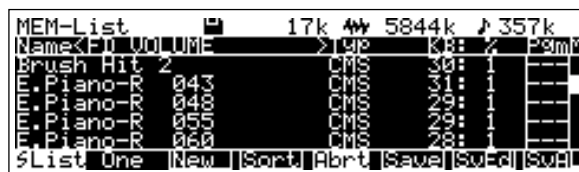
## サンプルのマッピング

複数のサンプル(コンプレッドサンプル)を、このノーマルボイス「EP」に割り当てる操作です。ここでは、オートマッピングの機能を使って、自動的にマッピングを行います。



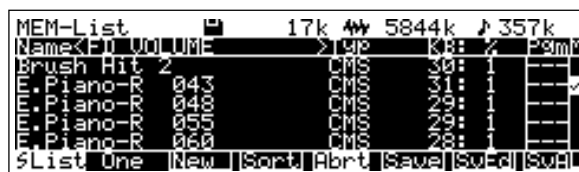
### 手順

- メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。  
また、**SAMPLE** のランプが点灯していない場合には、**SAMPLE** を押してサンプルがリストに表示されるようにします。
- カーソルをサンプル「E.Piano-R 043」の「M」の部分(画面の右端)に移動します。



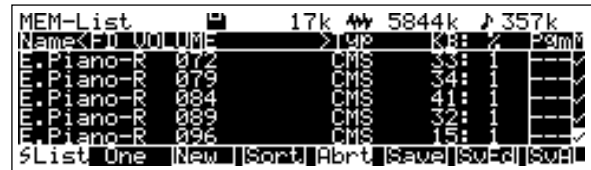
3. **+1** を押します。

次のように、チェックマークが表示されます。



4. 手順2と3の操作を繰り返して、次のサンプル全部にチェックマークを付けます。

「E.Paino-R 048」「E.Paino-R 055」「E.Paino-R 060」「E.Paino-R 067」  
 「E.Paino-R 072」「E.Paino-R 079」「E.Paino-R 084」「E.Paino-R 089」  
 「E.Paino-R 096」



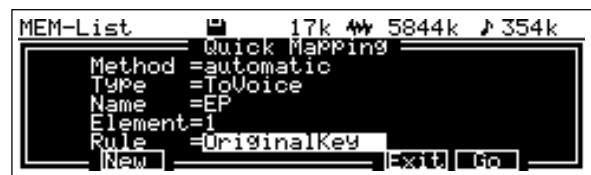
5. **SHIFT** を押しながら、**F7** (Map) を押します。

次のような画面が表示されます。



6. カーソルを「Type」に移動します。
7. **+1** を押して、設定を「ToVoice」に変更します。
8. カーソルを「Name」に移動します。
9. **+1** を数回押して、設定を「EP」に変更します。
10. カーソルを「Rule」に移動します。
11. **+1** を押して、設定を「OriginalKey」に変更します。

次のような画面になります。



12. **F7** (Go) を押します。

これで、ノーマルボイス「EP」に対して、チェックマークを付けたサンプルのマッピングが自動的に行われます。

続いて、サンプルがマッピングされたことを確認してみます。

13. **F2** (Map) を押します。

14. **SHIFT** を押しながら、**F1** (KBP1) を押します。

次のような画面が表示されます。

KB	Sample	Lo	Hi	Shift	Org	Tune	Lvl
1	M E. Piano- C	2	B1	0	<G 1>	0	127
2	M E. Piano- C	2	B2	0	<C 2>	0	127
3	M E. Piano- F#	2	B2	0	<G 2>	0	127
4	M E. Piano- C	3	F	0	<C 3>	0	127

KBKBP1 KBKBP2 Elem Slot Hrnsl L-R Mstr MDIn

この画面の「Sample」の部分に表示されているのが、マッピングされているサンプル名です。表示の都合で途中までしか表示されていませんが、画面の下から2行目にカーソルの置かれているキーバンクで使用するサンプルのフルネームが表示されます。

15. 鍵盤を弾きます。

マッピングしたばかりのノーマルボイス「EP」の音を確認してください。鍵盤を押さえている間、音が鳴り続ける状態になっていますね。また、どんな強さで鍵盤を弾いても同じ音量しか出ませんね。これでは、あまりピアノらしくありません。次の「ノーマルボイスのエディット」では、この辺を含めてエディットしていきます。

16. **EXIT** を押します。

リストの画面に戻ります。

## ノーマルボイスのエディット

作成したノーマルボイス「EP」に対して、いくつかのエディット操作を行ってみます。ここでは、「ノーマルボイス全体の音量の変更」「テンプレートを使ったアンブリチュードEGの変更」「ペロシティセンシティビティの変更」「フィルターの設定」「ボイスエフェクトの設定」「コントローラーの設定」を行います。



### 手 順

#### ノーマルボイス全体の音量の変更

1. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。  
また、**VOICE 2/10** のランプが点灯していない場合には、**VOICE 2/10** を押してノーマルボイスがリストに表示されるようにします。
2. カーソルをノーマルボイス「EP」に移動します。

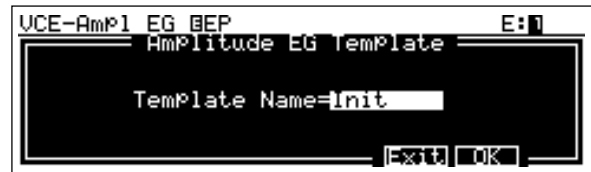
3.  を押します。
4.  ( Easy )を押します。
5. カーソルが「Level」にあることを確認します。



6. 鍵盤を弾きながら、「Level」の数値を変更します。  
数値に連動して、全体の音量が変化することを確認してください。  
ここでは、「100」ぐらいのレベルに設定して、次のエディットに進みましょう。

#### テンプレートを使ったアンプリチュードEGの変更

1.  ( Amp )を押します。
2.  を押しながら、 ( Tmpl )を押します。  
次のような画面が表示されます。



3. Template Nameの設定を「Piano」に変更します。
4.  ( OK )を押します。  
これで、アンプリチュードEG( 時間的な音量変化の設定 )が、ピアノ用のものに設定されました。
5. 鍵盤を弾きます。  
鍵盤を押さえ続けたとき、ゆっくりと音の消えていくピアノらしいサウンドに変化していることを確認してください。

## ベロシティセンシティビティの変更

1. **F2** (Map) を押します。
2. **SHIFT** を押しながら、**F3** (Elem) を押します。

次のような画面が表示されます。



3. カーソルを「Vels」に移動します。
4. 設定を「+35」に変更します。
5. 鍵盤を弾きます。

鍵盤を弾く強さによって音量の変化するピアノらしいサウンドに変化していることを確認してください。

## フィルターの設定

1. **F3** (Fltr) を押します。
2. **SHIFT** を押しながら、**F1** (Base) を押します。

次のような画面が表示されます。



3. カーソルをフィルター1の「Type」に移動します。
4. 設定を「LPF-12dB/oct」に変更します。
5. カーソルをフィルター1の「CutoffFreq」に移動します。
6. 設定を「90」に変更します。
7. カーソルをフィルター1の「VelsSens」に移動します。
8. 設定を「+25」に変更します。

次のような画面になります。



9. 鍵盤を弾きます。

鍵盤を弾くと明るい音に、弱く弾くともった音に変化するようになったことを確認してください。

ボイスエフェクトの設定

1. **F8** (Efct)を押します。
2. **SHIFT**を押しながら、**F1** (Mstr)を押します。

次のような画面が表示されます。



3. カーソルを「Grp」に移動します。
4. 設定を「Mod」に変更します。
5. カーソルを「Type」に移動します。
6. 設定を「EQ+Chorus 1」に変更します。
7. カーソルを「E1<EL1 Level>」(エフェクトスイッチ)に移動します。
8. 設定を「on」に変更します。

次のような画面になります。



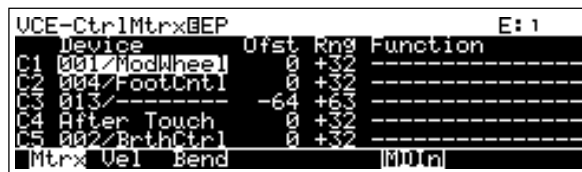
9. 鍵盤を弾きます。

コーラスのかかった音に変化したことを確認してください。

コントローラーの設定

1. **F7** (Ctrl)を押します。
2. **SHIFT**を押しながら、**F1** (Mtrx)を押します。

次のような画面が表示されます。



3. カーソルをC1の「Rng」に移動します。
4. 設定を「+20」に変更します。
5. カーソルを「Function」に移動します。
6. 設定を「PitchModDepth」に変更します。  
次のような画面になります。

VCE-CtrlMtrxEEP				E:1
	Device	Ofst	Rng	Function
C1	001/ModWheel	0	+20	PitchModDepth
C2	004/FootCntl	0	+32	
C3	013/-----	-64	+63	
C4	After Touch	0	+32	
C5	002/BtthCtrl	0	+32	
Mtrx Ver End				MDIr

7. 外部キーボードの鍵盤を弾きながら、モジュレーションホイールを動かしてみてください。  
モジュレーションホイールによって、ビブラートがかけられるを確認してください。  
  
これでノーマルボイスのエディットを終了します。
8. を押します。  
メモリーモードのリスト画面に戻ります。

# サンプリングとドラムボイスの作成

ここでは、新たなサンプルをレコーディング(サンプリング)して、そのサンプルを使ったドラムボイスを作成します。

## サンプルのレコーディング

マイクロフォンを使ってモノラルのサンプルをレコーディングします。また、レコーディング直後に必要な部分だけを取り出す操作も行います。



### 手順

#### レコーディングの準備

1. フロントパネルのインプット端子のL側にマイクロフォンを接続します。  
マイクロフォンがない場合には、CDプレイヤーやカセットテープレコーダーなどでもかまいません。

#### レコーディングモード、レコーディングレングスの設定

1. **RECORDING** を押します。  
レコーディングモードに切り換わります。
2. **SHIFT** を押しながら、**F1** (Set1) を押します。  
次のような画面が表示されます。

```
REC-RecSet1 17k 5844k 354k
Sample =New Sample ???
Rec Mode=stereo Add Take# =on
In Mode =L/R Add OrigKey =off
HiLimit =G 8 OrigKey=C 3
LoLimit =C 2 RecLength(sec)= 5
Set1 Set2 Set3 Info Trim Map Save MDIn
```

3. カーソルを「Rec Mode」に移動します。
4. 設定を「mono」に変更します。
5. カーソルを「Rec Length (sec)」に移動します。
6. 設定を「3」に変更します。  
次のような画面になります。

```
REC-RecSet1 17k 5844k 354k
Sample =New Sample ???
Rec Mode=mono Add Take# =on
In Mode =L Add OrigKey =off
HiLimit =G 8 OrigKey=C 3
LoLimit =C 2 RecLength(sec)= 3
Set1 Set2 Set3 Info Trim Map Save MDIn
```



これからレコーディングするサンプルに「SMPL1」という名前を付ける

1.  (Name)を押します。  
次のような画面が表示されます。
2.  (Del)を押し続けます。  
すべての文字が消されたらボタンを離します。
3.  (Caps)を押します。  
すでに画面最下行の「Caps」の文字が点滅表示している場合には、この操作は必要ありません。  
画面最下行の「Caps」の文字が点滅表示となります。
4. を2回押します。  
カーソルの位置に「S」という文字が入力されます。
5. を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。
6. を2回押します。  
カーソルの位置に「M」という文字が入力されます。
7. を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。
8. を2回押します。  
カーソルの位置に「P」という文字が入力されます。
9. を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。
10. を4回押します。  
カーソルの位置に「L」という文字が入力されます。
11. を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。
12. を1回押します。  
カーソルの位置に「1」という文字が入力されます。



13.  (OK)を押します。  
サンプルネームの入力が終了し、元の画面に戻ります。

## スタートトリガータイプ、ポストレコードトリミングの設定

1. **SHIFT** を押しながら、**F3** (Set3) を押します。

次のような画面が表示されます。



2. カーソルを「Strt Trig Typ」に移動します。
3. 設定を「level」に変更します。  
この設定により、マイクロフォンからの入力レベルが、あるレベル(スタートトリガーレベル)を超えたときに、自動的にレコーディングがはじまるようになります。
4. カーソルを「Post Rec Trim」に移動します。
5. 設定を「on」に変更します。  
この設定により、レコーディング終了後、簡単なサンプルエディットの状態に進むようになります。



## レコーディングレベルの調節

1. マイクロフォンからサンプルをレコーディングする場合には、フロントパネルのPADスイッチを飛び出ている状態に切り換えます。CDプレイヤーやカセットテープレコーダーなどを接続しているときは、PADスイッチを押し込んだ状態に切り換えます。
2. マイクロフォンにレコーディングする音を入力しながら、フロントパネルのレコーディングゲイン調節ツマミを動かします。  
画面右端のグラフを見ながら慎重に調節します。このとき、**F6** (Mon) を押し、「Mon」の表示を点滅させておくと、フロントパネルのレベルメーターにその入力レベルが表示されます。最大音量のときに「-6」が点灯するぐらいのレベルに調節します。(入力されている信号をモニターすることができます)

## レコーディングの実行

1. **F8** (New) を押します。

次のような画面が表示されます。



この画面の中央右に表示されている「**↓**」は、レコーディングを開始するスタートトリガーレベルを示します。必要に応じてこのレベルを変更することができます。

また、**F2** (Mon) を押し、「Mon」の表示を点滅させておくと、入力されている信号をモニターすることができます。(ただし、レコーディング中も音が出ますので、状況によってはハウリングを起こす場合があります)

2. **F7** (Go) を押します。

これで、入力信号がスタートトリガーレベルを超えるのを待っている状態になります。



3. 音を入力します。

入力信号がスタートトリガーレベルを超えると、レコーディングがはじまり、3秒間のレコーディングを行った後、自動的にレコーディングを終了し、ポストレコードトリミングの画面が表示されます。



4. **AUDITION** を押します。

レコーディングしたサンプルの音が確認できます。

もし、ここで思ったようにレコーディングされていないと感じた場合には、**F6** (Exit) を押し、次に **F7** (Rtry) を押します。これで、手順1と同じ画面になりますので、手順2からの操作をやりなおしてください。

### ポストレコードトリミングの実行

1. 「WS」(ウェーブスタートアドレス)にカーソルを移動します。
2. ジョグダイヤル、シャトルダイヤルなどを使って、ウェーブスタートアドレスを設定します。

ウェーブスタートアドレスでは、音のはじまりのポイントを設定します。サンプルの先頭などに不要な部分がある場合には、このウェーブスタートアドレスを、必要な部分の先頭に移動します。



3. 「WE」(ウェーブエンドアドレス)にカーソルを移動します。
4. ジョグダイヤル、シャトルダイヤルなどを使って、ウェーブエンドアドレスを設定します。

ウェーブエンドアドレスでは、音の終わりのポイントを設定します。サンプルの最後などに不要な部分がある場合には、このウェーブエンドアドレスを、必要な部分の末尾に移動します。



ウェーブスタートアドレスと、ウェーブエンドアドレスの設定が終わったら、次の手順に進みます。

5. **F4** (Extr)を押します。  
ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレスに囲まれた範囲を残して、その前後の部分が削除されます。(これに伴い、サンプル全体の長さともメモリーの使用容量が減少します)
6. **F7** (OK)を押します。  
ポストレコードトリミングが終了します。

## レコーディングされたサンプルの確認

1. **MEMORY** を押します。  
メモリーモードに切り換わります。  
また、**SAMPLE 5/13** のランプが点灯していない場合には、**SAMPLE 5/13** を押してサンプルがリストに表示されるようにします。
2. カーソルをレコーディングしたサンプル「SMPL1」に移動します。
3. 鍵盤を弾きます。  
レコーディングしたサンプルの音を確認してください。

## ドラムボイスの作成

レコーディングしたばかりのサンプルを使って、「DRM」という名前のドラムボイスを作ります。



## 手順

白紙の状態のドラムボイスを作る

1. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。
2. **F3** (New) を押します。  
次のような画面が表示されます。



3. **F7** (Name) を押します。  
次のような画面が表示されます。

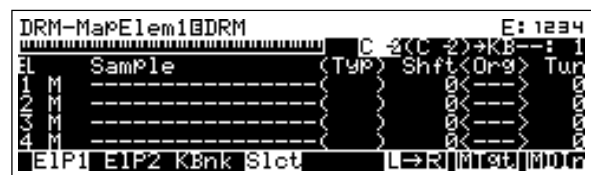


4. **F3** (Del) を押し続けます。  
すべての文字が消されたらボタンを離します。

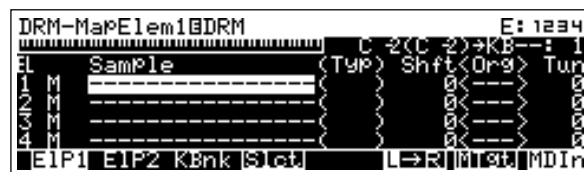
5.  ( Caps )を押します。  
すでに画面最下行の「Caps」の文字が点滅表示している場合には、この操作は必要ありません。  
画面最下行の「Caps」の文字が点滅表示となります。
6.  を2回押します。  
カーソルの位置に「D」という文字が入力されます。
7.  を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。
8.  を4回押します。  
カーソルの位置に「R」という文字が入力されます。
9.  を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。
10.  を2回押します。  
カーソルの位置に「M」という文字が入力されます。
11.  ( OK )を押します。  
元の画面に戻ります。
12.  ( Drum )を押します。  
新しいドラムボイス「DRM」が作成されます。画面はリスト表示に戻り、作成したばかりのドラムボイスが選択されている状態になります。

ドラムボイス「DRM」にサンプル「SMPL1」をマッピングする

1. リスト表示のドラムボイス「DRM」にカーソルがあることを確認します。
2.  を押します。
3.  ( Map )を押します。
4.  を押しながら、 ( EIP1 )を押します。  
次のような画面が表示されます。



- カーソルを「EL 1」(エレメント1)の「Sample」に移動します。



- SHIFT** を押しながら、**F4** (Slot) を押します。

次のような画面が表示されます。



この画面は、ドラムボイスで使用するオブジェクトを、一覧表から選択する画面です。

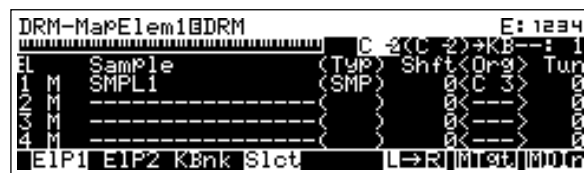
- 「SMPL1」を選択します。  
次のように選択されます。



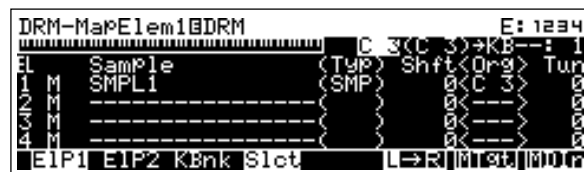
- F7** (OK) を押します。  
「SMPL1」の選択が完了します。

キーバンクの発音音域の設定

- カーソルを画面右上の「C-2」に移動します。

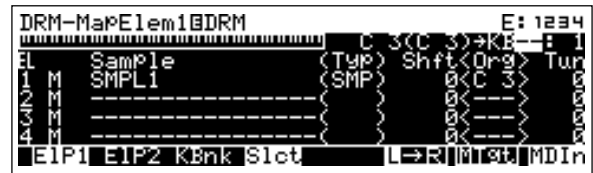


- 「C3」を選択します。  
「C3」の後ろの「(C-2)」も「(C3)」に変化します。



この項目の示す「音程(音程)」は、設定するキーバンクの発音音域を示しています。(この例の場合には、「C3」のみが発音音域になったことになります)

- カーソルを「KB」(キーバンク)の後ろの「--」に移動します。



- を押します。

「KB」の後ろの「--」が、「1」に変わります。これで、先程選択したサンプル「SMPL1」が、発音音域「C3」を持つキーバンク1に割り当てられたことになります。

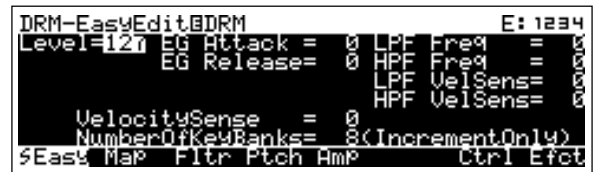
- 「C3」の鍵盤を弾きます。

設定したキーバンク1の音(サンプル「SMPL1」の音)が出ます。発音音域以外では、音が出ないことも確認してください。

#### ドラムボイスの音量の設定

- (Easy) を押します。

- カーソルを「Level」に移動します。



- 数値を変更します。

ドラムボイスの音量が変化します。適当なレベルに設定してください。

- を押します。

ドラムボイスのエディットが終了し、元のリスト表示の画面に戻ります。



# パフォーマンスのエディット

ここでは、ロードされているパフォーマンス「07 Jazz Multi」の音量を変えたり、レイヤー(複数のオブジェクトを重ねて発音させる)やキースプリット(ある鍵盤を境にしてその上下で別の音を出す)の実験を行います。また、パフォーマンスで使用できる2つのエフェクト「ボイスエフェクト」「システムエフェクト」の設定も試してみます。



## 注 意

・ここでは、接続された外部MIDIキーボードのトランスミットチャンネル(MIDI送信チャンネル)が「1」になっていることを前提にして操作を説明します。あらかじめ外部MIDIキーボードのトランスミットチャンネルが「1」になっていることを確認しておいてください。

## パフォーマンスの音量の変更

パフォーマンス「07 Jazz Multi」の音量(全体の音量)を変更します。



## 手 順

1. メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。  
別の画面が表示されている場合には、**MEMORY** を押し、続いて **F1** (List) を押します。  
また、**PERFORM** 1/9 のランプが点灯していない場合には、**PERFORM** 1/9 を押してパフォーマンスがリストに表示されるようにします。
2. カーソルを「07 Jazz Multi」に移動します。
3. **EDIT** を押します。
4. **F4** (Com) を押します。

次のような画面が表示されます。

```
PFM-Common :07 Jazz Multi
StereoLevel =127 MasterSend =115
ControllerReset=off ReturnSW =on
ReturnMono =off
ReturnPan = 0
ReturnLevel=115
SMix Map Out Com GrPh SDef Efec
```

5. カーソルを「Stereo Level」に移動します。
6. 数値を変更します。  
パフォーマンスの音量が変化します。鍵盤を弾きながら、適当なレベルに設定してください。

## レイヤーの設定

現在、このパフォーマンスは、チャンネル「1」の演奏をノーマルボイス「02 ElectricPiano」で、チャンネル「2」の演奏を「03 Upright Bass」で発音する設定となっています。ここでは、アップライトベースのレシーブチャンネルを「1」に変更することで、チャンネル「1」の演奏で、両方のノーマルボイスが同時に発音するようにしてみます。



### 手順

1. **F1** (Mix)を押します。

次のような画面が表示されます。

PFM-InstMix B07 Jazz Multi									
No	Type	Name	SW	Ch	Pri	Lvl	Pan	Mono	
1	UCE	02 Elect	on	1	mid	122	0	off	
2	UCE	03 Uprig	on	2	mid	127	0	off	
3	DRM	04 Jazz	on	3	mid	127	0	off	
4	UCE	-----	on	4	mid	127	0	off	
<Inst 1:UCE:02 ElectricPiano>									
SMix Map Out Com GrPh S9Ef Efect									

2. 鍵盤を弾きます。  
エレクトリックピアノの音が出ることを確認してください。
3. カーソルをインストゥルメント「No 2」の「Ch」に移動します。

PFM-InstMix B07 Jazz Multi									
No	Type	Name	SW	Ch	Pri	Lvl	Pan	Mono	
1	UCE	02 Elect	on	1	mid	122	0	off	
2	UCE	03 Uprig	on	2	mid	127	0	off	
3	DRM	04 Jazz	on	3	mid	127	0	off	
4	UCE	-----	on	4	mid	127	0	off	
<Inst 2:UCE:03 Upright Bass>									
SMix Map Out Com GrPh S9Ef Efect									

4. 設定を「1」に変更します。
5. 鍵盤を弾きます。  
エレクトリックピアノとアップライトベースの音が、同時に出ることを確認してください。
6. カーソルをインストゥルメント「No 2」の「Lvl」(レベル)に移動します。
7. 設定を「110」に変更します。
8. 鍵盤を弾きます。  
アップライトベースの音が、若干小さくなったことを確認してください。

このまま、キースプリットの設定に進みます。

## キースプリットの設定

ノーマルボイス「02 ElectricPiano」と「03 Upright Bass」の発音音域を制限することで、キースプリットを試してみます。ここでは、「C3」より上側で「02 ElectricPiano」が、「B2」より下側で「03 Upright Bass」が鳴るようにセッティングします。



### 手順

1. **F2** (Map) を押します。

次のような画面が表示されます。

PFM-InstMap 007 Jazz Multi									
No	Type	Name	Sft	Tun	Low	High	Eff	Send	
1	UCE	02 Elect	0	0	C3	G3	82		
2	UCE	03 Uprig	0	0	C3	B2	70		
3	DRM	04 Jazz	0	0	C3	G3	70		
4	UCE	-----	0	0	C3	G3	70		
<Inst 1:UCE:02 ElectricPiano>									
SMix	Map	Out	Com	Grph	S9Ef Efcf				

2. カーソルをインストゥルメント「No 1」の「Low」に移動します。

PFM-InstMap 007 Jazz Multi									
No	Type	Name	Sft	Tun	Low	High	Eff	Send	
1	UCE	02 Elect	0	0	C3	G3	82		
2	UCE	03 Uprig	0	0	C3	B2	70		
3	DRM	04 Jazz	0	0	C3	G3	70		
4	UCE	-----	0	0	C3	G3	70		
<Inst 1:UCE:02 ElectricPiano>									
SMix	Map	Out	Com	Grph	S9Ef Efcf				

3. 設定を「C3」に変更します。
4. カーソルをインストゥルメント「No 2」の「High」に移動します。

PFM-InstMap 007 Jazz Multi									
No	Type	Name	Sft	Tun	Low	High	Eff	Send	
1	UCE	02 Elect	0	0	C3	G3	82		
2	UCE	03 Uprig	0	0	C3	B2	70		
3	DRM	04 Jazz	0	0	C3	G3	70		
4	UCE	-----	0	0	C3	G3	70		
<Inst 2:UCE:03 Upright Bass>									
SMix	Map	Out	Com	Grph	S9Ef Efcf				

5. 設定を「B2」に変更します。
6. 鍵盤を弾きます。

「C3」以上の音程ではエレクトリックピアノの音が、「B2」以下の音程ではアップライトベースの音が出ることを確認してください。

しかし、このままではエレクトリックピアノの「C3」より低い音が使えません。エレクトリックピアノの音だけ、1オクターブ分音程を下げてみます。

7. カーソルをインストゥルメント「No 1」の「Sft」(シフト)に移動します。

PFM-InstMap 007 Jazz Multi									
No	Type	Name	Sft	Tun	Low	High	Eff	Send	
1	UCE	02 Elect	0	0	C3	G3	82		
2	UCE	03 Uprig	0	0	C3	B2	70		
3	DRM	04 Jazz	0	0	C3	G3	70		
4	UCE	-----	0	0	C3	G3	70		
<Inst 1:UCE:02 ElectricPiano>									
SMix	Map	Out	Com	Grph	S9Ef Efcf				

8. 設定を「-12」に変更します。
9. 鍵盤を弾きます。  
エレクトリックピアノの音が1オクターブ低くなったことを確認してください。

このまま、エフェクトの設定に進みます。

## エフェクトの設定

パフォーマンスでは、「ボイスエフェクト」と「システムエフェクト」という2種類のエフェクトを使うことができます。ボイスエフェクトは、パフォーマンスを構成するいずれか1つのオブジェクトにかけることができます。システムエフェクトは、パフォーマンスの出力全体にかけることができます。

ここでは、ノーマルボイス「02 ElectricPiano」に対してコーラス(ボイスエフェクト)を、パフォーマンスに対してホールタイプのリバーブ(システムエフェクト)を設定します。

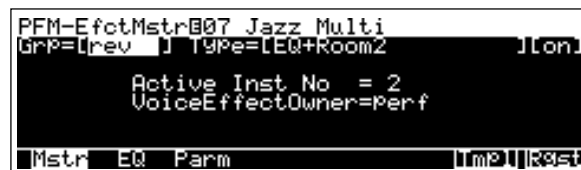


### 手 順

#### ボイスエフェクトの設定

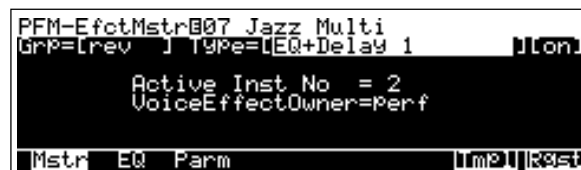
1. **F8** (Efct)を押します。
2. **SHIFT**を押しながら、**F1** (Mstr)を押します。

次のような画面が表示されます。



3. カーソルを「Type」に移動します。
4. 設定を「EQ+Delay 1」に変更します。

次のような画面になります。



4. 鍵盤を弾きます。  
アップライトベースの音だけにディレイがかかっていることを確認してください。(これは、次の「Active Inst No」が「2」に設定されているためです)

5. カーソルを「Active Inst No」に移動します。
6. 設定を「1」に変更します。
7. 鍵盤を弾きます。  
エレクトリックピアノの音だけにディレイがかかっていることを確認してください。
8. カーソルを「Voice Effect Owner」に移動します。
9. 設定を「inst」に変更します。
10. 鍵盤を弾きます。  
エレクトリックピアノの音だけにフェーザーがかかっていることを確認してください。

この「Voice Effect Owner」は、ボイスエフェクトとして「この画面で設定している効果を使う : perf」か、「オブジェクト自身(この場合はノーマルボイス「02 ElectricPiano」)がもともと持っている効果 : inst」を流用するかを選択する項目です。

ノーマルボイス「02 ElectricPiano」には、もともとフェーザーが設定されていますので、ここで「inst」を選択すると、そのフェーザーの設定が流用され、ディレイの設定は無視されることになります。

#### システムエフェクトの設定

1. F7 (SyEf)を押します。  
次のような画面が表示されます。



2. カーソルを「A:」に移動します。
3. 設定を「through」に変更します。
4. カーソルを「B:」に移動します。
5. 設定を「hall」に変更します。  
次のような画面になります。



6. F2 (Map) を押します。

次のような画面が表示されます。

PFM-InstMap 007 Jazz Multi									
No	Type	Name	Sft	Run	Low	High	EfSend		
1	UCE	02 Elect	10	0	C3	G#0	82		
2	UCE	03 Uprig	0	0	C3	B#2	70		
3	DRM	04 Jazz	0	0	C3	G#0	70		
4	UCE	-----	0	0	C3	G#0	0		
<Inst 1:UCE:02 ElectricPiano>									
SMix	Map	Out	Com	Grph	SvEf Efct				

7. カーソルをインストゥルメント「No1」の「EfSend」(エフェクト SEND)に移動します。
8. 設定を「100」に変更します。
9. カーソルをインストゥルメント「No2」の「EfSend」に移動します。
10. 設定を「80」に変更します。
11. 鍵盤を弾きます。

エレクトリックピアノの音には深いリバーブが、アップライトベースにはそれよりも浅いリバーブがかかっていることを確認してください。

#### システムエフェクトのエディット

1. F7 (SyEf) を押します。
2. SHIFT を押しながら、F2 (B) を押します。

次のような画面が表示されます。

PFM-SysEfctB007 Jazz Multi									
H: [through] JlonJ->B: [hall] JlonJ									
Rev Time(sec) =		2.0	Density =		4				
Rev High Ctrl =		0.9	Rev/Er Bal(%) =		45				
Diffusion =		10	HPF Fc(Hz) =		56				
Init Delay(ms) =		31.6	LPF Fc(Hz) =		100				
Rev Delay(ms) =		19.0	Wet/Dry(%) =		100				
A B									

3. カーソルを「Reverb Time( sec )」に移動します。
4. 設定を「5.0」に変更します。
5. 鍵盤を弾きます。

先程よりも長い残響のリバーブに変化したことを確認してください。

これでパフォーマンスのエディットを終了します。

6. EXIT を押します。

メモリーモードのリスト画面に戻ります。

# フロッピーディスクへのセーブ

ここでは、前項でエディットしたパフォーマンスをフロッピーディスクにセーブします。

セーブ時には、このパフォーマンスで使用するオブジェクト(各ノーマルボイス、ドラムボイスやその中で使うサンプル)も同時にセーブすることにします。



## 注 意

- ・ここでは、2HDタイプのフロッピーディスクに対して、「フォーマット」「セーブ」を行う手順を説明します。あらかじめ新品(あるいは不要な)の2HDタイプのフロッピーディスク(MF2HD)を用意しておいてください。また、フロッピーディスクのライトプロテクトタブがオンになっていると、フォーマット、セーブができませんので、オフの方にしておきます。
- ・オプションのハードディスクやMOディスクドライブが内蔵(接続)されている場合、フォーマットの操作には、十分ご注意ください。フォーマットの対象を間違えると、ハードディスクやMOディスクの中身がすべて失われてしまいます。

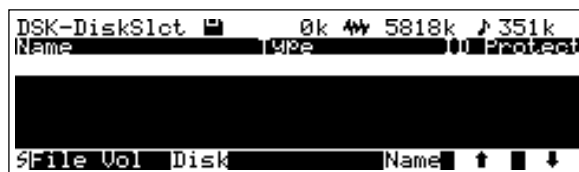
## フロッピーディスクのフォーマット

2HDタイプのフロッピーディスクに「FD1」という名前を付けてフォーマット(初期化)します。



## 手 順

1. **DISK** を押します。  
ディスクモードに切り換わります。
2. **F3** (Disk) を押します。  
次のような画面が表示されます。



3. 2HDタイプのフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブにセットします。
4. **SHIFT** を押しながら、**F5** (Frmt) を押します。  
次のような画面が表示されます。



5. カーソルを「Type」に移動します。
6. 設定を「Floppy Disk 2HD」に変更します。



7. カーソルを「Name」に移動します。
8.  (Name)を押します。

次のような画面が表示されます。



9.  (Del)を押し続けます。  
すべての文字が消されたらボタンを離します。(新品のフロッピーディスクの場合には、この操作は不要です)
10.  (Caps)を押します。  
すでに画面最下行の「Caps」の文字が点滅表示している場合には、この操作は必要ありません。  
画面最下行の「Caps」の文字が点滅表示となります。
11. を4回押します。  
カーソルの位置に「F」という文字が入力されます。
12. を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。
13. を2回押します。  
カーソルの位置に「D」という文字が入力されます。
14. を押します。  
カーソルが1文字分右に移動します。



15. **1 DEF** を1回押します。

カーソルの位置に「1」という文字が入力されます。



16. **F7** (OK) を押します。

元の画面に戻ります。



17. **F7** (Go) を押します。

「Are you sure?」と表示されます。

18. **F7** (Yes) を押します。

フロッピーディスクのフォーマットが始まります。フォーマットが終了したら、元のディスクモードの画面に戻ります。

## パフォーマンスのフロッピーディスクへのセーブ

フォーマットしたフロッピーディスク「FD1」にパフォーマンスおよびそのパフォーマンスで使用するオブジェクトをセーブします。



### 手順

1. **MEMORY** を押します。

メモリーモードのリスト画面が表示されていることを確認します。別の画面が表示されている場合には、**F1** (List) を押します。



PERFORM  
1/9

のランプが点灯していない場合には、**PERFORM** (1/9) を押してパフォーマンスがリストに表示されるようにします。



PERFORM  
1/9

2. カーソルを先ほどエディットした「07 Jazz Multi」に移動します。

3. **F6** (Save) を押します。

次のような画面が表示されます。



4. 「Type」が「Current & Related」になっていることを確認します。  
別の設定になっている場合には、「Current & Related」を選択します。
5. 「Disk」が「FD1」になっていることを確認します。  
別の設定になっている場合には、「FD1」を選択します。

6. F5 (Go)を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。

7. F7 (Yes)を押します。  
パフォーマンスのセーブがはじまり、DISKのランプが点滅します。また、セーブ中にはフロッピーディスクのユーズランプが点灯します。

続いて、正しくセーブされたことを確認します。

8. DISKを押します。  
ディスクモードに切り換わります。
9. F1 (File)を押します。  
次のような画面が表示されます。

DSK-FileSlot		187k	4w	5818k	351k
Disk:FD (2HD)	File Name	Type	W		
=FD1	02 ElectricPiano	UCE	--		
Volume	03 Upright Bass	UCE	--		
=FD VOLUME	04 Jazz Drum	DRM	--		
LoadType	07 Jazz Multi	PFM	--		
=Cursor&Related	BD2 ff	SMP	1		
\$File Vol	Disk	Sort	Info	Abrt	ClLd Load

「Disk」が「FD1」になっていない場合には、「FD1」を選択します。

10. 画面のファイル一覧で、セーブされたパフォーマンスやオブジェクトを確認してください。

これで本章は終わりです。本機の大まかな操作は理解していただけましたでしょうか。本機は、この章で紹介した機能以外にも数多くの機能を満載しています。ここから先は、次の第4章やリファレンスを参照しながら、作業目的、環境に応じて本機を活用してください。



ヤマハ株式会社

# OWNER'S MANUAL

# 4

---

# BASIC GUIDE

## Use the A7000

---

この章では、さまざまなシチュエーションにおける本機の操作方法を具体的に説明していきます。

# 目次( Use the A7000 )

この章で行うこと	4 - 8
for Player	4 - 9
プレーヤーに適した操作環境を読み込む	4 - 9
オブジェクトをロードする	4 - 10
ボリューム内の全ファイル（オブジェクト）をロードする場合	4 - 10
ボリューム内の1オブジェクトと、そのオブジェクトで	
使用している下位オブジェクトをロードする場合	4 - 10
ロード中に「Object of the same name exists.」と表示された場合には	4 - 11
演奏するオブジェクトを選ぶ	4 - 12
MIDIを設定する	4 - 13
ベーシックレシーブチャンネルを変更する操作	4 - 13
プログラムチェンジ受信フィルターを切り換える操作	4 - 13
オムニモードをオン/オフする操作	4 - 13
プログラムチェンジ情報を受信する	4 - 14
ノーマルボイスの簡単なエディット	4 - 15
ノーマルボイス全体の音量を変更する操作	4 - 15
ノーマルボイス全体の音程を変更する操作	4 - 15
ドラムボイスの簡単なエディット	4 - 16
ドラムボイス全体の音量を変更する操作	4 - 16
任意のエLEMENTの音量を変更する操作	4 - 16
任意のエLEMENTの音程を変更する操作	4 - 17
任意のエLEMENTのパンを変更する操作	4 - 18
パフォーマンスの簡単なエディット	4 - 19
パフォーマンス全体の音量を変更する操作	4 - 19
任意のインストゥルメントの音量を変更する操作	4 - 19
任意のインストゥルメントのパンを変更する操作	4 - 20
任意のインストゥルメントの音程を変更する操作	4 - 20
任意のインストゥルメントの、システムエフェクトへの	
センドレベルを変更する操作	4 - 21
オブジェクトをセーブする	4 - 22
ディスクをフォーマットする操作	4 - 22
選択したオブジェクトとその下位オブジェクトをセーブする操作	4 - 22
選択したオブジェクトだけをセーブする操作	4 - 23
エディットされた全オブジェクトをセーブする操作	4 - 24
メモリー上の全オブジェクトをセーブする操作	4 - 24
セーブ中に「File of the same name exists.」と表示された	
場合には	4 - 25
ディスクのバックアップを作る	4 - 26

その他	4 - 27
ボイスエフェクト、システムエフェクトをバイパスする操作	4 - 27
本機全体の音程 ( マスターチューニング ) を変更する操作	4 - 27
for Manipulator	4 - 28
マニピュレーターに適した操作環境を読み込む	4 - 28
オブジェクトをロードする	4 - 29
ボリューム内の全ファイル ( オブジェクト ) をロードする場合	4 - 29
ボリューム内の1オブジェクトと、そのオブジェクトで使用して いる下位オブジェクトをロードする場合	4 - 29
ロード中に「Object of the same name exists.」と表示された場合には	4 - 30
ノーマルボイスのエディット	4 - 31
ノーマルボイスエディットに適した操作環境に切り換える	4 - 31
ノーマルボイス全体の音量を変更する操作	4 - 31
ノーマルボイスの音程を変更する操作	4 - 31
ノーマルボイス全体のアンプリチュードEGのアタックレイト、 リリースレイトを変更する操作	4 - 32
ノーマルボイス全体のLFOのスピード、深さを変更する操作	4 - 32
ノーマルボイス全体のベロシティセンシティビティを変更する操作	4 - 33
ノーマルボイス全体のLPFのカットオフフリケンシー、LPFの ベロシティセンシティビティを変更する操作	4 - 33
ノーマルボイス全体のHPFのカットオフフリケンシー、HPFの ベロシティセンシティビティを変更する操作	4 - 34
サンプルをキーバンクにマッピングする操作	4 - 34
フィルターを簡単に設定する操作	4 - 35
アンプリチュードEGを簡単に設定する操作	4 - 35
フィルターEGを簡単に設定する操作	4 - 36
ピッチEGを簡単に設定する操作	4 - 36
エレメントを増やす操作 - 1	4 - 37
エレメントを増やす操作 - 2	4 - 37
エレメントを減らす操作	4 - 37
他のノーマルボイスのエレメントのセッティングを、現在エデ ィット中のノーマルボイスのエレメントにコピーする操作	4 - 38
複数のエレメントに対して同時にエディットを行う操作	4 - 39
エレメント内の全キーバンクに対して同時にエディットを行う操作	4 - 39
エレメント内の全フィルターバンクに対して同時にエディット を行う操作	4 - 39
セルフアンプリチュードモジュレーションを使った新しい音作り	4 - 40
フィルターセルフモジュレーションを使った新しい音作り	4 - 41
ベロシティで2つのエレメントを切り換えて発音させる操作	4 - 42
ベロシティで2つのエレメントをクロスフェードさせて発音 させる操作	4 - 42
コントローラーで2つのエレメントを切り換えて発音させる操作	4 - 43

コントローラーで2つのエレメントをクロスフェードさせて 発音させる操作	4 - 43
コントローラーでフィルターのカットオフフリクエンシーを コントロールする操作	4 - 44
コントローラーでボイスエフェクトのイコライザーをコント ロールする操作	4 - 45
ボイスエフェクト全体のオン / オフを切り換える操作	4 - 45
エレメントごとにボイスエフェクトのオン / オフを切り換える操作	4 - 46
ボイスエフェクトの種類を変更する操作	4 - 46
ボイスエフェクトのイコライザーを設定する操作	4 - 47
ボイスエフェクトのパラメーターを設定する操作	4 - 47
ドラムボイスのエディット	4 - 48
ドラムボイスエディットに適した操作環境に切り換える	4 - 48
ドラムボイス全体の音量を変更する操作	4 - 48
ドラムボイス全体のアンプリチュードEGのアタックレイト、 リリースレイトを変更する操作	4 - 48
ドラムボイス全体のベロシティセンシティビティを変更する操作	4 - 49
ドラムボイス全体のLPFのカットオフフリクエンシー、LPFの ベロシティセンシティビティを変更する操作	4 - 49
ドラムボイス全体のHPFのカットオフフリクエンシー、HPFの ベロシティセンシティビティを変更する操作	4 - 50
サンプルをエレメントにマッピングする操作	4 - 51
サンプルの発音方法 ( トリガータイプ ) を設定する操作	4 - 52
任意のキーバンクに含まれる全エレメントの音量を変更する操作	4 - 52
任意のキーバンクに含まれる全エレメントの音程を変更する操作	4 - 53
任意のエレメントの音量を変更する操作	4 - 54
任意のエレメントの音程を変更する操作	4 - 54
任意のエレメントのパンを変更する操作	4 - 55
フィルターを簡単に設定する操作	4 - 56
キーバンクを増やす操作	4 - 56
キーバンクを減らす操作	4 - 57
他のドラムボイスのキーバンクのセッティングを、現在 エディット中のドラムボイスのキーバンクにコピーする操作	4 - 57
全てのキーバンクに対して同時にエディットを行う操作	4 - 58
フィルターセルフモジュレーションを使った新しい音作り	4 - 58
ベロシティで2つのエレメントを切り換えて発音させる操作	4 - 59
ベロシティで2つのエレメントをクロスフェードさせて発音 させる操作	4 - 60
ボイスエフェクト全体のオン / オフを切り換える操作	4 - 60
キーバンクごとにボイスエフェクトのオン / オフを切り換える操作	4 - 61
ボイスエフェクトの種類を変更する操作	4 - 61
ボイスエフェクトのイコライザーを設定する操作	4 - 62
ボイスエフェクトのパラメーターを設定する操作	4 - 62



オブジェクトをセーブする	4 - 63
ディスクをフォーマットする操作	4 - 63
選択したオブジェクトとその下位オブジェクトをセーブする操作	4 - 63
選択したオブジェクトだけをセーブする操作	4 - 64
エディットされた全オブジェクトをセーブする操作	4 - 64
メモリー上の全オブジェクトをセーブする操作	4 - 65
セーブ中に「File of the same name exists. 」と表示された場合には	4 - 65
ディスクのバックアップを作る	4 - 67
その他	4 - 68
ボイスエフェクト、システムエフェクトをバイパスする操作	4 - 68
本機全体の音程 ( マスターチューニング ) を変更する操作	4 - 68
オブジェクト自身の出力レベルを上げる操作	4 - 68
ステレオアウトプットの出力レベルを調節する操作	4 - 68
for S.E. Engineer	4 - 70
S.E. ( サウンドエフェクト ) エンジニアに適した操作環境を読み込む	4 - 70
オブジェクトをロードする	4 - 71
ボリューム内の全ファイル ( オブジェクト ) をロードする場合	4 - 71
ボリューム内の1オブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトをロードする場合	4 - 71
ロード中に「Object of the same name exists. 」と表示された場合には	4 - 72
演奏するオブジェクトを選ぶ	4 - 73
サンプルレコーディングのセッティング	4 - 74
モノラルレコーディング、ステレオレコーディングを切り換える操作	4 - 74
レコーディングする長さを設定する操作	4 - 74
レコーディングするサンプルに名前を付ける操作	4 - 74
サンプリングフリケンシーを設定する操作	4 - 75
アナログ入力、デジタル入力を切り換える操作	4 - 75
ハードディスク、MOディスクに直接レコーディングするための操作	4 - 75
あらかじめオリジナルキーを設定しておく操作	4 - 76
スタートトリガータイプを設定する操作	4 - 76
レコーディング後、エクストラクト ( 波形の切り出し ) などを行うための操作	4 - 76
レコーディング終了後、すぐにセーブを行う操作	4 - 77
エフェクトやイコライジングをかけてレコーディングを行うための操作	4 - 77
ドラムボイスへのマッピング	4 - 78
新しいドラムボイスを作る操作	4 - 78
ドラムボイスにひとつずつ手動でサンプルをマッピングしていく操作	4 - 78
クイックマッピング機能を使って、ドラムボイスに自動的にサンプルをマッピングする操作	4 - 80

ドラムボイスのエディット	4 - 81
任意のキーバンクに含まれる全エレメントの音量を変更する操作	4 - 81
任意のキーバンクに含まれる全エレメントの音程を変更する操作	4 - 81
任意のエレメントの音量を変更する操作	4 - 82
任意のエレメントの音程を変更する操作	4 - 82
任意のエレメントのパンを変更する操作	4 - 83
オブジェクトをセーブする	4 - 84
ディスクをフォーマットする操作	4 - 84
選択したオブジェクトとその下位オブジェクトをセーブする操作	4 - 84
選択したオブジェクトだけをセーブする操作	4 - 85
エディットされた全オブジェクトをセーブする操作	4 - 85
メモリー上の全オブジェクトをセーブする操作	4 - 86
セーブ中に「File of the same name exists. 」と表示された場合には	4 - 86
ディスクのバックアップを作る	4 - 88
for D.T.M. Musician	4 - 89
コンピューターとの接続について	4 - 89
D.T.M. ( デスクトップミュージック ) ミュージシャンに適した	
操作環境を読み込む	4 - 89
オブジェクトをロードする	4 - 90
ボリューム内の全ファイル ( オブジェクト ) をロードする場合	4 - 90
ボリューム内の1オブジェクトと、そのオブジェクトで使用	
している下位オブジェクトをロードする場合	4 - 90
ロード中に「Object of the same name exists. 」と表示された場合には	4 - 91
演奏するオブジェクトを選ぶ	4 - 92
パフォーマンス ( マルチティンバー ) のエディット	4 - 92
新しいマルチティンバーを作る操作	4 - 92
マルチティンバーで使用するオブジェクトを選択する操作	4 - 93
パフォーマンス全体の音量を変更する操作	4 - 93
パートごとの音量を変更する操作	4 - 93
パートごとのパンを変更する操作	4 - 94
パートごとの音程を変更する操作	4 - 94
パートごとの、システムエフェクトへのセンドレベルを変更する操作	4 - 95
システムエフェクトのエフェクトタイプを変更する操作	4 - 95
ボイスエフェクトを設定する操作	4 - 96
オブジェクトをセーブする	4 - 97
ディスクをフォーマットする操作	4 - 97
選択したオブジェクトとその下位オブジェクトをセーブする操作	4 - 97
選択したオブジェクトだけをセーブする操作	4 - 98
エディットされた全オブジェクトをセーブする操作	4 - 99
メモリー上の全オブジェクトをセーブする操作	4 - 99
セーブ中に「File of the same name exists. 」と表示された場合には	4 - 100
ディスクのバックアップを作る	4 - 101

## A7000 Tips集

	4 - 102
ディスクからロードする	4 - 102
ディスクにセーブする	4 - 103
各種セーブの使い分け	4 - 103
「Are you sure?」について	4 - 103
画面移動について	4 - 104
ボイス、ドラムボイス、トリガーリストの使い分け	4 - 104
レコーディング時に知っている则便利な操作	4 - 104
エディット時に知っている则便利な操作 ( Edit全般 )	4 - 105
ボイスエディット時に知っている则便利な操作	4 - 106
ドラムボイスエディット、トリガーリストエディット時、 知っている则便利な操作	4 - 106
パフォーマンスエディット時に知っている则便利な操作	4 - 106
パフォーマンスにおけるプログラムチェンジの受信チャンネル	4 - 107
サンプルエディット時に知っている则便利な操作	4 - 107
リネーム	4 - 108
ショートカット	4 - 108
音作り	4 - 108
効果の設定	4 - 110
コピー	4 - 110
出力レベル調整 / アウトプットの設定	4 - 110
ディスクの扱い	4 - 111
検索 / ソート	4 - 111
プログラムチェンジロード	4 - 111
オートマッピング	4 - 111
表示	4 - 111
電源投入	4 - 112
便利機能 ( ボイス、ドラムボイス編 )	4 - 112
コンピューターとの接続	4 - 113

---

# この章で行うこと

---

この章では、次のように4つの目的(用途)別にさまざまな操作手順を紹介します。状況に応じて、辞書のようにお使いください。

なお、内容については重複している部分もありますので、ご理解いただいている部分は読みとばしていただいてもかまいません。

## for Player

フォープレーヤーでは、本機を使った演奏を主な用途とする方のために、オブジェクトのロードからオブジェクトの切り換え、MIDIやプログラムチェンジの扱い方、簡単なエディット、そしてセーブまでの操作を紹介します。

## for Manipulator

フォーマニピュレーターでは、本機を音楽の素材作りのマシンとして高度に使いこなしていただく方のために、ノーマルボイスやドラムボイスのエディット方法やノウハウなどを紹介します。

## for S.E. Engineer

フォーS.E.(サウンドエフェクト)エンジニアでは、本機をサウンドエフェクトの素材作り、そして音出し(ポン出し)のマシンとして使いこなしていただく方のために、サンプルのレコーディングやドラムボイスの作成方法などを紹介します。

## for D.T.M. Musician

フォーD.T.M.(デスクトップミュージック)ミュージシャンでは、本機をデスクトップミュージックのマルチ音源として使いこなしていただく方のために、パフォーマンスのエディット方法などを紹介します。



## 注 意

・プリファレンスデータのファイルをロードした後、セッティングを変更した場合には、記述通りの画面にならない場合もあります。

---

# for Player









---

ここでは、すでに作られているノーマルボイスやドラムボイス、パフォーマンスなどを使って演奏を行うための操作を説明していきます。

## プレーヤーに適した操作環境を読み込む

---

本機に同梱されているディスクのうち、「20 : Tutorial」には、いくつかのプリファレンスパラメーター(環境設定)のデータファイルが入っています。ここでは、その中から「for Player」というファイルを読み込みます。

1.  を押します。
2.  (Pref) を押します。  
プリファレンスセーブ&ロードの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクドライブに「20 : Tutorial」のディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、「Tutorial」を選択します。
5. 「Load Type」にカーソルを移動し、「all」を選択します。
6. 画面右側のPreference File Nameの中の「forPlayer」にカーソルを移動します。
7.  (Load) を押します。
8.  (Go) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  (Yes) を押します。  
「for Player」というプリファレンスデータのファイルがロードされます。
10.  (Styl) を押します。
11. 「Job Style」が「1<Player>」になっていない場合には、「1<Player>」を選択して、 (Exec) を押します。
12.  を押します。

## オブジェクトをロードする

---

ボリューム内の全ファイル(オブジェクト)をロードする場合

1. DISK を押します。
2. F2 ( Vol )を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、JUMPMARKを押した後、8 YZ'を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたはMOディスクのボリュームをロードする場合には、そのディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、ロードするディスクを選択します。
5. 「Load Type」にカーソルを移動し、「Entire Volume」を選択します。
6. 画面右側のボリューム一覧の中から、ロードするボリュームを選択します。
7. F7 ( CILd )または F8 ( Load )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
8. F7 ( Yes )を押します。  
クリアロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを全部消した上で、選択したボリューム内の全ファイルがロードされます。  
ロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを消すことなく、選択したボリューム内の全ファイルがロードされます。(追加形式でのロードです)  
なお、メモリーモードで SHIFT を押しながら F6 ( Load )を押すことでも、追加形式のロードを行うことができます。

ボリューム内の1オブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトをロードする場合

1. DISK を押します。
2. F1 ( File )を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、JUMPMARKを押した後、7 vwxを押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたはMOディスクのボリュームをロードする場合には、そのディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、ロードするディスクを選択します。

5. 「Volume」にカーソルを移動し、ロードするボリュームを選択します。
6. 「Load Type」にカーソルを移動し、「Cursor&Related」を選択します。
7. 画面右側のファイルネーム一覧から、ロードするファイルを選択します。

8.  (CILd) または  (Load) を押します。

「Are you sure?」と表示されます。

9.  (Yes) を押します。

クリアロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを全部消した上で、選択したファイルがロードされます。

ロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを消すことなく、選択したファイルがロードされます。(追加形式でのロードです)

ロード中に「Object of the same name exists.」と表示された場合にはロードしようとしたファイルと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにメモリー上に存在する場合には、どのようにロードするかを選択する画面が表示されます。この場合には、次の中から処理を選択します。

(ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、メモリー上のオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でロードします。

(NamC) : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。

(Skip) : スキップを選択すると、ファイルネームの重複するファイルはロードしません。

(Rplc) : リプレイス (Replace) を選択すると、すでにメモリー上に存在するオブジェクトを、強制的にディスク上のファイルで上書きします。

(Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、ロードを中止します。

以上の  ~  のいずれかを押すと「Do you need a similar warning if more duplicate names are found?」というメッセージの画面が表示されます。この画面では、「再びファイルネームの重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

- |   |  |
|---|--|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F6</div> ( No )  | : 再びファイルネームが重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F7</div> ( Yes ) | : ファイルネームが重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。   |

## 演奏するオブジェクトを選ぶ

---

1. 

MEMORY

 を押します。
2. 

F1

 ( List ) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、

JUMPMARK

 を押した後、

4 MNO

 を押すことでもこの画面が表示されます。
3. カーソルを音を出したいノーマルボイス ( Type=VCE )、ドラムボイス ( Type=DRM )、パフォーマンス ( Type=PFM ) へ移動して鍵盤などを弾きます。



### 注 意

---

- ・リストの画面で、ノーマルボイスが表示されていない場合は 

VOICE  
2 / 10

 を押します。
- ・リストの画面で、ドラムボイスが表示されていない場合は 

DRUM  
3 / 11

 を押します。
- ・リストの画面で、パフォーマンスが表示されていない場合は 

PERFORM  
1 / 9

 を押します。
- ・鍵盤などを弾いても音が出ない場合はMIDIのトランスミットチャンネルとレシーブチャンネルを確認してください。ノーマルボイス、ドラムボイスの場合にはベーシックレシーブチャンネルを外部MIDI機器のトランスミットチャンネルに合わせるか、ベーシックチャンネルオムニスイッチをオンにします。パフォーマンスの場合には各インストゥルメントのレシーブチャンネルを外部MIDI機器のトランスミットチャンネルに合わせます。



## MIDIを設定する

---

### ベーシックレシーブチャンネルを変更する操作

1. **MIDI** を押します。
2. **F1** ( Parm ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**6 STU** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. 「BasicReceiveCh」にカーソルを移動し、ベーシックレシーブチャンネルを設定します。

### プログラムチェンジ受信フィルターを切り換える操作

1. **MIDI** を押します。
2. **F2** ( Fltr ) を押します。
3. 「ProgramChange」にカーソルを移動し、イネーブル( 受信 ) / ディスエーブル( 無視 ) を設定します。

### オムニモードをオン / オフする操作

1. **MIDI** を押します。
2. **F1** ( Parm ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**6 STU** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. 「Basic Ch Omni SW」にカーソルを移動し、オン / オフを設定します。

## プログラムチェンジ情報を受信する



---

プログラムチェンジ情報を受信するためには、前ページの「Program Change」がイネーブルになっていなければなりません。

ここでは、例としてプログラムナンバーの「8」番 (MIDIプログラムチェンジでは7) を受信したとき、メモリー上のノーマルボイス「02 ElectricPiano」に切り替えるための設定を行います。

1.  を押します。


2.  (List) を押します。

プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。

3. ノーマルボイス「02 ElectricPiano」の「Pgm」にカーソルを移動します。

4. 「8」を設定します。

この状態では、数字が点滅しています。

5.  を押します。

これで、プログラムナンバーが設定されます。以降、他のオブジェクトが選択されているときでも、外部MIDI機器からプログラムナンバー「8」が送信されると、「02 ElectricPiano」に切り換わるようになります。



### 参 考

---

・本機では、メモリーモードのリスト画面に表示される各オブジェクトにプログラムナンバー (1~128) を設定することで、外部MIDI機器のMIDIプログラムチェンジメッセージ (0~127) を使って、再生するオブジェクトを切り換えることができます。通常、MIDIキーボードのような外部機器では、プログラムナンバーのスイッチ (1~128) を押すことで、MIDIプログラムチェンジメッセージが送信されるように設計されています。

## ノーマルボイスの簡単なエディット

### ノーマルボイス全体の音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Easy) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**5 PQR** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「Level」にカーソルを移動し、適当な音量に変更します。

### ノーマルボイス全体の音程を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Easy) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**5 PQR** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「NtShft」または「Tuning」にカーソルを移動し、適当なノートシフト (半音単位)、チューニング (1.171875セント単位) を設定します。

## ドラムボイスの簡単なエディット

---

### ドラムボイス全体の音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Easy) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**1 DEF** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「Level」にカーソルを移動し、適当な音量を設定します。

### 任意のエレメントの音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F2** (EIP2) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**3 JKL** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号 (カレントキーバンクナンバー) に移動し、目的のエレメントを含むキーバンクを選択します。

また、**SHIFT**を押しながら**F7** (MTgt) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。

8. 表示されたキーバンクの任意の要素の「Lvl」にカーソルを移動し、適当な音量を設定します。

#### 任意の要素の音程を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK**を押した後、**4 MNO**を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。
6. **SHIFT**を押しながら**F1** (EIP1) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK**を押した後、**2 GHI**を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号 (カレントキーバンクナンバー) に移動し、目的の要素を含むキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT**を押しながら**F7** (MTgt) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 表示されたキーバンクの任意の要素の「Shft」または「Tun」にカーソルを移動し、適当なノートシフト (半音単位)、チューニング (1.171875セント単位) を設定します。

### 任意のエLEMENTのパンを変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F2** (EIP2) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**3 JKL** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号 (カレントキーバンクナンバー) に移動し、目的のエLEMENTを含むキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT** を押しながら **F7** (MTgt) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 表示されたキーバンクの任意のエLEMENTの「Pan」にカーソルを移動し、適当なパン (マイナスで左寄り、プラスで右寄り) を設定します。

## パフォーマンスの簡単なエディット

### パフォーマンス全体の音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F4** (Com) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**ENT** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「Stereo Level」にカーソルを移動し、適当な音量を設定します。

### 任意のインストゥルメントの音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Mix) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**0 ABC** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 任意のインストゥルメントの「Lvl」にカーソルを移動し、適当な音量を設定します。

### 任意のインストゥルメントのパンを変更する操作









1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Mix) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**0 ABC** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 任意のインストゥルメントの「Pan」にカーソルを移動し、適当なパン (マイナスで左寄り、プラスで右寄り) を設定します。

### 任意のインストゥルメントの音程を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**- /..** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 任意のインストゥルメントの「Sft」または「Tun」にカーソルを移動し、適当なノートシフト (半音単位)、チューニング (1.171875セント単位) を設定します。  
パフォーマンスに組み込まれたインストゥルメントが、ドラムボイスやトリガーリストの場合、「Sft」(ノートシフト) は機能しません。



任意のインストゥルメントの、システムエフェクトへのセンドレベルを変更する操作

1.  を押します。
2.  (List) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4.  を押します。
5.  (Map) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 任意のインストゥルメントの「EfSend」にカーソルを移動し、適当なセンドレベルを設定します。

## オブジェクトをセーブする

---

### ディスクをフォーマットする操作

ここでは、まずディスク（フロッピーディスクやハードディスク、MOディスクなど）のフォーマット（初期化）の操作を説明します。ディスクをフォーマットすると、それまでそのディスクに入っていたデータはすべて消えてしまいます。十分ご注意ください。

1. DISK を押します。
2. F3 ( Disk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、9 #& を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたは、MOディスクをフォーマットする場合には、そのディスクをドライブにセットします。
4. SHIFT を押しながら F5 ( Frmt ) を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、フォーマットのタイプを選択します。  
SCSI接続されたディスクの場合には、SCSI IDやパーティションも設定します。
6. 「Name」にカーソルを移動します。
7. F4 ( Name ) を押します。
8. ディスクネームを設定します。
9. F7 ( OK ) を押します。
10. F7 ( Go ) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
11. F7 ( Yes ) を押します。  
これで、ディスクのフォーマットが実行されます。

### 選択したオブジェクトとその下位オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、選択したオブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトを同時にセーブします。

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして

「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**4 MNO**を押すことでもこの画面が表示されます。

3. セーブしたいオブジェクトにカーソルを移動します。
4. **F6** ( Save )を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、「Current&Related」を選択します。
6. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
7. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、**F2** ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
8. **F7** ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. **F7** ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

#### 選択したオブジェクトだけをセーブする操作

この操作を行うと、選択したオブジェクトだけをセーブします。

1. **MEMORY**を押します。
2. **F1** ( List )を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**4 MNO**を押すことでもこの画面が表示されます。
3. セーブしたいオブジェクトにカーソルを移動します。
4. **F6** ( Save )を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、「Current Object Only」を選択します。
6. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
7. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、**F2** ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
8. **F7** ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. **F7** ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

### エディットされた全オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、メモリー上でエディットされているすべてのオブジェクトが、ロードしたディスクのボリュームに一度にセーブされます。

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、4 MNO を押すことでもこの画面が表示されます。
3. F7 ( SvEd ) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
4. F7 ( Yes ) を押します。  
セーブが実行されます。

### メモリー上の全オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、現在メモリー上に存在するすべてのオブジェクトが、任意のディスクのボリュームにセーブされます。

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、4 MNO を押すことでもこの画面が表示されます。
3. F8 ( SvAL ) を押します。
4. 「Type」にカーソルを移動し、「All」を選択します。
5. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
6. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、F2 ( Name ) を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
7. F7 ( Go ) を押します。  
F7 ( Go ) のかわりに F3 ( Wipe ) を押すと、選択したボリューム内の全ファイルを削除した後、メモリー上の全オブジェクトがセーブされます。  
「Are you sure?」と表示されます。
8. F7 ( Yes ) を押します。  
セーブが実行されます。

セーブ中に「File of the same name exists.」と表示された場合には  
セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにボ  
リューム上にある場合には、どのようにセーブするかを選択する画面が表示されま  
す。この場合には、次の中から処理を選択します。

- |  |   |
|--|---|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F2</div> (ANam) | : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、サンプル「A」を使用するノーマルボイス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というファイルが存在した場合、 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F2</div> (ANam) を選択してセーブすると、メモリー上のサンプル「A」は「A*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「B」の使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「A*」に変更されます。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F3</div> (NamC) | : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANam と同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。   |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F4</div> (Skip) | : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。  |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F5</div> (Rplc) | : リプレイス (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。  |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F6</div> (Abrt) | : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。  |

以上の 

F1

 ~ 

F5

 のいずれかを押すと「Do you need a similar warning if more duplicate names are found?」というメッセージの画面が表示されます。この画面では、「再びファイルネームの重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

- |   |  |
|---|--|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F6</div> (No)  | : 再びファイルネームが重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F7</div> (Yes) | : ファイルネームが重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。   |

## ディスクのバックアップを作る

---

バックアップはSCSI接続されたディスクでのみ可能です。また、新しいディスクにバックアップをとる場合には、あらかじめフォーマットの作業を行っておいてください。

1. DISK を押します。
2. F3 ( Disk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Player」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Player>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、9 #&\_ を押すことでもこの画面が表示されます。
3. MOディスクをバックアップする場合には、そのバックアップ元となるディスクをドライブにセットします。
4. バックアップの元となるディスクを選択します。
5. SHIFT を押しながら F6 ( Bkup ) を押します。
6. MOディスクをバックアップする場合には、そのバックアップ先となるディスクをドライブにセットします。  
MOディスクドライブが1ドライブの場合には、ディスクを入れ替えます。
7. 「Destination Disk」にカーソルを移動し、バックアップ先のディスクを選択します。
8. F7 ( Go ) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. F7 ( Yes ) を押します。  
これで、バックアップが実行されます。  
1つのMOディスクドライブでバックアップをとる場合には、「Please insert source disk.」と表示されたらバックアップ元のMOディスクを、「Please insert destination disk.」と表示されたらバックアップ先のMOディスクを、セットしてください。



### 参 考

---

- ・バックアップは、SCSI接続されたディスクに対してのみ可能です。フロッピーディスクのバックアップはできません。
- ・フロッピーディスクのバックアップは、いったんクリアロードを行った後、別のフロッピーディスクにセーブオールを行うことで可能です。(プリファレンスデータは、別にロード/セーブを行ってください)

## その他

---




### ボイスエフェクト、システムエフェクトをバイパスする操作

1.  を押します。

このボタンが点灯しているときは、エフェクトがバイパスされます。消灯しているときは、エフェクトが有効となります。

ただし、セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によっては、どちらかのエフェクトだけがバイパスされる場合もあります。

### 本機全体の音程(マスターチューニング)を変更する操作

1.  を押します。
2.  ( Tune ) を押します。
3. 「Master Note Shift」または「Master Fine Tuning」にカーソルを移動し、適当なノートシフト(半音単位)、チューニング(1.171875セント単位)を設定します。
4.  を押します。



### 参 考

---

- ・ドラムボイス、トリガーリストに対して、「Master Note Shift」は機能しません。

---

# for Manipulator

---

ここでは、ノーマルボイスやドラムボイス、パフォーマンスなどのさまざまなエディットを行うための操作を説明していきます。

## マニピュレーターに適した操作環境を読み込む

---

本機に同梱されているディスクのうち、「20 : Tutorial」には、いくつかのプリファレンスパラメーター(環境設定)のデータファイルが入っています。ここでは、その中から「for Manipulator」というファイルを読み込みます。

1.  を押します。
2.  (Pref) を押します。  
プリファレンスセーブ&ロードの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクドライブに「20 : Tutorial」のディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、「Tutorial」を選択します。
5. 「Load Type」にカーソルを移動し、「all」を選択します。
6. 画面右側のPreference File Nameの中の「for Manipulator」にカーソルを移動します。
7.  (Load) を押します。
8.  (Go) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  (Yes) を押します。  
「for Manipulator」というプリファレンスデータのファイルがロードされます。
10.  (Styl) を押します。
11. 「Job Style」が「1<Manipu1>」になっていない場合には、「1<Manipu1>」を選択して、 (Exec) を押します。
12.  を押します。



## オブジェクトをロードする

ボリューム内の全ファイル(オブジェクト)をロードする場合

1. **DISK** を押します。
2. **F2** ( Vol )を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Manipu1>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**8 YZ**を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたはMOディスクのボリュームをロードする場合には、そのディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、ロードするディスクを選択します。
5. 「Load Type」にカーソルを移動し、「Entire Volume」を選択します。
6. 画面右側のボリューム一覧の中から、ロードするボリュームを選択します。
7. **F7** ( CILd )または **F8** ( Load )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
8. **F7** ( Yes )を押します。  
クリアロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを全部消した上で、選択したボリューム内の全ファイルがロードされます。  
ロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを消すことなく、選択したボリューム内の全ファイルがロードされます。(追加形式でのロードです)  
なお、メモリーモードで **SHIFT** を押しながら **F6** ( Load )を押すことでも、追加形式のロードを行うことができます。

ボリューム内の1オブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトをロードする場合

1. **DISK** を押します。
2. **F1** ( File )を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<Manipu1>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**7 VWX**を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたはMOディスクのボリュームをロードする場合には、そのディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、ロードするディスクを選択します。
5. 「Volume」にカーソルを移動し、ロードするボリュームを選択します。

6. 「Load Type」にカーソルを移動し、「Cursor&Related」を選択します。
7. 画面右側のファイルネーム一覧から、ロードするファイルを選択します。
8.  ( CILd )または ( Load )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  ( Yes )を押します。  
クリアロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを全部消した上で、選択したファイルがロードされます。  
ロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを消すことなく、選択したファイルがロードされます。(追加形式でのロードです)

ロード中に「Object of the same name exists.」と表示された場合にはロードしようとしたファイルと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにメモリー上に存在する場合には、どのようにロードするかを選択する画面が表示されます。この場合には、次の中から処理を選択します。

- |  |  |
|--|--|
| <input type="button" value="F2"/> ( ANam ) | : オートリネーミング( Auto Renaming )を選択すると、メモリー上のオブジェクトの名前を自動的に変更( リネーム )した上でロードします。                                 |
| <input type="button" value="F3"/> ( NamC ) | : オートリネーミング&コンファーマーミング( Auto Renaming & Confirming )を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。 |
| <input type="button" value="F4"/> ( Skip ) | : スキップを選択すると、ファイルネームの重複するファイルはロードしません。   |
| <input type="button" value="F5"/> ( Rplc ) | : リブレース( Replace )を選択すると、すでにメモリー上に存在するオブジェクトを、強制的にディスク上のファイルで上書きします。   |
| <input type="button" value="F6"/> ( Abrt ) | : アボート( Abort )を選択すると、ロードを中止します。   |

以上の ~  のいずれかを押すと「Do you need a similar warning if more duplicate names are found?」というメッセージの画面が表示されます。この画面では、「再びファイルネームの重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

- |   |  |
|---|--|
| <input type="button" value="F6"/> ( No )  | : 再びファイルネームが重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。 |
| <input type="button" value="F7"/> ( Yes ) | : ファイルネームが重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。   |

## ノーマルボイスのエディット

ノーマルボイスエディットに適した操作環境に切り換える

1. **F1** ( Styl ) を押します。
2. 「 Job Style 」にカーソルを移動し、「 2<Manipu2> 」を選択します。
3. **F8** ( Exec ) を押します。
4. **EXIT** を押します。

ノーマルボイス全体の音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットするノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** ( Easy ) を押します。  
ブリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「 Level 」にカーソルを移動し、適当な音量に変更します。

ノーマルボイスの音程を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットするノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** ( Easy ) を押します。  
ブリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「 NtShft 」または「 Tuning 」にカーソルを移動し、適当なノートシフト ( 半音単位 )、チューニング ( 1.171875 セント単位 ) を設定します。

ノーマルボイス全体のアンプリチュードEGのアタックレイト、リリースレイトを変更する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F1 ( Easy ) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、4 MNO を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「Attack」または「Release」にカーソルを移動し、適当な数値に変更します。  
 プラスの数値を設定すると、アタックまたはリリースの変化が速くなり、マイナスの数値を設定すると遅くなります。  
 この項目は、ノーマルボイスの各エレメントごとに設定されている各種レイトを相対的に一括して調整するための項目です。

ノーマルボイス全体のLFOのスピード、深さを変更する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F1 ( Easy ) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、4 MNO を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「LFO Speed」または「LFO Depth」にカーソルを移動し、適当な数値に変更します。  
 この項目は、ノーマルボイスの各エレメントごとに設定されているスピードやピッチモジュレーションデプス、アンプリチュードモジュレーションデプス、フィルターモジュレーションデプスを相対的に一括して調整するための項目です。

### ノーマルボイス全体のベロシティセンシティビティを変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Easy) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「VelSens」にカーソルを移動し、適当な数値に変更します。  
 この項目は、ノーマルボイスのベロシティセンシティビティを相対的に一括して調整するための項目です。

### ノーマルボイス全体のLPFのカットオフフリクエンシー、LPFのベロシティセンシティビティを変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Easy) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「LPF Freq」または「LPF VelSns」にカーソルを移動し、適当な数値に変更します。  
 この項目は、ノーマルボイスの全フィルターバンクの、ローパスフィルターのカットオフフリクエンシーまたはベロシティセンシティビティを相対的に一括して調整するための項目です。  
 フィルターが「bypass」または「HPF」に設定されているフィルターバンクでは、この設定は無効となります。

ノーマルボイス全体のHPFのカットオフフリケンシー、HPFのペロシティセンシ  
ティビティを変更する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F1 ( Easy ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして  
「2<Manipu2>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、4 MNO を押すこ  
ともこの画面が表示されます。
6. 「HPF Freq」または「HPF VelSns」にカーソルを移動し、適当な数値に変更し  
ます。  
この項目は、ノーマルボイスの全フィルターバンクの、ハイパスフィルターの  
カットオフフリケンシーまたはペロシティセンシティビティを相対的に一括し  
て調整するための項目です。フィルターが「bypass」または「LPF」に設定され  
ているフィルターバンクでは、この設定は無効となります。

サンプルをキーバンクにマッピングする操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F2 ( Map ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F1 ( KBP1 ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして  
「2<Manipu2>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、5 PQR を押すこ  
ともこの画面が表示されます。
7. 任意のキーバンクの「Sample」にカーソルを移動し、目的のサンプルを選択し  
ます。  
また、この項目にカーソルを移動した後、SHIFT を押しながら F4 ( Slct ) を押  
すことでサンプル一覧から目的のサンプルを選ぶこともできます。サンプル名の  
左ではキーバンクをS( Stereo )で扱うか、M( Mono )で扱うかを選択します。
8. サンプルを設定したキーバンクの「Lo」、「Hi」にカーソルを移動し、目的のサ  
ンプルの発音音域を設定します。

### フィルターを簡単に設定する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F3** (Fltr) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**1 DEF** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. **SHIFT** を押しながら **F5** (Init) を押します。
7. 「Type」や「Fc」、「Q」にカーソルを移動し、グラフを見ながら適当なフィルターを設定します。  
 また、このとき外部キーボードを使って、設定中のフィルターの効果を確認することができます。
8. **F7** (OK) を押します。  
 フィルターの設定が完了します。

### アンプリチュードEGを簡単に設定する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F5** (Amp) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**3 JKL** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. **SHIFT** を押しながら **F5** (Temp) を押します。
7. 「Template Name」で、目的のアンプリチュードEGテンプレートを選択します。  
 また、このとき外部キーボードを使って、選択したアンプリチュードEGテンプレートの効果を確認することができます。
8. **F7** (OK) を押します。  
 アンプリチュードEGの設定が完了します。

### フィルターEGを簡単に設定する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットする ノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F3** ( Filt ) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F2** ( EG ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**2 GHI** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. **SHIFT** を押しながら **F5** ( Temp ) を押します。
8. 「Template Name」で、目的のフィルターEGテンプレートを選択します。  
また、このとき外部キーボードを使って、選択したフィルターEGテンプレートの効果を確認することができます。
9. **F7** ( OK ) を押します。  
フィルターEGの設定が完了します。

### ピッチEGを簡単に設定する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットする ノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F4** ( Ptch ) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F2** ( EG ) を押します。
7. **SHIFT** を押しながら **F5** ( Temp ) を押します。
8. 「Template Name」で、目的のピッチEGテンプレートを選択します。  
また、このとき外部キーボードを使って、選択したピッチEGテンプレートの効果を確認することができます。
9. **F7** ( OK ) を押します。  
フィルターEGの設定が完了します。



## エレメントを増やす操作 - 1

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F3** (Elem) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**6 STU** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. **SHIFT** を押しながら **F5** (EL+) を押します。

## エレメントを増やす操作 - 2

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。
6. **VOICE 2 / 10** (エレメントセレクト2) ~ **TRIG LIST 4 / 12** (エレメントセレクト4) のいずれかを  
を押します。

押したエレメントの番号まで、エレメントが増やされます。

ノーマルボイスエディットの多くの画面でこの操作が可能ですが、一部の画面では使えない場合もあります。

## エレメントを減らす操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F3** (Elem) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして

「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**6 STU**を押すことでもこの画面が表示されます。

7. 削除したいエレメントにカーソルを移動します。

8. **SHIFT**を押しながら**F6** (EL-)を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。

9. **F7** (Yes)を押します。

他のノーマルボイスのエレメントのセッティングを、現在エディット中のノーマルボイスのエレメントにコピーする操作

1. **MEMORY**を押します。

2. **F1** (List)を押します。

3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。

4. **EDIT**を押します。

5. **F1** (Easy)を押します。

プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**4 MNO**を押すことでもこの画面が表示されます。

6. **SHIFT**を押しながら**F5** (Copy)を押します。

7. 「Source Voice」にカーソルを移動し、コピー元となるエレメントを持つノーマルボイスを選択します。

8. 「Source Element」にカーソルを移動し、コピー元となるエレメント番号を選択します。

9. 「Destination Element」にカーソルを移動し、コピー先となるエレメント番号を選択します。

10. 「Keep Mapping」にカーソルを移動し、サンプルのマッピング情報のコピーの有無を選択します。



「off」を選択した場合には、コピー元のサンプルの全情報がコピーされます。





「on」を選択した場合には、サンプルのマッピング情報以外のデータだけがコピーされ、現在エディット中のエレメントのサンプルや発音音域などの設定はそのまま維持されます。

11. **F7** (OK)を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。






12. **F7** (Yes)を押します。

### 複数のエレメントに対して同時にエディットを行う操作

マッピング、フィルター、アンプリチュードEGなど、エレメントごとに設定を行う画面(  (エレメントセレクト1) ~  (エレメントセレクト4) のいずれかが1つだけが点灯する画面) で、複数のエレメントの設定を同時にエディットすることができます。


この操作を行う場合には、点灯している  ~  を押しながら、別の  ~  を押します。(複数のボタンを押すこともできます)






すると、点灯しているボタンは点灯したまま、新しく押したボタンは点滅をはじめます。この状態である項目の設定を変更すると、点滅しているエレメントの同項目も同じようにエディットされます。

なお、  やジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使った場合には、点灯しているエレメントの増減値と同じ分(相対値)だけ点滅しているエレメントの設定値が変化します。 ~ 、 を使った場合には、全く同じ数値となります。

### エレメント内の全キーバンクに対して同時にエディットを行う操作


マップキーバンクパラメーター1、マップキーバンクパラメーター2の画面では、任意のエレメントに含まれる全キーバンクの設定を一度に変更することができます。






この操作を行う場合には、これらの画面が表示されているとき、 (SIMUL EDIT) を押しボタンを点灯させます。

なお、  やジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使った場合には、エディットしたキーバンクの増減値と同じ分(相対値)だけ、他のキーバンクの設定値が変化します。 ~ 、 を使った場合には、全く同じ数値となります。

### エレメント内の全フィルターバンクに対して同時にエディットを行う操作

フィルターベース、フィルターEG、フィルタースケールの画面では、任意のエレメントに含まれる全フィルターバンクの設定を一度に変更することができます。

この操作を行う場合には、これらの画面が表示されているとき、 (SIMUL EDIT) を押しボタンを点灯させます。

なお、  やジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使った場合には、エディットしたフィルターバンクの増減値と同じ分(相対値)だけ、他のフィルターバンクの設定値が変化します。 ~ 、 を使った場合には、全く同じ数値となります。

### セルフアンプリチュードモジュレーションを使った新しい音作り

ここでは、セルフアンプリチュードモジュレーションという特殊な機能を使った音作りを紹介します。例として同梱ディスク「20 : Tutorial」の中の「02 ElectricPiano」というノーマルボイスを使います。

1. フロッピーディスク「20 : Tutorial」からノーマルボイス「02 ElectricPiano」(およびこのノーマルボイスで使用するサンプル)をロードしておきます。
2. **MEMORY** を押します。
3. **F1** (List) を押します。
4. エディットするノーマルボイス「02 ElectricPiano」にカーソルを移動します。
5. **EDIT** を押します。
6. **F3** (Fltr) を押します。
7. **SHIFT** を押しながら **F2** (EG) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**2 GHI** を押すことでもこの画面が表示されます。
8. 画面右上の「Edit」にカーソルを移動し、「flt1」を選択します。
9. **SHIFT** を押しながら **F5** (Temp) を押します。
10. 「Template Name」で、「Atk&Rel」を選択します。
11. **F7** (OK) を押します。
12. **F5** (Amp) を押します。
13. **SHIFT** を押しながら **F5** (Temp) を押します。
14. 「Template Name」で、「StrgFast」を選択します。
15. **F7** (OK) を押します。
16. **F2** (Map) を押します。
17. **SHIFT** を押しながら **F3** (Elem) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**6 STU** を押すことでもこの画面が表示されます。
18. エlement1の「SAM」にカーソルを移動し、「6」を設定します。  
セルフアンプリチュードモジュレーションの効果を確認してください。

### フィルターセルフモジュレーションを使った新しい音作り

ここでは、フィルターセルフモジュレーションという特殊な機能を使った音作りを紹介します。例として同梱ディスク「20 : Tutorial」の中の「02 ElectricPiano」というノーマルボイスを使います。

1. フロッピーディスク「20 : Tutorial」からノーマルボイス「02 ElectricPiano」(およびこのノーマルボイスで使用するサンプル)をロードしておきます。
2. **MEMORY** を押します。
3. **F1** (List) を押します。
4. エディットするノーマルボイス「02 ElectricPiano」にカーソルを移動します。
5. **EDIT** を押します。
6. **F5** (Amp) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**3 JKL** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. **SHIFT** を押しながら **F5** (Temp) を押します。
8. 「Template Name」で、「Pluck2」を選択します。
9. **F7** (OK) を押します。
10. **F3** (Fltr) を押します。
11. **SHIFT** を押しながら **F1** (Base) を押します。
12. 「SelfModSens」にカーソルを移動し、「4」を設定します。  
フィルターセルフモジュレーションの効果を確認してください。

### ベロシティで2つのエレメントを切り換えて発音させる操作

ここでは、例として64以下のベロシティでエレメント1が発音し、65以上のベロシティでエレメント2が発音するように設定します。

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットする2エレメント構成のノーマルボイス( Type=VCE )にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F5** ( Amp ) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F3** ( Vel ) を押します。
7. エレメント1の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「0」に、「BP2」を「64」に、「Dpth2」を「127」に設定します。
8. エレメント2の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「65」に、「BP2」を「127」に、「Dpth2」を「127」に設定します。

### ベロシティで2つのエレメントをクロスフェードさせて発音させる操作

ここでは、例としてエレメント1はベロシティが大きくなるほど音量が下がり、エレメント2はベロシティが大きくなるほど音量が上がるように設定します。

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットする2エレメント構成のノーマルボイス( Type=VCE )にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F5** ( Amp ) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F3** ( Vel ) を押します。
7. エレメント1の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「0」に、「BP2」を「64」に、「Dpth2」を「60」に設定します。
8. エレメント2の「Dpth1」を「80」に、「BP1」を「65」に、「BP2」を「127」に、「Dpth2」を「127」に設定します。

### コントローラーで2つのエレメントを切り換えて発音させる操作

ここでは、例としてコントロールチェンジナンバー001のコントローラー(モジュレーションホイール)が、64以下のときエレメント1が発音し、65以上のときエレメント2が発音するように設定します。

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットする2エレメント構成のノーマルボイス(Type=VCE)にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F5** (Amp) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F4** (Ctrl) を押します。
7. エレメント1の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「0」に、「BP2」を「64」に、「Dpth2」を「127」に設定します。
8. エレメント2の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「65」に、「BP2」を「127」に、「Dpth2」を「127」に設定します。
9. **F7** (Ctrl) を押します。
10. **SHIFT** を押しながら **F1** (Mtrx) を押します。
11. C1の「Device」にカーソルを移動し、「001/ModWheel」を選択します。
12. C1の「Ofst」にカーソルを移動し、「0」を設定します。
13. C1の「Rng」にカーソルを移動し、「+32」を設定します。
14. C1の「Function」にカーソルを移動し、「Cntrl EG Bias」を選択します。

### コントローラーで2つのエレメントをクロスフェードさせて発音させる操作

ここでは、例としてコントロールチェンジナンバー001のコントローラー(モジュレーションホイール)が、0のときエレメント1のみが発音し、コントローラーを上げるにしたがってエレメント1の音が小さく、エレメント2の音が大きくなり、127のときエレメント2のみが発音するように設定します。

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットする2エレメント構成のノーマルボイス(Type=VCE)にカーソルを移動します。

4. EDIT を押します。
5. F5 ( Amp )を押します。
6. SHIFT を押しながら F4 ( Ctrl )を押します。
7. エLEMENT1の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「0」に、「BP2」を「64」に、「Dpth2」を「73」に設定します。
8. エLEMENT2の「Dpth1」を「73」に、「BP1」を「65」に、「BP2」を「127」に、「Dpth2」を「127」に設定します。
9. F7 ( Ctrl )を押します。
10. SHIFT を押しながら F1 ( Mtrx )を押します。
11. C1の「Device」にカーソルを移動し、「001/ModWheel」を選択します。
12. C1の「Ofst」にカーソルを移動し、「0」を設定します。
13. C1の「Rng」にカーソルを移動し、「+32」を設定します。
14. C1の「Function」にカーソルを移動し、「Cntrl EG Bias」を選択します。

コントローラーでフィルターのカットオフフリケンシーをコントロールする操作ここでは、例としてコントロールチェンジナンバー001のコントローラー(モジュレーションホイール)で、すでに設定済みのフィルターのカットオフフリケンシーをコントロールできるように設定します。

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List )を押します。
3. エディットするノーマルボイス( Type=VCE )にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F7 ( Ctrl )を押します。
6. SHIFT を押しながら F1 ( Mtrx )を押します。
7. C1の「Device」にカーソルを移動し、「001/ModWheel」を選択します。
8. C1の「Ofst」にカーソルを移動し、「0」を設定します。  
「0」を設定すると、コントローラーの値が最小のとき、設定されているカットオフフリケンシーでフィルターが効くことになります。
9. C1の「Rng」にカーソルを移動し、「+32」を設定します。
10. C1の「Function」にカーソルを移動し、「Cutoff Bias」を選択します。



コントローラーでボイスエフェクトのイコライザーをコントロールする操作  
 ここでは、例としてコントロールチェンジナンバー001のコントローラー(モジュレーションホイール)で、ボイスエフェクトのイコライザーのミッドゲインをセンターベースでコントロールできるように設定します。(このコントロールを行うためには、あらかじめボイスエフェクトでイコライザーを使用する設定になっている必要があります)

1. **MEMORY**を押します。
2. **F1** (List)を押します。
3. エディットするノーマルボイス(Type=VCE)にカーソルを移動します。
4. **EDIT**を押します。
5. **F7** (Ctrl)を押します。
6. **SHIFT**を押しながら **F1** (Mtrx)を押します。
7. C1の「Device」にカーソルを移動し、「001/ModWheel」を選択します。
8. C1の「Ofst」にカーソルを移動し、「-64」を設定します。  
 「-64」を設定することによって、コントローラーの値が中央のとき、設定されたMid Gainが使われるようになります。
9. C1の「Rng」にカーソルを移動し、「+63」を設定します。  
 「+63」を設定することによって、コントローラーの値が最大のとき、最大のMid Gainが使われるようになります。
10. C1の「Function」にカーソルを移動し、「EQ Gain Mid」を選択します。

ボイスエフェクト全体のオン/オフを切り換える操作

1. **MEMORY**を押します。
2. **F1** (List)を押します。
3. エディットするノーマルボイス(Type=VCE)にカーソルを移動します。
4. **EDIT**を押します。
5. **F8** (Efct)を押します。
6. **SHIFT**を押しながら **F1** (Mstr)を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**0 ABC**を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 画面右上の[ on ]または[ off ]にカーソルを移動し、ボイスエフェクトのオン/オフを選択します。

### エレメントごとにボイスエフェクトのオン / オフを切り換える操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットする ノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F8 ( Efct ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F1 ( Mstr ) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、0 ABC を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 任意のエレメントの「off」または「on」にカーソルを移動し、ボイスエフェクトのオン / オフを選択します。

### ボイスエフェクトの種類を変更する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットする ノーマルボイス ( Type=VCE ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F8 ( Efct ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F1 ( Mstr ) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、0 ABC を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 「Grp」にカーソルを移動し、ボイスエフェクトグループを選択します。
8. 「Type」にカーソルを移動し、ボイスエフェクトタイプを選択します。

## ボイスエフェクトのイコライザーを設定する操作

ボイスエフェクトタイプで「through」が選択されている場合には、イコライザーの設定項目は表示されません。

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F8** (Efct) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F2** (EQ) を押します。

プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**- /..** を押すことでもこの画面が表示されます。

7. ロー、ミッド、ハイの各項目を設定します。

## ボイスエフェクトのパラメーターを設定する操作

ボイスエフェクトタイプで「through」や「EQ」が選択されている場合には、ボイスエフェクトパラメーターの設定項目は表示されません。

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするノーマルボイス (Type=VCE) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F8** (Efct) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F3** (Parm) を押します。

プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「2<Manipu2>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**ENT** を押すことでもこの画面が表示されます。

7. ボイスエフェクトパラメーターの各項目を設定します。

**SHIFT** を押しながら **F5** ( ) や **F6** ( ) を押すことで、ページを切り換えることができます。

## ドラムボイスのエディット

---

ドラムボイスエディットに適した操作環境に切り換える

1. MEMORY ( F1 ) を押します。
2. 「Job Style」にカーソルを移動し、「3<Manipu3>」を選択します。
3. EDIT ( F8 ) を押します。
4. EXIT を押します。

ドラムボイス全体の音量を変更する操作







1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F1 ( Easy ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、4 MNO を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「Level」にカーソルを移動し、適当な音量に変更します。

ドラムボイス全体のアンプリチュードEGのアタックレイト、リリースレイトを変更する操作







1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F1 ( Easy ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、4 MNO を押すことでもこの画面が表示されます。

6. 「Attack」または「Release」にカーソルを移動し、適当な数値に変更します。  
 プラスの数値を設定すると、アタックまたはリリースの変化が速くなり、マイナスの数値を設定すると遅くなります。  
 この項目は、ドラムボイスの各キーバンクごとに設定されている各種レイトを相対的に一括して調整するための項目です。ただし、「One Shot」が設定されているキーバンクに対しては、リリースは機能しません。

#### ドラムボイス全体のペロシティセンシティビティを変更する操作

1.  を押します。
2.  (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4.  を押します。
5.  (Easy) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「Velocity Sens」にカーソルを移動し、適当な数値に変更します。  
 この項目は、ドラムボイスのペロシティセンシティビティを相対的に一括して調整するための項目です。







#### ドラムボイス全体のLPFのカットオフフリケンシー、LPFのペロシティセンシティビティを変更する操作

1.  を押します。
2.  (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4.  を押します。
5.  (Easy) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「LPF Freq」または「LPF VelSns」にカーソルを移動し、適当な数値に変更します。

この項目は、ドラムボイスの全キーバンクの、ローパスフィルターのカットオフフリケンシーまたはベロシティセンシティビティを相対的に一括して調整するための項目です。

フィルターが「bypass」または「HPF」に設定されているキーバンクでは、この設定は無効となります。

ドラムボイス全体のHPFのカットオフフリケンシー、HPFのベロシティセンシティビティを変更する操作

1.  を押します。
2.  ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4.  を押します。
5.  ( Easy ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「HPF Freq」または「HPF VelSns」にカーソルを移動し、適当な数値に変更します。

この項目は、ドラムボイスの全キーバンクの、ハイパスフィルターのカットオフフリケンシーまたはベロシティセンシティビティを相対的に一括して調整するための項目です。

フィルターが「bypass」または「LPF」に設定されているキーバンクでは、この設定は無効となります。

## サンプルをエレメントにマッピングする操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F2 (Map) を押します。
6. SHIFT を押しながら F1 (EIP1) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、5 PQR を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 画面右上端の番号 (カレントキーバンクナンバー) にカーソルを移動し、サンプルを割り当てるキーバンクを選択します。
8. エレメント1の「Sample」にカーソルを移動し、キーバンクに割り当てるサンプルを選択します。  
 また、この項目にカーソルを移動した後、SHIFT を押しながら F4 (Slct) を押すことで、サンプル一覧から目的のサンプルを選ぶこともできます。
9. 画面右上の「音名 (音名) KB--」の「音名」の部分にカーソルを移動し、発音音域を設定します。  
 左側の「音名」は発音音域の最低音、右側の「音名」は発音音域の最高音を示します。
10. 画面右上の「音名 (音名) KB--」の「KB--」の部分にカーソルを移動し、キーバンクナンバーを設定します。  
 この設定によって、この音名のところに指定されたキーバンクのサンプルが割り当てられたことになります。

ループの設定されているサンプルを選択し、かつトリガータイプで「OneSht」が選択されている場合には、ノートオンを受信すると、発音したままになってしまいます。このような場合には、次の「トリガータイプ」で「Normal」を選択します。

### サンプルの発音方法(トリガータイプ)を設定する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス( Type=DRM )にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F2 ( Map ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F3 ( KBNk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMPIMARK を押した後、1 DEF を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 画面右上端の番号( カレントキーバンクナンバー )にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。  
また、SHIFT を押しながら F7 ( MTgt ) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 「Triggr」にカーソルを移動し、トリガータイプを選択します。  
ノートオフしてもそのサンプルのウェーブエンドアドレスまで強制的に発音させる場合には「OneSht」を選択します。ただし、ループが設定されているサンプルの場合には音が鳴りっぱなしになります。ノートオフで発音を止める場合には「Normal」を選択します。

### 任意のキーバンクに含まれる全エレメントの音量を変更する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス( Type=DRM )にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F2 ( Map ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F3 ( KBNk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMPIMARK を押した後、1 DEF を押すことでもこの画面が表示されます。



7. 画面右上端の番号( カレントキーバンクナンバー )にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT**を押しながら **F7** ( MTgt )を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 「Level」にカーソルを移動し、適当な音量に変更します。

任意のキーバンクに含まれる全エレメントの音程を変更する操作

1. **MEMORY**を押します。
2. **F1** ( List )を押します。
3. エディットするドラムボイス( Type=DRM )にカーソルを移動します。
4. **EDIT**を押します。
5. **F2** ( Map )を押します。
6. **SHIFT**を押しながら **F3** ( KBNk )を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**1 DEF**を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 画面右上端の番号( カレントキーバンクナンバー )にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT**を押しながら **F7** ( MTgt )を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 「Shift」または「Tune」にカーソルを移動し、適当なノートシフト( 半音単位 )、チューニング( 1.171875セント単位 )を設定します。

### 任意のエLEMENTの音量を変更する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F2 ( Map ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F2 ( EIP2 ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、6 STU を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号 ( カレントキーバンクナンバー ) に移動し、目的のエLEMENTを含むキーバンクを選択します。  
また、SHIFT を押しながら F7 ( MTgt ) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 表示されたキーバンクの任意のエLEMENTの「Lvl」にカーソルを移動し、適当な音量を設定します。

### 任意のエLEMENTの音程を変更する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F2 ( Map ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F1 ( EIP1 ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、5 PQR を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号 ( カレントキーバンクナンバー ) に移動し、目的のエLEMENTを含むキーバンクを選択します。

また、**SHIFT**を押しながら**F7** ( MTgt )を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。

8. 表示されたキーバンクの任意のエLEMENTの「Shft」または「Tun」にカーソルを移動し、適当なノートシフト(半音単位)、チューニング(1.171875セント単位)を設定します。

#### 任意のエLEMENTのパンを変更する操作

1. **MEMORY**を押します。
2. **F1** ( List )を押します。
3. エディットするドラムボイス( Type=DRM )にカーソルを移動します。
4. **EDIT**を押します。
5. **F2** ( Map )を押します。
6. **SHIFT**を押しながら**F2** ( EIP2 )を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**6 STU**を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号(カレントキーバンクナンバー)に移動し、目的のエLEMENTを含むキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT**を押しながら**F7** ( MTgt )を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 表示されたキーバンクの任意のエLEMENTの「Pan」にカーソルを移動し、適当なパン(マイナスで左寄り、プラスで右寄り)を設定します。

### フィルターを簡単に設定する操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F3 ( Fltr ) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、2 GHI を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「KBank」にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。  
 また、SHIFT を押しながら F7 ( MTgt ) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクを選択することができます。
7. SHIFT を押しながら F5 ( Init ) を押します。
8. 「Type」や「Fc」、「Q」にカーソルを移動し、グラフを見ながら適当なフィルターを設定します。  
 また、このとき外部キーボードを使って、設定中のフィルターの効果を確認することができます。
9. F7 ( OK ) を押します。  
 フィルターの設定が完了します。

### キーバンクを増やす操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F1 ( Easy ) を押します。  
 プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、4 MNO を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「NumberOfKeyBanks」にカーソルを移動し、目的のキーバンク数を設定します。

## キーバンクを減らす操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Easy) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**7 VWX** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. **SHIFT** を押しながら **F2** (Del) を押します。
7. 「Key Bank Number」で、削除するキーバンクの番号を設定します。
8. **F7** (OK) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. **F7** (Yes) を押します。



## 参 考

- ・「Number of KeyBanks」にカーソルを移動して、**COMMAND** を押しながら **-1** を押すことでもキーバンクを減らすことができます。

## 他のドラムボイスのキーバンクのセッティングを、現在エディット中のドラムボイスのキーバンクにコピーする操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Easy) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**4 MNO** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. **SHIFT** を押しながら **F5** (Copy) を押します。
7. 「Source Drum Kit」にカーソルを移動し、コピー元となるキーバンクを持つドラムボイスを選択します。

8. 「SourceKeyBank」にカーソルを移動し、コピー元となるキーバンク番号を選択します。
9. 「Dest.KeyBank」にカーソルを移動し、コピー先となるキーバンク番号を選択します。
10. F7 (OK)を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
11. F7 (Yes)を押します。

全てのキーバンクに対して同時にエディットを行う操作

キーバンクごとに設定を行う画面では、全てのキーバンクの設定を一度に変更することができます。

この操作を行う場合には、これらの画面が表示されているとき、SIMUL VIEW  
INST 9-16 (SIMUL EDIT)を押しボタンを点灯させます。

なお、-1 +1 やジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使った場合には、エディットしたキーバンクの増減値と同じ分(相対値)だけ、他のキーバンクの設定値が変化します。0 ABC ~ 9 #&\_、- /. を使った場合には、全く同じ数値となります。

フィルターセルフモジュレーションを使った新しい音作り

ここでは、フィルターセルフモジュレーションという特殊な機能を使った音作りを紹介します。例として同梱ディスク「20: Tutorial」の中の「04 Jazz Drum」というドラムボイスを使います。

1. フロッピーディスク「20: Tutorial」からドラムボイス「04 Jazz Drum」(およびこのドラムボイスで使用するサンプル)をロードしておきます。
2. MEMORY を押します。
3. F1 (List)を押します。
4. エディットするドラムボイス「04 Jazz Drum」にカーソルを移動します。
5. EDIT を押します。
6. F3 (Fltr)を押します。
7. SHIFT を押しながら F1 (Base)を押します。

プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、2 GHI を押すことでもこの画面が表示されます。

8. 「KBank」にカーソルを移動し、キーバンク「3」を選択します。  
また、**SHIFT**を押しながら**F7** ( MTgt )を押し、「MTgt」を点滅させた後、C#1の鍵盤を弾くことでも、キーバンク3を選択することができます。
9. フィルター2の「Type」にカーソルを移動し、「HPF-24dB/oct」を選択します。
10. フィルター2の「Cutoff Freq」にカーソルを移動し、「65」を設定します。
11. 「SelfModSens」にカーソルを移動し、「4」を設定します。  
フィルターセルフモジュレーションの効果を確認してください。

ペロシティで2つのエレメントを切り換えて発音させる操作

ここでは、例として64以下のペロシティでエレメント1が発音し、65以上のペロシティでエレメント2が発音するように設定します。(すでにエレメント1と2には、サンプルがマッピングされている状態から説明をはじめます)

1. **MEMORY**を押します。
2. **F1** ( List )を押します。
3. エディットするドラムボイス( Type=DRM )にカーソルを移動します。
4. **EDIT**を押します。
5. **F5** ( Amp )を押します。
6. **SHIFT**を押しながら**F2** ( Vel )を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK**を押した後、**3 JKL**を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 「KBank」にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT**を押しながら**F7** ( MTgt )を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクを選択することができます。
8. エレメント1の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「0」に、「BP2」を「64」に、「Dpth2」を「127」に設定します。
9. エレメント2の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「65」に、「BP2」を「127」に、「Dpth2」を「127」に設定します。

### ベロシティで2つのエレメントをクロスフェードさせて発音させる操作

ここでは、例としてエレメント1はベロシティが大きくなるほど音量が下がり、エレメント2はベロシティが大きくなるほど音量が上がるように設定します。(すでにエレメント1と2には、サンプルがマッピングされている状態から説明をはじめます)

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F5** (Amp) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F2** (Vel) を押します。

プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**3 JKL** を押すことでもこの画面が表示されます。

7. 「KBank」にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT** を押しながら **F7** (MTgt) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクを選択することができます。
8. エレメント1の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「0」に、「BP2」を「64」に、「Dpth2」を「60」に設定します。
9. エレメント2の「Dpth1」を「127」に、「BP1」を「65」に、「BP2」を「80」に、「Dpth2」を「127」に設定します。

### ボイスエフェクト全体のオン/オフを切り換える操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F8** (Efct) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F1** (Mstr) を押します。

プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**0 ABC** を押すことでもこの画面が表示されます。



7. 画面右上の[ on ]または[ off ]にカーソルを移動し、ボイスエフェクトのオン / オフを選択します。

キーバンクごとにボイスエフェクトのオン / オフを切り換える操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F8** ( Efct ) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F1** ( Mstr ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**0 ABC** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 「Key Bank」にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT** を押しながら **F7** ( MTgt ) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクを選択することができます。
8. 「KeyBank」の右側の「off」または「on」にカーソルを移動し、ボイスエフェクトのオン / オフを選択します。

ボイスエフェクトの種類を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F8** ( Efct ) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F1** ( Mstr ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**0 ABC** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 「Grp」にカーソルを移動し、ボイスエフェクトグループを選択します。
8. 「Type」にカーソルを移動し、ボイスエフェクトタイプを選択します。

### ボイスエフェクトのイコライザーを設定する操作

ボイスエフェクトタイプで「through」が選択されている場合には、イコライザーの設定項目は表示されません。

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F8 ( Efct ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F2 ( EQ ) を押します。

プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、- /.. を押すことでもこの画面が表示されます。

7. ロー、ミッド、ハイの各項目を設定します。

### ボイスエフェクトのパラメーターを設定する操作

ボイスエフェクトタイプで「through」や「EQ」が選択されている場合には、ボイスエフェクトパラメーターの設定項目は表示されません。

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス ( Type=DRM ) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F8 ( Efct ) を押します。
6. SHIFT を押しながら F3 ( Parm ) を押します。

プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、ENT を押すことでもこの画面が表示されます。

7. ボイスエフェクトパラメーターの各項目を設定します。  
SHIFT を押しながら F5 ( ) や F6 ( ) を押すことで、ページを切り換えることができます。

## オブジェクトをセーブする

### ディスクをフォーマットする操作





ここでは、まずディスク（フロッピーディスクやハードディスク、MOディスクなど）のフォーマット（初期化）の操作を説明します。ディスクをフォーマットすると、それまでそのディスクに入っていたデータはすべて消えてしまいます。十分ご注意ください。

1.  を押します。
2.  ( Disk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたは、MOディスクをフォーマットする場合には、そのディスクをドライブにセットします。
4.  を押しながら  ( Frmt ) を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、フォーマットのタイプを選択します。  
SCSI接続されたディスクの場合には、SCSI IDやパーティションも設定します。
6. 「Name」にカーソルを移動します。
7.  ( Name ) を押します。
8. ディスクネームを設定します。
9.  ( OK ) を押します。
10.  ( Go ) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
11.  ( Yes ) を押します。  
これで、ディスクのフォーマットが実行されます。

### 選択したオブジェクトとその下位オブジェクトをセーブする操作







この操作を行うと、選択したオブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトを同時にセーブします。

1.  を押します。
2.  ( List ) を押します。
3. セーブしたいオブジェクトにカーソルを移動します。

4.  ( Save )を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、「Current&Related」を選択します。
6. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
7. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
8.  ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。



#### 選択したオブジェクトだけをセーブする操作

この操作を行うと、選択したオブジェクトだけをセーブします。

1.  を押します。
2.  ( List )を押します。
3. セーブしたいオブジェクトにカーソルを移動します。
4.  ( Save )を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、「Current Object Only」を選択します。
6. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
7. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
8.  ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

#### エディットされた全オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、メモリー上でエディットされているすべてのオブジェクトが、ロードしたディスクのボリュームに一度にセーブされます。

1.  を押します。
2.  ( List )を押します。

3.  ( SvEd )を押します。  
「 Are you sure? 」と表示されます。
4.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

### メモリー上の全オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、現在メモリー上に存在するすべてのオブジェクトが、任意のディスクのボリュームにセーブされます。

1. を押します。
2.  ( List )を押します。
3.  ( SvAL )を押します。
4. 「 Type 」にカーソルを移動し、「 All 」を選択します。
5. 「 Disk 」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
6. 「 Volume 」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
7.  ( Go )を押します。  
 ( Go )のかわりに  ( Wipe )を押すと、選択したボリューム内の全ファイルを削除した後、メモリー上の全オブジェクトがセーブされます。  
「 Are you sure? 」と表示されます。
8.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

セーブ中に「 File of the same name exists. 」と表示された場合にはセーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにボリューム上にある場合には、どのようにセーブするかを選択する画面が表示されます。この場合には、次の中から処理を選択します。

( ANam ) : オートリネーミング ( Auto Renaming )を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 ( リネーム ) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、サンプル「 A 」を使用

するノーマルボイス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というファイルが存在した場合、 (ANam)を選択してセーブすると、メモリー上のサンプル「A」は「A\*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「B」の使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「A\*」に変更されます。









- |  |   |
|--|---|
| <input type="button" value="F3"/> (NamC) | : オートリネーミング&コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming)を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。 |
| <input type="button" value="F4"/> (Skip) | : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。  |
| <input type="button" value="F5"/> (Rplc) | : リプレイス (Replace)を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。   |
| <input type="button" value="F6"/> (Abrt) | : アボート (Abort)を選択すると、セーブを中止します。   |

以上の ~ のいずれかを押すと「Do you need a similar warning if more duplicate names are found?」というメッセージの画面が表示されます。この画面では、「再びファイルネームの重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

- |   |  |
|---|--|
| <input type="button" value="F6"/> (No)  | : 再びファイルネームが重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。 |
| <input type="button" value="F7"/> (Yes) | : ファイルネームが重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。   |

## ディスクのバックアップを作る

バックアップはSCSI接続されたディスクでのみ可能です。また、新しいディスクにバックアップをとる場合には、あらかじめフォーマットの作業を行っておいてください。

1.  を押します。
2.  ( Disk )を押します。  
プリファレンスデータ「for Manipulator」がロードされ、ジョブスタイルとして「3<Manipu3>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
3. MOディスクをバックアップする場合には、そのバックアップ元となるディスクをドライブにセットします。
4. バックアップの元となるディスクを選択します。
5.  を押しながら  ( Bkup )を押します。
6. MOディスクをバックアップする場合には、そのバックアップ先となるディスクをドライブにセットします。  
MOディスクドライブが1ドライブの場合には、ディスクを入れ替えます。
7. 「Destination Disk」にカーソルを移動し、バックアップ先のディスクを選択します。
8.  ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  ( Yes )を押します。  
これで、バックアップが実行されます。  
1つのMOディスクドライブでバックアップをとる場合には、「Please insert source disk.」と表示されたらバックアップ元のMOディスクを、「Please insert destination disk.」と表示されたらバックアップ先のMOディスクを、セットしてください。



### 参 考

- ・バックアップは、SCSI接続されたディスクに対してのみ可能です。フロッピーディスクのバックアップはできません。
- ・フロッピーディスクのバックアップは、いったんクリアロードを行った後、別のフロッピーディスクにセーブオールを行うことで可能です。(プリファレンスデータは、別にロード/セーブを行ってください)

## その他

---




### ボイスエフェクト、システムエフェクトをバイパスする操作

1.  を押します。

このボタンが点灯しているときは、エフェクトがバイパスされます。消灯しているときは、エフェクトが有効となります。

ただし、セットアップユーティリティのユーザーインターフェースの設定によっては、どちらかのエフェクトだけがバイパスされる場合もあります。

### 本機全体の音程(マスターチューニング)を変更する操作

1.  を押します。
2.  (Tune) を押します。
3. 「Master Note Shift」または「Master Fine Tuning」にカーソルを移動し、適当なノートシフト(半音単位)、チューニング(1.171875セント単位)を設定します。
4.  を押します。






### 参 考



---

・ドラムボイス、トリガーリストに対して、「Master Note Shift」は機能しません。

### オブジェクト自身の出力レベルを上げる操作

1.  を押します。
2.  (Adj) を押します。
3. 「InstOutputLevelOffset」にカーソルを移動し、適当なレベルシフト量を設定します。  
この設定によって、ステレオアウトプット、アサインブルアウトプットの出力レベルが変化します。
4.  を押します。


### ステレオアウトプットの出力レベルを調節する操作

1.  を押します。
2.  (Adj) を押します。



3. 「Stereo Bus Level Adjust」にカーソルを移動し、適当なレベルシフト量を設定します。

この設定によって、出力最終段階のステレオバスのレベルが変化します。

4.  を押します。



#### 注 意

---

- ・この設定を上げすぎると、音が歪む場合があります。

---

# for S.E. Engineer

---

ここでは、すでに作られているノーマルボイスやドラムボイス、パフォーマンスなどを使って演奏を行ったり、サンプルレコーディングの設定方法やドラムボイスにサンプルを割り当てる操作などを説明していきます。

## S.E.(サウンドエフェクト)エンジニアに適した操作環境を読み込む

---

本機に同梱されているディスクのうち、「20 : Tutorial」には、いくつかのプリファレンスパラメーター(環境設定)のデータファイルが入っています。ここでは、その中から「for S.E.Engineer」というファイルを読み込みます。

1.  を押します。
2.  (Pref) を押します。  
プリファレンスセーブ&ロードの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクドライブに「20 : Tutorial」のディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、「Tutorial」を選択します。
5. 「Load Type」にカーソルを移動し、「all」を選択します。
6. 画面右側のPreference File Nameの中の「forS.E.Engineer」にカーソルを移動します。
7.  (Load) を押します。
8.  (Go) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  (Yes) を押します。  
「for S.E.Engineer」というプリファレンスデータのファイルがロードされます。
10.  (Styl) を押します。
11. 「Job Style」が「1<S.E.Eng.>」になっていない場合には、「1<S.E.Eng.>」を選択して、 (Exec) を押します。
12.  を押します。

## オブジェクトをロードする

ボリューム内の全ファイル(オブジェクト)をロードする場合

1. **DISK** を押します。
2. **F2** ( Vol )を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK**を押した後、**8 YZ**を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたはMOディスクのボリュームをロードする場合には、そのディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、ロードするディスクを選択します。
5. 「Load Type」にカーソルを移動し、「Entire Volume」を選択します。
6. 画面右側のボリューム一覧の中から、ロードするボリュームを選択します。
7. **F7** ( CILd )または**F8** ( Load )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
8. **F7** ( Yes )を押します。  
クリアロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを全部消した上で、選択したボリューム内の全ファイルがロードされます。  
ロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを消すことなく、選択したボリューム内の全ファイルがロードされます。(追加形式でのロードです)  
なお、メモリーモードで**SHIFT**を押しながら**F6** ( Load )を押すことでも、追加形式のロードを行うことができます。

ボリューム内の1オブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトをロードする場合

1. **DISK** を押します。
2. **F1** ( File )を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK**を押した後、**7 VWX**を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたはMOディスクのボリュームをロードする場合には、そのディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、ロードするディスクを選択します。

5. 「Volume」にカーソルを移動し、ロードするボリュームを選択します。
6. 「Load Type」にカーソルを移動し、「Cursor&Related」を選択します。
7. 画面右側のファイルネーム一覧から、ロードするファイルを選択します。
8.  (CILd) または  (Load) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。

9.  (Yes) を押します。  
クリアロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを全部消した上で、選択したファイルがロードされます。  
ロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを消すことなく、選択したファイルがロードされます。(追加形式でのロードです)

ロード中に「Object of the same name exists.」と表示された場合には  
ロードしようとしたファイルと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにメモリー上に存在する場合には、どのようにロードするかを選択する画面が表示されます。この場合には、次の中から処理を選択します。

- |  |  |
|--|--|
| <input type="button" value="F2"/> (ANam) | : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、メモリー上のオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でロードします。                                   |
| <input type="button" value="F3"/> (NamC) | : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。 |
| <input type="button" value="F4"/> (Skip) | : スキップを選択すると、ファイルネームの重複するファイルはロードしません。   |
| <input type="button" value="F5"/> (Rplc) | : リプレイス (Replace) を選択すると、すでにメモリー上に存在するオブジェクトを、強制的にディスク上のファイルで上書きします。   |
| <input type="button" value="F6"/> (Abrt) | : アボート (Abort) を選択すると、ロードを中止します。   |

以上の  ~  のいずれかを押すと「Do you need a similar warning if more duplicate names are found?」というメッセージの画面が表示されます。この画面では、「再びファイルネームの重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

- |   |  |
|---|--|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F6</div> (No)  | : 再びファイルネームが重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F7</div> (Yes) | : ファイルネームが重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。   |

## 演奏するオブジェクトを選ぶ

---

1. 

MEMORY

 を押します。
2. 

F1

 (List) を押します。  
 プリファレンスデータ「for S.E. Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E. Eng.>」が選択されている場合には、

JUMPMARK

 を押した後、

4 MNO

 を押すことでもこの画面が表示されます。
3. カーソルを音を出したいノーマルボイス (Type=VCE)、ドラムボイス (Type=DRM)、パフォーマンス (Type=PFM) へ移動して鍵盤などを弾きます。



### 注 意

---

- ・リストの画面で、ノーマルボイスが表示されていない場合は 

VOICE  
2/10

 を押します。
- ・リストの画面で、ドラムボイスが表示されていない場合は 

DRUM  
3/11

 を押します。
- ・リストの画面で、パフォーマンスが表示されていない場合は 

PERFORM  
1/9







 を押します。
- ・鍵盤などを弾いても音が出ない場合はMIDIのトランスミットチャンネルとレシーブチャンネルを確認してください。ノーマルボイス、ドラムボイスの場合にはベーシックレシーブチャンネルを外部MIDI機器のトランスミットチャンネルに合わせます。パフォーマンスの場合には各インストゥルメントのレシーブチャンネルを外部MIDI機器のトランスミットチャンネルに合わせます。

## サンプルレコーディングのセッティング







---

ここでは、レコーディングにおけるさまざまなセッティングについて説明します。実際のサンプルのレコーディングの操作については、第3章をご覧ください。









モノラルレコーディング、ステレオレコーディングを切り換える操作

1. を押します。
2.  (Rec)を押します。
3. を押しながら  (Set1)を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、を押した後、を押すことでもこの画面が表示されます。
4. 「Rec Mode」にカーソルを移動し、「mono」または「stereo」を選択します。

レコーディングする長さを設定する操作

1. を押します。
2.  (Rec)を押します。
3. を押しながら  (Set1)を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、を押した後、を押すことでもこの画面が表示されます。
4. 「Rec Length」にカーソルを移動し、適当な長さ(秒単位)を設定します。  
レコーディングの長さを指定しない場合は「----」を設定します。

レコーディングするサンプルに名前を付ける操作

1. を押します。
2.  (Rec)を押します。
3. を押しながら  (Set1)を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、を押した後、を押すことでもこの画面が表示されます。
4.  (Name)を押します。
5. サンプルネームを入力します。
6.  (OK)を押します。

## サンプリングフリケンシーを設定する操作

1. **RECORDING** を押します。
2. **F1** (Rec) を押します。
3. **SHIFT** を押しながら **F2** (Set2) を押します。  
プリファレンスデータ「forS.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**2 GHI** を押すことでもこの画面が表示されます。
4. 「SmplFreq」にカーソルを移動し、適当なサンプリングフリケンシーを選択します。  
システムユーティリティのシステムクロックの設定によって、選択できるサンプリングフリケンシーは変化します。

## アナログ入力、デジタル入力を切り換える操作

1. **RECORDING** を押します。
2. **F1** (Rec) を押します。
3. **SHIFT** を押しながら **F2** (Set2) を押します。  
プリファレンスデータ「forS.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**2 GHI** を押すことでもこの画面が表示されます。
4. 「Input Src」にカーソルを移動し、適当な入力を選択します。

## ハードディスク、MOディスクに直接レコーディングするための操作

1. **RECORDING** を押します。
2. **F1** (Rec) を押します。
3. **SHIFT** を押しながら **F2** (Set2) を押します。  
プリファレンスデータ「forS.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**2 GHI** を押すことでもこの画面が表示されます。
4. 「Distinat」にカーソルを移動し、「disk」を選択します。  
これで、レコーディング先をディスクに設定したことになります。
5. 「Dsk」にカーソルを移動し、レコーディング先となるディスクを選択します。
6. 「Vol」にカーソルを移動し、レコーディング先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、**SHIFT** を押しながら **F6** (NVol) を押し、新しいボリュームネームを設定します。

#### あらかじめオリジナルキーを設定しておく操作

1. RECORDING を押します。
2. F1 (Rec) を押します。
3. SHIFT を押しながら F1 (Set1) を押します。  
 プリファレンスデータ「for S.E. Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E. Eng.>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、1 DEF を押すことでもこの画面が表示されます。
4. 「Orig Key」にカーソルを移動し、適当なオリジナルキーを設定します。

#### スタートトリガータイプを設定する操作

1. RECORDING を押します。
2. F1 (Rec) を押します。
3. SHIFT を押しながら F3 (Set3) を押します。  
 プリファレンスデータ「for S.E. Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E. Eng.>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、3 JKL を押すことでもこの画面が表示されます。
4. 「Strt Trig Typ」にカーソルを移動し、適当なスタートトリガータイプを選択します。  
 さらに、選択したスタートトリガータイプに応じて、レベルやノートナンバーなどを設定します。

#### レコーディング後、エクストラクト(波形の切り出し)などを行うための操作

1. RECORDING を押します。
2. F1 (Rec) を押します。
3. SHIFT を押しながら F3 (Set3) を押します。  
 プリファレンスデータ「for S.E. Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E. Eng.>」が選択されている場合には、JUMP/MARK を押した後、3 JKL を押すことでもこの画面が表示されます。
4. 「Post Rec Trim」にカーソルを移動し、「on」を選択します。  
 これで、レコーディング実行後、自動的にエクストラクトやノーマライズ、ループなどの設定を行うための画面が表示されるようになります。  
 また、「Post Rec Trim」が「off」になっている場合でも、レコーディング終了後、Set1の画面で SHIFT を押しながら F5 (Trim) を押すことで、この画面を表示させることができます。



### レコーディング終了後、すぐにセーブを行う操作

メモリーにレコーディングしたサンプルは、いったんメモリーモードに移ってセーブすることができます。しかし、続けていくつものサンプルをレコーディングしていく場合には、ここで紹介するレコーディングモードでのセーブ機能を使った方が便利です。

1. レコーディングを実行します。
2. レコーディングセットアップ1の画面になっていない場合は、**SHIFT** を押しながら **F1** (Set1) を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E. Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E. Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP MARK** を押した後、**1 DEF** を押すことでもこの画面が表示されます。
3. **SHIFT** を押しながら **F7** (Save) を押します。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
5. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、**F2** (Name) を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
6. **F7** (Go) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
7. **F7** (Yes) を押します。  
セーブが実行されます。

### エフェクトやイコライジングをかけてレコーディングを行うための操作

1. **RECORDING** を押します。
2. **F1** (Rec) を押します。
3. **SHIFT** を押しながら **F1** (Set1) を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E. Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E. Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP MARK** を押した後、**1 DEF** を押すことでもこの画面が表示されます。
4. **F4** (Efct) を押します。
5. **SHIFT** を押しながら **F1** (Mstr) を押します。
6. 「Grp」(ボイスエフェクトグループ)、「Type」(ボイスエフェクトタイプ)を選択し、画面右上のオン/オフと「Effect SW」を「on」に設定します。

7. SHIFT を押しながら F2 (EQ) を押します。
8. イコライザーに関する設定を行います。
9. SHIFT を押しながら F3 (Parm) を押します。
10. エフェクトのパラメーターを設定します。
11. F1 (Rec) を押します。

レコーディングする画面に戻ります。

ただし、スタートトリガータイプが、「manual」以外に設定されている場合には、エフェクトをかけてステレオレコーディングを行うことはできません。

## ドラムボイスへのマッピング

---

ここでは、メモリーにいくつかのサンプルがレコーディングされていることを前提に、新しいドラムボイスを作成し、各キーバンクにそれらのサンプルを割り当てていく操作を説明します。

新しいドラムボイスを作る操作

1. MEMORY を押します。
2. F3 (New) を押します。
3. F7 (Name) を押します。
4. 新しいドラムボイスのネームを入力します。
5. F7 (OK) を押します。
6. F4 (Drum) を押します。

新しいドラムボイスが作成されます。

ドラムボイスにひとつずつ手動でサンプルをマッピングしていく操作

1. MEMORY を押します。
2. F1 (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. EDIT を押します。
5. F2 (Map) を押します。

6. **SHIFT** を押しながら **F1** ( EIP1 ) を押します。  
 プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**0 ABC** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 画面右上端の番号( カレントキーバンクナンバー )にカーソルを移動し、サンプルを割り当てるキーバンクを選択します。
8. エLEMENT1の「Sample」にカーソルを移動し、キーバンクに割り当てるサンプルを選択します。  
 また、この項目にカーソルを移動した後、**SHIFT** を押しながら **F4** ( Slct ) を押すことで、サンプル一覧から目的のサンプルを選ぶこともできます。
9. 画面右上の「音名( 音名 ) KB--」の「音名」の部分にカーソルを移動し、発音音域を設定します。  
 左側の「音名」は発音音域の最低音、右側の「音名」は発音音域の最高音を示します。
10. 画面右上の「音名( 音名 ) KB--」の「KB--」の部分にカーソルを移動し、キーバンクナンバーを設定します。  
 この設定により、この音名のところに指定されたキーバンクのサンプルが割り当てられたことになります。

ループの設定されているサンプルを選択し、かつトリガータイプで「OneSht」が選択されている場合には、ノートオンを受信すると、発音したままになってしまいます。このような場合には、トリガータイプで「Normal」を選択します。

### クイックマッピング機能を使って、ドラムボイスに自動的にサンプルをマッピングする操作

クイックマッピングにはいくつかの方法がありますが、ここでは、マークされたサンプルを表示順に、C1の音程から半音単位で順番にマッピングしていく操作を説明します。

1. を押します。
2.  (List)を押します。
3. マッピングしたいサンプルの「M」の部分(右端)にカーソルを移動します。
4. を押します。  
チェックマークが表示されます。
5. 手順3、4を繰り返して、マッピングしたいすべてのサンプルにマークを付けていきます。
6. を押しながら  (Map)を押します。
7. 「Method」にカーソルを移動し、「automatic」を選択します。
8. 「Type」にカーソルを移動し、「To DrumKit」を選択します。
9. 「Name」にカーソルを移動し、マッピングを実行するドラムボイスを選択します。  
ここで、 (New)を押すと、新しいドラムボイスを作ることができます。
10. 「Element」にカーソルを移動し、マッピングを実行するエレメントを選択します。
11. 「Rule」にカーソルを移動し、「One Key From C1」を選択します。
12.  (OK)を押します。

## ドラムボイスのエディット

任意のキーバンクに含まれる全エレメントの音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F3** (KBnk) を押します。  
プリファレンスデータ「forS.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**ENT** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 画面右上端の番号(カレントキーバンクナンバー)にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT** を押しながら **F7** (MTgt) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 「Level」にカーソルを移動し、適当な音量に変更します。

任意のキーバンクに含まれる全エレメントの音程を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするドラムボイス (Type=DRM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F3** (KBnk) を押します。  
プリファレンスデータ「forS.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**ENT** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 画面右上端の番号(カレントキーバンクナンバー)にカーソルを移動し、目的のキーバンクを選択します。

また、**SHIFT**を押しながら**F7** ( MTgt )を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。

8. 「Shift」または「Tune」にカーソルを移動し、適当なノートシフト(半音単位)、チューニング(1.171875セント単位)を設定します。

#### 任意のエLEMENTの音量を変更する操作

1. **MEMORY**を押します。
2. **F1** ( List )を押します。
3. エディットするドラムボイス( Type=DRM )にカーソルを移動します。
4. **EDIT**を押します。
5. **F2** ( Map )を押します。
6. **SHIFT**を押しながら**F2** ( EIP2 )を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMPMARK**を押した後、**- /..**を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号( カレントキーバンクナンバー )に移動し、目的のエLEMENTを含むキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT**を押しながら**F7** ( MTgt )を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 表示されたキーバンクの任意のエLEMENTの「Lvl」にカーソルを移動し、適当な音量を設定します。

#### 任意のエLEMENTの音程を変更する操作

1. **MEMORY**を押します。
2. **F1** ( List )を押します。
3. エディットするドラムボイス( Type=DRM )にカーソルを移動します。
4. **EDIT**を押します。
5. **F2** ( Map )を押します。

6. **SHIFT** を押しながら **F1** ( EIP1 ) を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**0 ABC** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号( カレントキーバンクナンバー )に移動し、目的の要素を含むキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT** を押しながら **F7** ( MTgt ) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 表示されたキーバンクの任意の要素の「Shft」または「Tun」にカーソルを移動し、適当なノートシフト( 半音単位 )、チューニング( 1.171875セント単位 )を設定します。

#### 任意の要素のパンを変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** ( List ) を押します。
3. エディットするドラムボイス( Type=DRM )にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** ( Map ) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F2** ( EIP2 ) を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、**JUMPMARK** を押した後、**- /..** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. カーソルを画面右上端の番号( カレントキーバンクナンバー )に移動し、目的の要素を含むキーバンクを選択します。  
また、**SHIFT** を押しながら **F7** ( MTgt ) を押し、「MTgt」を点滅させた後、任意の鍵盤を弾くことでも、その音程を含むキーバンクをカレントキーバンクナンバーとして選択することができます。
8. 表示されたキーバンクの任意の要素の「Pan」にカーソルを移動し、適当なパン( マイナスで左寄り、プラスで右寄り )を設定します。

## オブジェクトをセーブする

---

### ディスクをフォーマットする操作

ここでは、まずディスク（フロッピーディスクやハードディスク、MOディスクなど）のフォーマット（初期化）の操作を説明します。ディスクをフォーマットすると、それまでそのディスクに入っていたデータはすべて消えてしまいます。十分ご注意ください。

1. DISK を押します。
2. F3 ( Disk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、9 #& を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたは、MOディスクをフォーマットする場合には、そのディスクをドライブにセットします。
4. SHIFT を押しながら F5 ( Frmt ) を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、フォーマットのタイプを選択します。  
SCSI接続されたディスクの場合には、SCSI IDやパーティションも設定します。
6. 「Name」にカーソルを移動します。
7. F4 ( Name ) を押します。
8. ディスクネームを設定します。
9. F7 ( OK ) を押します。
10. F7 ( Go ) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
11. F7 ( Yes ) を押します。  
これで、ディスクのフォーマットが実行されます。

### 選択したオブジェクトとその下位オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、選択したオブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトを同時にセーブします。

1. MEMORY を押します。
2. F1 ( List ) を押します。
3. セーブしたいオブジェクトにカーソルを移動します。



4.  ( Save )を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、「Current&Related」を選択します。
6. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
7. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
8.  ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

#### 選択したオブジェクトだけをセーブする操作

この操作を行うと、選択したオブジェクトだけをセーブします。

1. を押します。
2.  ( List )を押します。
3. セーブしたいオブジェクトにカーソルを移動します。
4.  ( Save )を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、「Current Object Only」を選択します。
6. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
7. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
8.  ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

#### エディットされた全オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、メモリー上でエディットされているすべてのオブジェクトが、ロードしたディスクのボリュームに一度にセーブされます。

1. を押します。
2.  ( List )を押します。

3.  ( SvEd )を押します。  
「 Are you sure? 」と表示されます。
4.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

#### メモリー上の全オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、現在メモリー上に存在するすべてのオブジェクトが、任意のディスクのボリュームにセーブされます。

1. を押します。
2.  ( List )を押します。
3.  ( SvAL )を押します。
4. 「 Type 」にカーソルを移動し、「 All 」を選択します。
5. 「 Disk 」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
6. 「 Volume 」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
7.  ( Go )を押します。  
 ( Go )のかわりに  ( Wipe )を押すと、選択したボリューム内の全ファイルを削除した後、メモリー上の全オブジェクトがセーブされます。  
「 Are you sure? 」と表示されます。
8.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

セーブ中に「 File of the same name exists. 」と表示された場合には  
セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにボリューム上にある場合には、どのようにセーブするかを選択する画面が表示されます。この場合には、次の中から処理を選択します。

<input type="button" value="F2"/> ( ANam )	: オートリネーミング ( Auto Renaming )を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 ( リネーム ) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、サンプル「 A 」を使用
--	--

するノーマルボイス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というファイルが存在した場合、 (ANam)を選択してセーブすると、メモリー上のサンプル「A」は「A\*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「B」の使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「A\*」に変更されます。

- |  |   |
|--|---|
| <input type="button" value="F3"/> (NamC) | : オートリネーミング&コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming)を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。 |
| <input type="button" value="F4"/> (Skip) | : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。  |
| <input type="button" value="F5"/> (Rplc) | : リプレイス (Replace)を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。   |
| <input type="button" value="F6"/> (Abrt) | : アボート (Abort)を選択すると、セーブを中止します。   |

以上の ~ のいずれかを押すと「Do you need a similar warning if more duplicate names are found?」というメッセージの画面が表示されます。この画面では、「再びファイルネームの重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

- |   |  |
|---|--|
| <input type="button" value="F6"/> (No)  | : 再びファイルネームが重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。 |
| <input type="button" value="F7"/> (Yes) | : ファイルネームが重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。   |

## ディスクのバックアップを作る

---

バックアップはSCSI接続されたディスクでのみ可能です。また、新しいディスクにバックアップをとる場合には、あらかじめフォーマットの作業を行っておいてください。

1. DISK を押します。
2. F3 ( Disk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for S.E.Engineer」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<S.E.Eng.>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、9 #& を押すことでもこの画面が表示されます。
3. MOディスクをバックアップする場合には、そのバックアップ元となるディスクをドライブにセットします。
4. バックアップの元となるディスクを選択します。
5. SHIFT を押しながら F6 ( Bkup ) を押します。
6. MOディスクをバックアップする場合には、そのバックアップ先となるディスクをドライブにセットします。  
MOディスクドライブが1ドライブの場合には、ディスクを入れ替えます。
7. 「Destination Disk」にカーソルを移動し、バックアップ先のディスクを選択します。
8. F7 ( Go ) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. F7 ( Yes ) を押します。  
これで、バックアップが実行されます。  
1つのMOディスクドライブでバックアップをとる場合には、「Please insert source disk.」と表示されたらバックアップ元のMOディスクを、「Please insert destination disk.」と表示されたらバックアップ先のMOディスクを、セットしてください。



### 参 考

---

- ・バックアップは、SCSI接続されたディスクに対してのみ可能です。フロッピーディスクのバックアップはできません。
- ・フロッピーディスクのバックアップは、いったんクリアロードを行った後、別のフロッピーディスクにセーブオールを行うことで可能です。(プリファレンスデータは、別にロード/セーブを行ってください)

---

# for D.T.M. Musician

---

ここでは、すでに作られているノーマルボイスやドラムボイス、パフォーマンスなどを使って演奏を行ったり、パフォーマンスをエディットする操作などを説明していきます。

## コンピューターとの接続について

---

本機とコンピューターとを接続する方法には、MIDIインターフェースを使う方法と、直結する方法とがあります。本機とコンピューターの接続については、ベーシックガイドの第1章をご覧ください。

## D.T.M.(デスクトップミュージック)ミュージシャンに適した操作環境を読み込む

本機に同梱されているディスクのうち、「20 : Tutorial」には、いくつかのプリファレンスパラメーター(環境設定)のデータファイルが入っています。ここでは、その中から「for D.T.M.」というファイルを読み込みます。

1. **SETUP** を押します。
2. **F2** ( Pref )を押します。  
プリファレンスセーブ&ロードの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクドライブに「20 : Tutorial」のディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、「Tutorial」を選択します。
5. 「Load Type」にカーソルを移動し、「all」を選択します。
6. 画面右側のPreference File Nameの中の「for D.T.M.」にカーソルを移動します。
7. **F8** ( Load )を押します。
8. **F7** ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. **F7** ( Yes )を押します。  
「for D.T.M.」というプリファレンスデータのファイルがロードされます。
10. **F1** ( Styl )を押します。
11. 「Job Style」が「1<D.T.M.>」になっていない場合には、「1<D.T.M.>」を選択して、**F8** ( Exec )を押します。
12. **EXIT** を押します。

## オブジェクトをロードする

---

ボリューム内の全ファイル( オブジェクト )をロードする場合

1. **DISK** を押します。
2. **F2** ( Vol )を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK**を押した後、**8 YZ'**を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたはMOディスクのボリュームをロードする場合には、そのディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、ロードするディスクを選択します。
5. 「Load Type」にカーソルを移動し、「Entire Volume」を選択します。
6. 画面右側のボリューム一覧の中から、ロードするボリュームを選択します。
7. **F7** ( CILd )または**F8** ( Load )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
8. **F7** ( Yes )を押します。  
クリアロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを全部消した上で、選択したボリューム内の全ファイルがロードされます。  
ロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを消すことなく、選択したボリューム内の全ファイルがロードされます。( 追加形式でのロードです )  
なお、メモリーモードで**SHIFT**を押しながら**F6** ( Load )を押すことでも、追加形式のロードを行うことができます。

ボリューム内の1オブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトをロードする場合

1. **DISK** を押します。
2. **F1** ( File )を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK**を押した後、**7 VWX**を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたはMOディスクのボリュームをロードする場合には、そのディスクをセットします。
4. 「Disk」にカーソルを移動し、ロードするディスクを選択します。

5. 「Volume」にカーソルを移動し、ロードするボリュームを選択します。
6. 「Load Type」にカーソルを移動し、「Cursor&Related」を選択します。
7. 画面右側のファイルネーム一覧から、ロードするファイルを選択します。
8.  (CILd) または  (Load) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9.  (Yes) を押します。  
クリアロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを全部消した上で、選択したファイルがロードされます。  
ロードを行った場合には、メモリー上のオブジェクトを消すことなく、選択したファイルがロードされます。(追加形式でのロードです)

ロード中に「Object of the same name exists.」と表示された場合にはロードしようとしたファイルと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにメモリー上に存在する場合には、どのようにロードするかを選択する画面が表示されます。この場合には、次の中から処理を選択します。

- |  |  |
|--|--|
| <input type="button" value="F2"/> (ANam) | : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、メモリー上のオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でロードします。                                   |
| <input type="button" value="F3"/> (NamC) | : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。 |
| <input type="button" value="F4"/> (Skip) | : スキップを選択すると、ファイルネームの重複するファイルはロードしません。   |
| <input type="button" value="F5"/> (Rplc) | : リプレイス (Replace) を選択すると、すでにメモリー上に存在するオブジェクトを、強制的にディスク上のファイルで上書きします。   |
| <input type="button" value="F6"/> (Abrt) | : アボート (Abort) を選択すると、ロードを中止します。   |

以上の  ~  のいずれかを押すと「Do you need a similar warning if more duplicate names are found?」というメッセージの画面が表示されます。この画面では、「再びファイルネームの重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

- |   |  |
|---|--|
| <input type="button" value="F6"/> ( No )  | : 再びファイルネームが重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。 |
| <input type="button" value="F7"/> ( Yes ) | : ファイルネームが重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。   |

## 演奏するオブジェクトを選ぶ

---

1.  を押します。
2.  ( List ) を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
3. 音を出したいノーマルボイス ( Type=VCE )、ドラムボイス ( Type=DRM )、パフォーマンス ( Type=PFM ) にカーソルを移動して鍵盤などを弾きます。



### 注 意

---

- ・リストの画面で、ノーマルボイスが表示されていない場合は  を押します。
- ・リストの画面で、ドラムボイスが表示されていない場合は  を押します。
- ・リストの画面で、パフォーマンスが表示されていない場合は  を押します。
- ・鍵盤などを弾いても音が出ない場合はMIDIのトランスミットチャンネルとレシーブチャンネルを確認してください。ノーマルボイス、ドラムボイスの場合にはベーシックレシーブチャンネルを外部MIDI機器のトランスミットチャンネルに合わせるか、ベーシックチャンネルオムニススイッチをオンにします。パフォーマンスの場合には各インストゥルメントのレシーブチャンネルを外部MIDI機器のトランスミットチャンネルに合わせます。

## パフォーマンス ( マルチティンバー ) のエディット

---

### 新しいマルチティンバーを作る操作

1.  を押します。
2.  ( New ) を押します。
3.  ( Name ) を押します。
4. 新しいパフォーマンスのネームを入力します。
5.  ( OK ) を押します。
6.  ( Perf ) を押します。  
マルチティンバーのための新しいパフォーマンスの準備ができました。



## マルチティンバーで使用するオブジェクトを選択する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F1** (Mix) または **F2** (Map) あるいは **F3** (Out) を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**1 DEF** を押すことでも、**F1** (Mix) を押したときの画面が表示されます。
6. 任意のインストゥルメントの「Typ」にカーソルを移動し、そのインストゥルメントに割り当てるオブジェクトの種類を選択します。
7. 「Name」にカーソルを移動し、そのインストゥルメントに割り当てるオブジェクトを選択します。

## パフォーマンス全体の音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F4** (Com) を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**0 ABC** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「Stereo Level」にカーソルを移動し、適当な音量 (全体の出力) を設定します。

## パートごとの音量を変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。

5. MEMORY ( Mix )を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、JUMP/MARKを押した後、1 DEFを押すことでもこの画面が表示されます。
6. 任意のパート(インストゥルメント)の「Lvl」にカーソルを移動し、適当な音量を設定します。

#### パートごとのパンを変更する操作

1. MEMORYを押します。
2. F1 ( List )を押します。
3. エディットするパフォーマンス( Type=PFM )にカーソルを移動します。
4. EDITを押します。
5. F1 ( Mix )を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、JUMP/MARKを押した後、1 DEFを押すことでもこの画面が表示されます。
6. 任意のパート(インストゥルメント)の「Pan」にカーソルを移動し、適当なパン( マイナスで左寄り、プラスで右寄り )を設定します。

#### パートごとの音程を変更する操作

1. MEMORYを押します。
2. F1 ( List )を押します。
3. エディットするパフォーマンス( Type=PFM )にカーソルを移動します。
4. EDITを押します。
5. F2 ( Map )を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、JUMP/MARKを押した後、2 GHIを押すことでもこの画面が表示されます。
6. 任意のパート(インストゥルメント)の「Sft」または「Tun」にカーソルを移動し、適当なノートシフト( 半音単位 )、チューニング( 1.171875セント単位 )を設定します。  
ただし、ドラムボイス、トリガーリストにノートシフトは機能しません。

### パートごとの、システムエフェクトへのセンドレベルを変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F2** (Map) を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**2 GHI** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 任意のパート (インストゥルメント) の「EfSend」にカーソルを移動し、適当なセンドレベルを設定します。

### システムエフェクトのエフェクトタイプを変更する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. カーソルをエディットするパフォーマンス (Type=PFM) に移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F7** (SyEF) を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**- />** を押すことでもこの画面が表示されます。
6. 「A:」または「B:」にカーソルを移動し、適当なエフェクトタイプを選択します。

### ボイスエフェクトを設定する操作

1. **MEMORY** を押します。
2. **F1** (List) を押します。
3. エディットするパフォーマンス (Type=PFM) にカーソルを移動します。
4. **EDIT** を押します。
5. **F8** (Efct) を押します。
6. **SHIFT** を押しながら **F1** (Mstr) を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、**JUMP/MARK** を押した後、**ENT** を押すことでもこの画面が表示されます。
7. 「Active Inst No」にカーソルを移動し、どのインストゥルメントにボイスエフェクトをかけるか設定します。
8. 「Voice Effect Owner」にカーソルを移動し、使用するボイスエフェクトの持ち主を選択します。  
「inst」を選択した場合には、そのインストゥルメントに割り当てられているノーマルボイスやドラムボイスに元々設定されているボイスエフェクトを使用します。  
「perf」を選択した場合には、パフォーマンス側で新たに設定したボイスエフェクトを使用します。  
ただし、ノーマルボイス、ドラムボイスなどの場合、エレメントやキーバンクのエフェクトスイッチがオンになっていないとエフェクトの効果は表れません。
9. 手順8で「perf」を選択した場合には、「Grp」や「Type」にカーソルを移動し、使用するボイスエフェクトのグループとタイプを設定します。

## オブジェクトをセーブする

### ディスクをフォーマットする操作

ここでは、まずディスク（フロッピーディスクやハードディスク、MOディスクなど）のフォーマット（初期化）の操作を説明します。ディスクをフォーマットすると、それまでそのディスクに入っていたデータはすべて消えてしまいます。十分ご注意ください。

1.  を押します。
2.  ( Disk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、 を押した後、 を押すことでもこの画面が表示されます。
3. フロッピーディスクまたは、MOディスクをフォーマットする場合には、そのディスクをドライブにセットします。
4.  を押しながら  ( Frmt ) を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、フォーマットのタイプを選択します。  
SCSI接続されたディスクの場合には、SCSI IDやパーティションも設定します。
6. 「Name」にカーソルを移動します。
7.  ( Name ) を押します。
8. ディスクネームを設定します。
9.  ( OK ) を押します。
10.  ( Go ) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
11.  ( Yes ) を押します。  
これで、ディスクのフォーマットが実行されます。

### 選択したオブジェクトとその下位オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、選択したオブジェクトと、そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトを同時にセーブします。

1.  を押します。
2.  ( List ) を押します。
3. セーブしたいオブジェクトにカーソルを移動します。

4. F6 ( Save )を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、「Current&Related」を選択します。
6. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
7. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、F2 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
8. F7 ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. F7 ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

#### 選択したオブジェクトだけをセーブする操作

この操作を行うと、選択したオブジェクトだけをセーブします。

1. MEMORYを押します。
2. F1 ( List )を押します。
3. セーブしたいオブジェクトにカーソルを移動します。
4. F6 ( Save )を押します。
5. 「Type」にカーソルを移動し、「Current Object Only」を選択します。
6. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
7. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、F2 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
8. F7 ( Go )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. F7 ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

### エディットされた全オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、メモリー上でエディットされているすべてのオブジェクトが、ロードしたディスクのボリュームに一度にセーブされます。

1. を押します。
2.  ( List )を押します。
3.  ( SvEd )を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
4.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

### メモリー上の全オブジェクトをセーブする操作

この操作を行うと、現在メモリー上に存在するすべてのオブジェクトが、任意のディスクのボリュームにセーブされます。

1. を押します。
2.  ( List )を押します。
3.  ( SvAL )を押します。
4. 「Type」にカーソルを移動し、「All」を選択します。
5. 「Disk」にカーソルを移動し、セーブ先となるディスクを選択します。
6. 「Volume」にカーソルを移動し、セーブ先となるボリュームを選択します。  
新規ボリュームを作る場合は、 ( Name )を押し、新しいボリュームネームを設定して作業を進めます。
7.  ( Go )を押します。  
 ( Go )のかわりに  ( Wipe )を押すと、選択したボリューム内の全ファイルを削除した後、メモリー上の全オブジェクトがセーブされます。  
「Are you sure?」と表示されます。
8.  ( Yes )を押します。  
セーブが実行されます。

セーブ中に「File of the same name exists.」と表示された場合には  
セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにボ  
リューム上にある場合には、どのようにセーブするかを選択する画面が表示されま  
す。この場合には、次の中から処理を選択します。

- |  |   |
|--|---|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F2</div> (ANam) | : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、サンプル「A」を使用するノーマルボイス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というファイルが存在した場合、 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F2</div> (ANam) を選択してセーブすると、メモリー上のサンプル「A」は「A*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「B」の使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「A*」に変更されます。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F3</div> (NamC) | : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANam と同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。   |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F4</div> (Skip) | : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。  |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F5</div> (Rplc) | : リプレイス (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。  |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F6</div> (Abrt) | : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。  |

以上の 

F1

 ~ 

F5

 のいずれかを押すと「Do you need a similar warning if more duplicate names are found?」というメッセージの画面が表示されます。この画面では、「再びファイルネームの重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

- |   |  |
|---|--|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F6</div> (No)  | : 再びファイルネームが重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F7</div> (Yes) | : ファイルネームが重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。   |



## ディスクのバックアップを作る

バックアップはSCSI接続されたディスクでのみ可能です。また、新しいディスクにバックアップをとる場合には、あらかじめフォーマットの作業を行っておいてください。

1. DISK を押します。
2. F3 ( Disk ) を押します。  
プリファレンスデータ「for D.T.M.」がロードされ、ジョブスタイルとして「1<D.T.M.>」が選択されている場合には、JUMPMARK を押した後、9 #& を押すことでもこの画面が表示されます。
3. MOディスクをバックアップする場合には、そのバックアップ元となるディスクをドライブにセットします。
4. バックアップの元となるディスクを選択します。
5. SHIFT を押しながら F6 ( Bkup ) を押します。
6. MOディスクをバックアップする場合には、そのバックアップ先となるディスクをドライブにセットします。  
MOディスクドライブが1ドライブの場合には、ディスクを入れ替えます。
7. 「Destination Disk」にカーソルを移動し、バックアップ先のディスクを選択します。
8. F7 ( Go ) を押します。  
「Are you sure?」と表示されます。
9. F7 ( Yes ) を押します。  
これで、バックアップが実行されます。  
1つのMOディスクドライブでバックアップをとる場合には、「Please insert source disk.」と表示されたらバックアップ元のMOディスクを、「Please insert destination disk.」と表示されたらバックアップ先のMOディスクを、セットしてください。



### 参 考

- ・バックアップは、SCSI接続されたディスクに対してのみ可能です。フロッピーディスクのバックアップはできません。
- ・フロッピーディスクのバックアップは、いったんクリアロードを行った後、別のフロッピーディスクにセーブオールを行うことで可能です。(プリファレンスデータは、別にロード/セーブを行ってください)

# A7000 Tips集

ここでは、本機をより活用していただくために、さまざまなTips(チップス：ノウハウやアイデア)を紹介していきます。

## ディスクからロードする

メモリー上のオブジェクトを消去してからロードするには

Disk/VolumeSelect, FileSelect画面で、ロードするファイルを選択して、**F7** (CILD)を押してクリアロードする。

メモリー上のオブジェクトを消去しないで追加ロードするには

Disk/VolumeSelect, FileSelect画面で、ロードするファイルを選択して、**F8** (Load)を押してロードする。

プログラムチェンジデータはロードしないでボリューム単位でロードするには

Disk/VolumeSelect, FileSelect画面で、LoadTypeを「EntVol/NoPrmChng」にしてロードする。

- \* **F8** (Load)でロードすればメモリー上で設定したプログラムチェンジデータを残したまま、ボリューム単位で追加ロードすることができる。

プログラムチェンジデータをこれからロードするもので上書きしてボリューム単位でロードするには

Disk/VolumeSelect, FileSelect画面で、LoadTypeを「Entire Volume」にしてロードする。

- \* **F8** (Load)でロードするとメモリー上で設定してあるプログラムチェンジデータは無効になる。

任意のオブジェクトと下位オブジェクトをロードするには

Disk/FileSelect画面で、カーソルをロードしたいオブジェクトに移動してLoadTypeを「Cursor&Related」にしてロードする。

- \* ボリューム内の一つのボイスとボイスで使用しているサンプルを一緒にロードするときに使う。
- \* パフォーマンスを選んだ場合は、パフォーマンスと使用しているノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを一緒にロードする。

任意のオブジェクトのみをロードするには

Disk/FileSelect画面で、カーソルをロードしたいオブジェクトに移動しLoadTypeを「CursorItemOnly」にしてロードする。

- \* ボリューム内の一つのオブジェクトのみをロードするときに使う。

ボリューム内の全サンプルのみロードするには

Disk/FileSelect画面で、LoadTypeを「All Samples」にしてからロードする。

- \* LoadTypeを「CursorItemOnly」にして何度もロードするより手間が省ける。

ボリューム内の全ボイスとボイスで使用しているサンプルをロードするには

Disk/FileSelect画面で、LoadTypeを「All Voices」にしてからロードする。

- \* LoadTypeを「Cursor&Related」にして何度もロードするより手間が省ける。

ボリューム内の全ドラムボイスとドラムボイスで使用しているサンプルをロードするには

Disk/FileSelect画面で、LoadTypeを「All DrumKits」にしてからロードする。

- \* LoadTypeを「Cursor&Related」にして何度もロードするより手間が省ける。

ボリューム内の全トリガーリストのみロードするには

Disk/FileSelect画面で、LoadTypeを「All TriggerLists」にしてからロードする。

- \* LoadTypeを「CursorItemOnly」にして何度もロードするより手間が省ける。

ボリューム内の全パフォーマンスと、パフォーマンスで使用しているボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルをロードするには

Disk/FileSelect画面でLoadTypeをAll Performancesにしてからロードする。

- \* LoadTypeを「Cursor&Related」にして何度もロードするより手間が省ける。

## ディスクにセーブする

新規ボリュームを作ってセーブするには

**F6** ( Save ), **F8** ( SvAL ) でセーブするとき、セーブしたいディスクを選択し、新規ボリューム名にして ( ディスク上に同じボリューム名がないようにする )、**F7** ( Go ) または **F3** ( Wipe ) を押してセーブする。

メモリー上の全オブジェクトをボリューム単位で上書きセーブするには ( セーブされているものを削除してからセーブする )

Memory/List, Memory/One画面で、**F8** ( SvAL ) を押し、Disk, Volumeを選択して **F3** ( Wipe ) を押す。

メモリー上の全オブジェクトをボリューム単位で追加セーブするには

Memory/List, Memory/One画面で、**F8** ( SvAL ) を押し、Disk, Volumeを選択して **F7** ( Go ) を押す。

メモリー上でエディットしたオブジェクトを、ロードしてきたボリュームに上書きセーブするには

Memory/List, Memory/One画面で、**F7** ( SvEd ) を押す。

メモリー上のエディットフラッグがついた全オブジェクト ( 新規作成したオブジェクトを含む ) をセーブするには

Memory/List, Memory/One画面で、**F8** ( SvAL ) を押し、Disk, Volumeを選択し、Typeを「All Edited」にしてセーブする。

メモリー/リスト、メモリー/ワン画面で、任意のオブジェクトと下位オブジェクト ( ボイスであればボイスとボイスで使用しているサンプル ) をセーブするには

Memory/List, Memory/One画面で、カーソルをセーブしたいオブジェクトに移動して **F6** ( Save ) を押し、Disk, Volumeを選択してセーブする。

\* ボリューム内の一つのボイスとボイスで使用しているサンプルを一緒にセーブするときに使う。

\* パフォーマンスを選んだ場合は、パフォーマンスとパフォーマンスで使用しているボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを一緒にセーブする。

メモリー/リスト、メモリー/ワン画面で任意のオブジェクトのみをセーブするには

Memory/List, Memory/One画面で、カーソルをセーブしたいオブジェクトに移動して **F6** ( Save ) を押し、Disk, Volumeを選択してSaveTypeを「Current Object Only」にしてからセーブする。

\* ボイスで使用しているサンプルがディスク上にある場合、SaveTypeを「Current Object Only」にしてセーブすれば作業時間が短縮できる

## 各種セーブの使い分け

**F6** ( Save ) Save

あるオブジェクトを、ロードしてきた元のDiskにセーブするときに使用します。また、あるオブジェクトを別のディスクや別のボリュームにセーブするときに使用します。

**F7** ( SvEd ) Save Edit

一連のエディットをしたオブジェクトを、一括してロードしてきた元のところにセーブしたいときに使用します。エディットしなかったものはセーブされませんので、セーブ時間は短く済みます。また、新規に作ったオブジェクトや、ロードしてきた元のディスクがない場合は、そのオブジェクトはセーブされません。そのときは、**F8** ( SvAL ) のType=「All Edited」でセーブされなかった残りのものをセーブ先を指定してセーブします。

**F8** ( SvAL ) Save All

メモリー上の全オブジェクトをセーブするとき、Typeを「All」にしてセーブする。一連のエディット作業を終え、全てをディスクにセーブしたいときに使用します。全てのデータが必ずセーブされます。

メモリー上のエディットフラッグがついた全オブジェクトをセーブするとき、Typeを「All Edited」にしてセーブする。

**F7** ( SvEd ) で、ロード元のディスクがないオブジェクトや、新規に作ったオブジェクトはセーブできない。そのときにこれによってそれらをセーブします。


## 「Are you sure?」について

Load/Saveなどの様々な処理の実行においてAre you sure?と確認をします。「Are you sure?」の確認不要の場合は、Setup/LCD&Curor画面で、Confirm SW=offにすることによって確認メッセージなしで処理実行するようにできます。


## 画面移動について

JUMP/MARK機能やPREVIOUS/NEXT機能を使って、画面の移動を手早く行えます。


表示中のページをマークするには

を押しながら、マークしたいテンキーを押す。



マークしたページへジャンプするには

を押し、Jumpしたいページに該当するテンキーを押す。




一つ前の画面にするには

を押す。(20画面前まで戻ることができる)

いくつか前の画面から、後の画面に移動するには

を押して前の画面に戻った状態で、を押すと、憶えている次の画面にする。

ヒストリーが見たいときは

とを同時に押すとページヒストリー画面になり、憶えている20画面名が表示される。そこでジャンプしたい画面にカーソルを移動して (Jump)を押すとジャンプすることができる。

## ボイス、ドラムボイス、トリガーリストの使い分け

コントローラーでフィルターやエフェクトをコントロールしたい  
マイクロチューニングを使いたい

LFOを使いたい

スクラッチやピッチスケールなどの効果を使いたい

セルフアンプリチュードモジュレーションを使いたい

音色をレイヤーしてデチューンしたい

ボルタメントをかけたい

レベルスケールやフィルタースケールを使いたい

ボイスを使いましょう。

ドラムマシンのようにキーオンしたらWaveEndまで発音させたい  
オルタネートグループを設定したい

キーバンクごとにアサインブルアウトの出力の設定をしたい

音色ごとにフィルター、フィルター EG、ピッチ EG、アンプリチュードEGを設定したい

エレメントごとにフィルターをon/offしたい

エレメントごとにピッチEG、アンプリチュードEGをon/offしたい

キーバンクごとにエフェクトをon/offしたい

ドラムボイスを使いましょう。

メモリーを使いたくない

4Mword以上のサンプルを再生したい

キーオンでサンプルの再生/ストップをしたい

ループの回数を決めたい



キーバンクごとにアサインブルアウトの出力の設定をしたい

キーバンクごとにエフェクトをon/offしたい



トリガーリストを使いましょう。

## レコーディング時に知っていると便利な操作



レコーディング後にサンプルの名前、オリジナルキー、リミットロー/ハイ、チューニングをレコーディングモードのまま変更するには

REC/RecSet3画面で、PostRecInfoをonにしてレコーディングするとRecording終了直後に、PostRecord Information画面になり、名前、オリジナルキー、リミットロー/ハイ、チューニングを変更することができる。また、PostRecInfoをoffにしても、次のレコーディングをするまでは、REC/RecSet1画面でを押しながら (Info)を押すと、同様のことができる。



レコーディング後にWave Start/Endアドレスの設定、ループの設定、エクストラクト、ノーマライズをレコーディングモードのままで行うには

REC/RecSet3画面で、PostRecTrimをonにしてレコーディングするとレコーディング終了直後にPostRecord Trimming画面になり、WaveStart/Endアドレスの設定、ループの設定、エクストラクト、ノーマライズを行うことができる。また、PostRecTrimをoffにしても、次のレコーディングをするまでは、REC/RecSet1画面でを押しながら (Trim)を押すと同様のことができる。

レコーディング後に、レコーディングモードのままマッピングするには

REC/RecSet3画面で、PostRecMapをonにしてレコーディングするとレコーディング終了直後にPostRecord Mapping画面になり、タイプ、オブジェクトなどを設定してマッピングすることができる。また、PostRecMapをoffにしても、次のレコーディングをするまでは、REC/RecSet1画面でを押しながら (Map)を押すと同様のことができる。

レコーディング画面からセーブするには

Set1画面でを押しながら (Save)を押して、Save Current Object画面にし、Disk, Volumeを選択してセーブする。

## エディット時に知っていると便利な操作 (Edit全般)

パラメーターを初期値に戻すには

**-1** と **+1** を同時に押す。

初期設定に戻すには

ボイスのイニシャライズを行う

Voice/EasyEdit画面にして、**SHIFT** を押しながら **F4**

(Init) を押し、Initialize Parameters画面にする。InitAreaで全体をイニシャライズするか、任意のエレメントをイニシャライズするかを設定し、KeepMapでマッピング情報を維持するかしないかを設定し、**F7** (OK) を押す。

ドラムボイスやトリガーリストのイニシャライズを行う  
Drum, TriggerList/EasyEdit画面にして、**SHIFT** を押しながら **F4** (Init) を押し、Initialize Parameters画面にする。InitAreaで全体をイニシャライズするか、任意のキーバンクをイニシャライズするかを設定し、**F7** (OK) を押す。

パフォーマンスのイニシャライズを行う

PerformanceEdit画面にして、**SHIFT** を押しながら **F1**

(Init) を押し、Initialize Parameters画面にする。InitAreaで全体をイニシャライズするか、任意のインストをイニシャライズするかを設定し、KeepAssignでインストにアサインしてあるオブジェクトを、そのままにするかしないかを設定し、**F7** (OK) を押す。InitAreaをallにしたときは、オプションでマルチ、シングル、レイヤーなどの基本的な設定を選択することができる。

ボイスやサンプルなどをエディットしている最中に、同じタイプの他のオブジェクトのエディットに移るには

**SELECT** を押し、LEDが点灯している状態で(この時画面一番上のFile名が反転)、**-1** **+1**、Jog/Shuttleで同じタイプのオブジェクトをセレクトすることができる。

\*表示している画面を変えずに、他のオブジェクトのエディットに移れる。

ボイスやドラムボイスなどのMappingページで、サンプルを素早く選択するには

**SHIFT** を押しながら **F4** (Slct) を押してSelect Object画面にして、一覧表から **-1** **+1**、Jog/Shuttleでサンプルを選択する。

ボイスなどのエディットで、発音領域をやべロシティ値、コントロールデバイスをMIDI入力で設定するには

**SHIFT** を押し、ファンクションに「MDIn」がある場合はMIDI入力できるパラメーターがあるので、そのボタンを

押して「MDIn」の文字が点滅している状態でカーソルをPitch NameやController Deviceに移動してMIDI情報を送る。

ボイスやパフォーマンスなどのエディット中に発音しているキーバンクやインストを表示させるには

エディット中にマッピングなどの画面で **SHIFT** を押し、ファンクションに「MTgt」がある場合は、そのボタンを押して文字が点滅するようにして外部の鍵盤を弾くと、発音しているキーバンクが画面に表示される。

MIDI Key#がわかっていてNoteDisplayがpitch nameになっている場合に、マッピングでの鍵域や、スケールのノートを入力するにはNoteDisplayがpitch nameになっていても、テンキーでMIDI Key#を入力すると、MIDI Key#に対応したpitch nameが表示される。

ボイスやドラムボイスなどのエディットで、キーバンクにアサインしたサンプルを、何もアサインしていない状態(-----)にするには

カーソルをキーバンクのサンプルへ移動して、**-1** と **+1** を同時に押す。

エディット中にエディットを終了しないでディスクにセーブするには

ボイス、ドラムボイス、トリガーリストはEasyEdit画面、サンプルはParameters画面にして **SHIFT** を押しながら **F7** (Save) を押し、Save Current Object画面で、Disk, Volumeを指定してセーブする。パフォーマンスはInstMix画面にして **SHIFT** を押しながら **F4** (Save) を押し、Save Current Object画面で、Disk, Volumeを指定してセーブする。

エディットしたオブジェクトをエディット前の状態に戻すには


ボイス、ドラムボイス、トリガーリストはEasyEdit画面、サンプルはParameters画面にして、**SHIFT** を押しながら **F8** (Rvrt) を押し、リバートする。パフォーマンスはInstMix画面にして **SHIFT** を押しながら **F5** (Rvrt) を押し、リバートする。

## ボイスエディット時に知っていると便利な操作

ボイスエディットで複数エレメントを同時にエディットするには画面に表示したいエレメントのElement Select ボタンを押しながら、同時にエディットしたいエレメントのElement Select ボタンを押す。[-1] [+1]、Jog/Shuttleでエディットした場合、表示していないエレメントのパラメーターは、各設定値に対して相対的に増減される。テンキーでエディットした場合、表示していないエレメントのパラメーターもすべて同じ値になる。


- \* 同じサンプルを使ったエレメントをコピーしてデチューンしているときや、他のエレメントのLFOのスピード、アンブリチュードEGなどを同時に変更できる。

ボイスエディットのマッピングページで、全キーバンクを同時にエディットするには

 (SIMUL EDIT) を押してLEDが点灯するようにする。[-1] [+1]、Jog/Shuttleでエディットした場合、他のキーバンクのパラメーターは各設定値に対して相対的に増減される。テンキーでエディットした場合、他のキーバンクのパラメーターもすべて同じ値になる。


- \* 全キーバンクのピッチやパンを同時に変更できる。

ボイスエディットのフィルターページで、全フィルターバンクを同時にエディットするには

 (SIMUL EDIT) を押してLEDが点灯するようにする。[-1] [+1]、Jog/Shuttleでエディットした場合、表示していないフィルターバンクのパラメーターは各設定値に対して相対的に増減される。テンキーでエディットした場合、表示していないフィルターバンクのパラメーターもすべて同じ値になる。


- \* 全フィルターバンクのカットオフリクエシーやペロシテセンスを同時に変更できる。

ボイスエディットで複数のキーバンクの鍵域を鍵盤などで続けて入力するには

入力カーソルをエディットしたいキーバンクのLoまたはHiへ移動し、 (MDIn) を押したまま鍵盤などを弾いて入力すると、入力するたびにカーソルが、Lo Hi 次のキーバンクのLo Hi 次のキーバンクのLo Hiと移動するので、続けて入力することができる。


- \* サンプルをマッピングしておいて、後から鍵域を入力できる。

ボイスエディット中に新規エレメントを簡単に作るには

ボイスエディットのマッピングページなどで、未使用のエレメントのELEMENT SELECTボタンを押すと新規エレメントを作ることができる。たとえば、1エレメントのボイスで、 (ELEMENT SELECT 4) を押した場合、Element2~4が新しく作られる。


## ドラムボイスエディット、トリガーリストエディット時、知っていると便利な操作

ドラムボイス、トリガーリストで、簡単にキーバンクをデリートするには

イージーエディットページのNumber Of KeyBanksへカーソルを移動し、 を押しながら [-1] を押すと、表示されている数字のキーバンクをデリートされる。

- \* キーバンクを作りすぎてしまったとき、DeleteKeyBank画面でなくても、必要ないキーバンクをデリートできる。

全キーバンクを同時にエディットするには

 (SIMUL EDIT) を押してLEDが点灯するようにする。[-1] [+1]、Jog/Shuttleでエディットした場合、他のキーバンクのパラメーターは各設定値に対して相対的に増減される。テンキーでエディットした場合、他のキーバンクのパラメーターもすべて同じ値になる。

- \* 全キーバンクの音量やピッチを変更できる。

## パフォーマンスエディット時に知っていると便利な操作

インストをソロで聴くには

ソロにしたいINSTボタンを押し続けると、押しているボタンが点滅してソロ状態になり、他のインストはミュートされる。ソロの状態では他のINSTボタンを素早く押すと、ソロにするインストが切り換わる。ソロ状態で、他のINSTボタンのLEDが点滅するまで押し続けると複数インストをソロで聴くことができる。ソロ状態を解除するには、点滅しているボタンを押し続けて点滅しないようにする。

インストに発音させない領域を作るには

たとえば、インストのC3~E3が発音しないようにするにはPerformanceEdit/InstMap画面で、LowをF3、HighをB2にすると、C3~E3は発音しない。

インストをBasic Receive Chで発音させるには

PerformanceEdit/InstMix画面で、インストのChをBchにする。

## パフォーマンスにおけるプログラムチェンジの受信チャンネル

MIDI Utility/Parm画面のProgram Change Chの設定には以下の2つのモードがあり、その設定によって動作が変わります。

### Inst Recv Ch (PFM)

各インストごとのレシーブチャンネルでプログラムチェンジを受信するモードで、インストごとにオブジェクトを切り換える。パフォーマンス以外のものを使って演奏しているときにプログラムチェンジを受信しても音色が切り換わらない。

### Basic Recv Ch

パフォーマンス全体をプログラムチェンジで切り換えるモードBasic Receive Channelのプログラムチェンジで切り換える。BasicReceiveChannel以外によるプログラムチェンジは通常のように各インストのReceiveChでプログラムチェンジを受信する。

## サンプルエディット時に知っているると便利な操作

エディットしたものを一時的にバックアップして聴きくらべたり、バックアップしたものを呼び出ししたりしながらエディットするには

バックアップするには

1. **F8** (Bkup : Backup) を押してTemporaryBackup画面にする。
2. BufferNumberで何番のバッファーにバックアップするか選択する。
3. **F7** (OK) を押す。

バックアップしたものを聴くには

1. **F8** (Bkup : Backup) を押してTemporaryBackup画面にする。
2. バックアップしたバッファーに該当するファンクションキー **F2** ~ **F4** を押す。

バックアップしたものを呼び出すには

1. **F8** (Bkup : Backup) を押してTemporaryBackup画面にする。
2. BufferNumberで呼び出したいバッファーを選択し、**F5** (Call) を押す

\* エディット中に一時的に保存、聴きくらべ、呼び出しが簡単にできるので、ディスクにバックアップファイルを作る必要がなく作業時間を短縮することもできる。

Region StartやLoop Startを0、Region EndやLoop Endを波形Endにするには

カーソルをRegion StartやLoop Startに移動して、**-1** と **+1** を同時に押すと0になる。

カーソルをRegion EndやLoop Endに移動して、**-1** と **+1** を同時に押すと波形Endになる。

\* WaveStart, LoopStart, RegionStartを一瞬にして0にしたり、WaveEnd, LoopEnd, RegionEndを一瞬にして波形Endにできるのでアドレス設定の手間が省ける。

Regionを自動で波形全体、WaveStart ~ WaveEnd、SustainLoop部分、ReleaseLoop部分にするには

Sample/Process画面で、Rgnが1 ~ 8の時に **F7** (Slct) を押し、AutoRegionSelect画面にして、All (波形全体)、Wave (WaveStart ~ WaveEnd)、Sus (SustainLoop部分)、Rel (ReleaseLoop部分)の中から希望するRegionに該当するファンクションキーを選択する。

\* 波形全体をジョブでエディットしたいときなどに、アドレス設定の手間が省ける。

複数のRegionを憶えさせるには

Sample/Process画面で、Rgn (Region) = 1 ~ 8まで8種類のRegionを憶えておくことができる。Rgn (Region) = 1でRegionを設定した後、Rgn=2にして別のRegionを設定しRgn=1に戻すと、Rgn=1の時に設定したRegionに切り換わる。また、Rgn=8以降でall (波形全体)、wave (WaveStart ~ WaveEnd)、sus (SustainLoop部分)、rel (ReleaseLoop部分)と自動でRegionを設定することができる。

モニターアドレスをWS, WE, LS, LEにコピーするには

カーソルをWS, LSなどコピー先に移動して、**F5** (M) を押すとモニターアドレスがコピーされる。

WS, WEをモニターアドレスへコピーするには

カーソルをWS, LSなどコピー元に移動して、**F6** (M) を押すと、モニターアドレスへコピーされる。

スクラブをonにして音を出しながらアドレスの変更をするには

Sample Edit/Quick, Process, Loop画面で、**F5** (Scrb) を押して「Scrb」の文字を点滅させてJog/Shuttleでアドレスを変更するとスクラブする。

ループノイズを簡単に消すには

Sample Edit/Loop画面で、**F7** (XFde) を押してLoop Xfade画面にして、**F7** (OK) を押す。

アドレス表示をTimeやBeatに切り換えるには

Sample Parameters画面で、Scaleをtime, beatにする。

- \* Scaleをtimeにすると、表示がmsec( 1/1000秒 )単位になるので、秒単位でレングスなどを設定できる。ScaleをbeatにしてBPMを曲のテンポに合わすと、表示が拍数単位になるので、拍数単位でレングスを決めてLengthLockをonにしてWSを変更すると、WEが拍数に合わせて自動的に変わる。

タイムストレッチでレングスを秒単位、拍単位で決めるには

Sample Parameters画面でScaleをtime, beatにしてからTime Stretch画面にする。

- \* Scaleをtimeにすると、表示がmsec( 1/1000秒 )単位になるので、秒単位でレングスを設定できる。Scaleをbeatにして、BPMを曲のテンポに合わせておけば、Time Stretch画面でテンポ表示を頼りにレングスを設定できる。

スクラビッチを簡単に切り換えるには

**COMMAND** を押しながら **0 ABC** を押す。

簡単にコピーリージョンするには

**COMMAND** を押しながら **1 DEF** を押す。

簡単にカトリージョンするには

**COMMAND** を押しながら **2 GHI** を押す。

簡単にインサートクリップボードするには

**COMMAND** を押しながら **3 JKL** を押す。

## リネーム

Nameに表示されている文字を全部消すには

**F3** ( Del ) を押し続ける。

Nameに表示されている文字を全部大文字 / 小文字にするには

**F4** ( Caps ) が点滅していない時に **F4** ( Caps ) を押し続けると、文字がすべて大文字になる。  
**F4** ( Caps ) が点滅している時に **F4** ( Caps ) を押し続けると、文字がすべて小文字になる。

自分で登録したWordを使って簡単に入力するには

Rename画面でTypeを「word」にしてWordGroupの中から名前を選択して入力する。

名前を他のオブジェクトからコピー&ペーストするには

1. コピーしたい名前のオブジェクトにカーソルを移動してRename画面にしてOKする。( 名前がCopyされる )
2. コピーした名前をペーストしたいオブジェクトにカーソルを移動して、Rename画面にして **F2** ( Past ) を押しペーストする。

## ショートカット

**SHIFT** ボタンのpress/lockを簡単に切り換えるには  
 左右の **SHIFT** を同時に押す。

メーターピークホールドをホールドにしているとき、ホールドを簡単にリセットするには

**COMMAND** を押しながら **- /..** を押す。

- \* レコーディング時にレベルメーターのピークホールドをリセットしたくなったときに便利。

**AUDITION** のAuto Original Key機能を簡単にon/offするには

**COMMAND** を押しながら **5 PQR** を押す。

**AUDITION** のAuto Target機能を簡単にon/offするには

**COMMAND** を押しながら **6 STU** を押す。

MIDI to Target機能のdirect/realを簡単に切り替えるには

**COMMAND** を押しながら **7 VWX** を押す。

Note Display ( pitch/MIDI key ) を簡単に切り替えるには

**COMMAND** を押しながら **9 #&** を押す。

## 音作り

EGを簡単に設定するには

EGのページにいるとき、**SHIFT** を押しながら **F5** ( Tmpl ) を押し、Templateの中から希望する設定に一番近いものを選択して調整する。

よく使うボイスエフェクトの設定を簡単に呼び出すには

1. ボイスエフェクトの画面で、**SHIFT** を押しながら **F8** ( Rgst ) を押してRegist Effect Template画面で良く使う設定を予めTemplateに登録する。
2. 必要なときにそのTemplateを **SHIFT** を押しながら **F7** ( Tmpl ) で、呼び出す。

ボイス、ドラムボイスで、LPF, HPFの組み合わせではできない音色加工をするには

ボイスではVoice/FilterBaseページでSelfModSensを上げる。Voice/MapElementページでSAM( SelfAmplitude Modulation ) を上げる。

ドラムボイスではDrum/FilterBaseページでSelfModSensを上げる。

- \* 一つのサンプルから多彩な音色をつくることできる。

LFOのないドラムボイスで、LFOを使ったような効果を出すには  
 EGでLoopを使う。たとえばヴィブラートをかける場合  
 Pitch EGで、Pt0 ~ 2=0, Pt3=+15, Pt4=-15, R1Pt=+15, R2Pt=0Rt1 ~ 2=127, Rt3 ~ 4=75, R1 ~ 2Rt=25, Loop=Seg3, Range=1にする。



ボイスでコントローラーマトリックスを使いこなすには

Ofst( Offset )の使い方

受信したコントロールチェンジにOffset分を+/-します。Offsetを+20にした場合、コントローラーをMin( 0 )にしても、Offset=0でコントローラーを20にしたときと同じ効果になります。FunctionがPitchModDepthの場合はコントローラーをMin( 0 )にしてもPitchModulationがかかりっぱなしになります。また、コントローラーを107以上にしても効果は変わりません。このようにセンターグリッドのないコントローラーで効果の深さを単に変えるときは0にしています。

Offsetを-64にした場合、コントローラーを64( center )にした時にOffset=0でコントローラーをMin( 0 )にしたのと同じ効果になります。FunctionがPitchModDepthの場合はコントローラーが0~64の間はPitchModulationがかかりません。FunctionをPitchBendにすると、コントローラーが64の時に通常ピッチになり、64を中心にピッチが上下します。PitchBendWheelのようなセンターグリッドのある効果で、ある決められた効果より上げたり下げたりするときにはOffset=-64を使用します。

Rng( Range )の使い方

変化量を調整します。

Offset=0, Range=+32, Function=PitchModDepth, LFOのPitchModDepth=0にしてコントローラーをMax( 127 )にすると、LFOのPitchModDepthを最大にしたのと同じ効果になります。Rangeを小さくすると(たとえば+10)コントローラーをMaxにしてもPitchModulationが深くかからないようにすることができます。

Offset=-64, Range=+32, Function=Pitchbendにするとコントローラーが64の時に通常ピッチで64を中心にピッチが上下しますが、Min/Max時にPitchBendWheelよりもピッチの変化量が半分になってしまいます。そこでRangeを+63にするとPitchBendWheelと同じように使うことができます。このようにOffset=-64で効果を最大限まで動作させたい場合はRange=+63の設定にします。今度はRangeを-63にします。ピッチの変化量は同じでも+/-の方向が逆になります。コントローラーの使用を前提としたVoiceEffectの設定例VoiceEffectが( Wah+Distortion )の時にFootControllerをPedalWahにする。

1. EffectのP12Wah TypeをpedalにしてコントローラーでWah効果が得られるようにします。

2. ControllerMatrixでDeviceを004/FootCntrl, Offset=0, Range=+32, FunctionをEFP20: \* Pedal Wah for CntrlにしてFootControllerでWah効果が得られるようにします。

3. EffectのP14 Wah Bottom FreqでコントローラーをMin( 0 )にした時の効果を決め、P15 Wah RangeでWah効果の深さを調整します。

コントローラーでリアルタイムに、タイムストレッチのような効果を得る例

VoiceEffectで( BeatChange )を使用し、Foot ControllerでBeat Change、Modulation WheelでPitch Changeする。

フットコントローラーがMin( 0 )のときに通常テンポ、踏み込むとテンポが上がるようにするには

1. EffectのP12 BeatRangeChangeを4にしてテンポの変化幅を決めます。

2. ControllerMatrixでDevice=004/FootCntrl, Offset=0, Range=+32, Function=EFP13: \* BeatChange for Cntrlにしてフットコントローラーでテンポが変わるようにします。フットコントローラーを踏み込んだときにテンポが下がるようにするにはRangeを-32にします。フットコントローラーがセンター( 64 )の時に通常テンポで、センターを中心にコントローラーを踏み込んだときにテンポが上がり、センターから戻したときにテンポが下がるようにするにはOffset=-64, Range=+63にします。

モジュレーションホイールがMin( 0 )の時に通常ピッチ、上げるとピッチが上がるようにするには

1. EffectのP14 PitchRangeChangeを4にしてピッチの変化幅を決めます

2. ControllerMatrixでDevice=001/ModWheel, Offset=0, Range=+32, Function=EFP15: \* PitchChange for Cntrlにしてモジュレーションホイールでピッチが変わるようにします。モジュレーションホイールを上げた時にピッチが下がるようにするにはRangeを-32にします。モジュレーションホイールがセンター( 64 )の時に通常ピッチで、センターを中心にコントローラーを上げた時にピッチが上がり、センターから下げた時にピッチが下がるようにするにはOffset=-64, Range=+63にします。

## 効果の設定

サステインペダルなどのオン / オフタイプのコントローラーで、フィルターのカットオフ周波数を徐々に変化させるには

1. SampleがアサインされているVoiceのFilterのTypeをLPF-12dB/oct, CutoffFreq=90にします。
2. 効果をわかりやすくするために、FilterEGTemplateでInitを選んでFilterEGを初期設定にします。
3. ControllerMatrix画面でDevice=064/Sustain, Offset=0, Range=+32, FunctionをCutoffBias( LPF )にします。( FilterTypeをHPFにした場合は、ControllerMatrixでFunctionをCutoffBias( HPF )にします ) 鍵盤を押えたままサステインペダルを踏むと、踏んだ瞬間に音色が変化します。
4. FilterEG画面でRate4を40にして、音色がゆっくり変化するようにします。鍵盤を押えたままサステインペダルを踏むと、Rate40のスピードで音色がゆっくり変化します。

ボイスでピッチベンダーをコントローラーとしてスクラッチ効果を得るには

VoiceEdit/ControllerのPitch Bend Typeを1:slow, 2:slow&rev, 3:stop, 4:stop&revのいずれかに設定します。

ループモードを音作りに活かすには

ReleaseLoopを効果的に使って、ハープシコードのような音を作る場合。

1. PresetSampleの「pulse 1」がMemory上にあることを確認して、Newで新しいVoiceを作る。
2. 新しく作ったボイスのエディットに入り、Amplitude EGページにして、TemplateでPluck1を選ぶ。
3. MappingKeyBank1ページにして KeyBank1にpulse 1をアサインする。
4. カーソルがSample「pulse 1」にある状態で **EDIT** を押してSample Editに入る。
5. Loopページにして、LoopModeを「☐」にして Sus LoopとRel Loopが使用可能になるようにし、Sustain LoopのLE=96にする。
6. Target=relにして、LS=30, LE=126にする。Release Loopのアドレスを変えると、リリース時の音色が変わる。

## コピー

ボイスエフェクトの設定を他のボイスなどからコピーするには

1. コピー元のVoice/Editに入り、VoiceEffectを一度Templateに登録する。
2. コピー先のVoice/Editに入り、登録したTemplateを呼び出す。パフォーマンスやドラムボイスのボイスエフェクト

の設定をボイスにコピーすることも可能。

EGの設定を他のボイスなどからコピーするには

1. コピー元のVoice/Editに入り、EGを一度Templateに登録する。
2. コピー先のVoice/Editに入り、登録したTemplateを呼び出す。ドラムボイスのEG設定をボイスにコピーすることも可能

マッピング設定とそれ以外の設定( Filter, Amp EG, Effectなど )を別々のボイスからコピーして新しいボイスを作るには

1. Newでボイスを作り、CopyParameters画面にする。
2. Source Voice, Source Elementで、マッピング部分をコピーするボイスやエレメントを選択し、Keep Mapping=offのまま実行する。
3. もう一度CopyParameters画面にして、Source Voice, Source Elementで、Keep Mapping=onにして、マッピング以外の設定をコピーする。

## 出力レベル調整 / アウトプットの設定

ステレオアウト、アサインブルアウトの出力レベルを全体的に上げるには

Master/Level AdjustページにしてInst Output Level Offsetで調整することによりオブジェクト自身のレベルを変えることができる。

ステレオアウトの出力レベルを全体的に調整するには

Master/Level AdjustページにしてStereo Bus Level Adjustで調整することにより全体の出力を調整できる。

ステレオアウトと同じ信号をアサインブルアウトにも出力するには

Master/Output画面のStereo to AS Outで、ステレオアウトと同じ信号をどのアサインブルアウトに出力するのかを選択する。

アサインブルアウト1に出力した信号をステレオアウトにも出力するには

Master/Output画面のAS1 to StereoをLにすると、アサインブルアウト1に出力した信号がステレオアウトのLchにも出力される。AS1 to StereoをRにすると、アサインブルアウト1に出力した信号がステレオアウトのRchにも出力される。AS1 to StereoをL&Rにすると、アサインブルアウト1に出力した信号がステレオアウトのLch, Rchにも出力される。(ステレオアウトのセンターに定位する)(ヘッドフォンでも聴くことができる)スタジオではアサインブルアウトを使用、ホームではステレオアウトを使用というのが瞬時に切り換えられる。

## ディスクの扱い

フロッピーディスクにセーブされているSY99、TX16Wのファイル（拡張子が「.W」のサンプルファイル）をロードするには

Disk/FileSelect、VolumeSelect画面でDiskをFD、VolumeをOTHERSにして、LoadTypeを設定してロードします。

市販のサンプルデータをロードするには

Disk/FileSelect、VolumeSelect画面でDiskをFD、VolumeをFD VOLUMEにして、LoadTypeを設定してロードします。File名に「(S)」がついているものはSample File、「(P)」がついているものはProgram Fileで、ボイスとしてロードできます。

ディスク上のサンプル音を簡単に聴くには

Disk/FileSelect画面にして、カーソルを聴きたいSampleに移動して、**AUDITION**を押す。

## 検索 / ソート

ディスク上のオブジェクトの検索をするには

1. Disk/FileSelect画面で **SHIFT** を押しながら **F1** (Find) を押す。
2. Find Files画面で検索条件を入力する。
3. **F7** (Next)、**F5** (Prev) を押すと検索条件を満たすものにカーソルが移動する。DataBaseをonにしたディスクであればキーワードで検索することも可能。類似したキーワードも検索してくれる。

Memory/List、Disk/VolumeSelect、Disk/FileSelectで表示する順番をタイプごとにアルファベット順にするには

**F4** (Sort) を押し、SortTypeをtype、Directionをforwardにして **F7** (OK) を押す。

Memory/Listで表示する順番をProgramChange#順にするには

**F4** (Sort) を押し、SortTypeをPgmCng#、Directionをforwardにして **F7** (OK) を押す。

## プログラムチェンジロード

プログラムチェンジ情報でハードディスクなどからロードするには

1. Disk/VolumeSelect画面で、DiskにFD以外のものを選び、**SHIFT** を押しながら **F8** (PCLd) を押す。
2. Program Change & Loadの画面でProgramChange#とボリューム名を設定する。
3. 設定したProgramChangeを受信すると、そのProgramChange#に設定してあるボリュームがClearLoad (Memory上のFileを全て消去してからロードする) される。

## オートマッピング

マルチサンプルしたサンプル (OriginalKeyを正確に設定してある) を、ボイスに簡単にマッピングするには

1. Memory/List画面でマッピングしたいサンプルにマークをつける
2. **SHIFT** を押しながら **F7** (Map) を押す。
3. Methodをautomatic、TypeをToVoiceにして、Nameでマッピングしたいボイスを選択する。新しいボイスにマッピングしたいときは **F2** (New) を押す。
4. Elementでマッピングしたいエレメントを選択して、RuleをOriginalKeyにする。
5. 設定を確認し、**F7** (OK) を押すと、OriginalKeyに従って自動でマッピングされる。

センターキーを指定しながら任意のサンプルをドラムボイスに簡単にマッピングするには

1. Memory/List画面でマッピングしたいサンプルにマークをつける。
2. **SHIFT** を押しながら **F7** (Map) を押す。
3. Methodをsequential、TypeをToDrumにして、Nameでマッピングしたいドラムボイスを選択する。新しいドラムボイスにマッピングしたい時は **F2** (New) を押す。
4. Elementでマッピングしたいエレメントを選択して **F7** (Go) を押す。
5. QuickMapping (sequential) 画面で「Marked」に表示されているSampleのCenterKey (OriginalPitchで発音させたいKey) を入力する。
6. **F2** (Map) を押すとマークした別のサンプルが表示される。5~6を繰り返す。
7. マークした全SampleのCenterKeyの入力が済むとMarkedにFinish!と表示されるので **F7** (OK) を押す。

## 表示

Memory/Listページ、Memory/Oneページ、Disk/FileSelectページで、サンプルを表示しないようにするには

**SIMUL VIEW INST 9-16** が点灯している状態で、**SAMPLE 5 / 13** を押して点灯しないようにする。

・Memory/Listページ、Memory/Oneページ、Disk/FileSelectページでボイスのみ表示させるには

**SIMUL VIEW INST 9-16** を押して点灯しないようにして、**VOICE 2 / 10** を押す。

## 電源投入

電源投入時にPresetSampleを作らないようにするには

**MASTER** を押し、**F4** (Auto) を押してMaster/AutoLoadページにして、MakePresetSampleを「off」にする。

電源投入時にSCSISDisk内の指定したボリュームを自動でロードするには

**MASTER** を押し、**F4** (Auto) を押してMaster/AutoLoadページにして、AutoLoadを「on」にしてロードボリュームでAutoLoadするボリューム名を入力する。

電源投入時に自動で音色をセットし、ある操作ページにするにはAutoLoadを使います。

1. Master/AutoLoad画面でAutoLoad(SCSISDisk)=onにして電源投入時に自動でロードするようにします。
2. LoadVolumeでAutoLoadするボリュームを指定します。auto load volumeを任意のボリューム名に変更することでAutoLoadするボリュームを指定することができます。電源投入時に任意の画面にするためにJumpPage/PowerOnを使います。

1. 電源投入時に表示したい画面にして、**JUMP/MARK** を押しながら任意のテンキーを押し、**F7** (Mark) を押してマークします。
2. Setup/LCD&Curor画面でJumpPage/PowerOnをMarkしたものに、電源投入時に指定した画面にJumpするようにします。

設定が済んだら電源を入れ直してみましょう。いつも使う音色をAutoLoadするボリュームに入れておいて、JumpPage/PowerOnをMemory/One画面にすれば、プリセットシンセサイザーのような使い方をすることができます。

ドラムボイス、トリガーリストでの設定を変えずに、ステレオアウトに出力していないキーバンクの音をステレオアウトに出力するには

パフォーマンスを作りインストにアサインすると、Performance/InstOutページでDrum=offになっていれば、ドラムボイス、トリガーリストでStereoOut=offになっているキーバンクもステレオアウトに出力される。Performance/InstOutページでDrum=onにするとドラムボイス、トリガーリストでの設定が有効になる。

フットスイッチでレコーディングのスタート/ストップをするには

SETUPのMisc画面でFoot Switch ActionをRec Triggerにする。

MIDIでレコーディングのスタート/ストップをするには

REC/RecSet3画面でTriggerTypeをMIDI Keyonにすると、設定したNoteNumberのKeyonでレコーディングのスタート/ストップをすることができます。TriggerTypeをMIDI ctrlにすると、設定したControlChangeでレコーディングのスタート/ストップをすることができます。

Jump/Mark、ViewFilter、MasterTuningなどの設定をジョブスタイルを切り換えて変更するには

SETUP/JobStyle画面でJobStyleを選択し、**F8** (Exec) を押す。

## 便利機能(ボイス、ドラムボイス編)

MIDI Data Receive Testを使わずに、ベロシティ値を知るには

1. Voice/Edit,Drum/Editで、VelocityToLevelページにする。
2. BP1を0にしてカーソルをBP2へ移動する。
3. MIDI Inを点滅させて鍵盤などを弾くと、BP2の数値が入力されたVelocityの値になる。

ベロシティ値の小さいキーボードを使用したとき、音量が全体的に小さくなったり、音色が全体的に暗くなってしまうのを防ぐにはVoice/VelocityまたはDrum/Velocity画面でVelocityOffsetを上げると、受信したベロシティにオフセット分が加えられる。Low Limitを上げると、Low Limit値より小さなベロシティを受けたときにLow Limit値まで引き上げることができる。

ベロシティ値の大きいキーボードを使用したとき、音量が大きくなりすぎたり、音色が明るくなりすぎるのを防ぐには

Voice/VelocityまたはDrum/Velocity画面でVelocityOffsetを下げると、受信したベロシティにオフセット分が差し引かれる。

## コンピューターとの接続

---

TO HOST端子にコンピューターを接続するには、コンピューターをTO HOST端子に接続して、TO HOST端子左側のスイッチを接続するコンピューターに合わせて設定します。

Apple社Macintoshを接続するときはスイッチを「Mac」にします

NEC社PC-9801/9821シリーズまたはその互換機を接続する時はスイッチを「PC-1」にします。

IBM社PC/ATシリーズその互換機を接続する時はスイッチを「PC-2」にします。

上記3つの設定においてはMIDI IN端子からは直接音源を鳴らすことができないのでホストコンピューターの方で、Patch Thruのような設定にすることが必要です。

MIDI端子は通常の使い方をする場合はスイッチを「MIDI」にします。A7000専用アプリケーションを使用される場合は、この設定にする場合もあります。





ヤマハ株式会社