

MUSIC SYNTHESIZER

WS/W7

取扱説明書

はじめに

このたびはヤマハ・ミュージックシンセサイザーW5/W7をお買いもとめいただき、まことにありがとうございます。

W5/W7は斬新なデザインに、16ソング&16トラックシーケンサー、AWM2 (Advanced Wave Memory 2) 音源を内蔵したシンセサイザーです。また、見やすい大型LCDディスプレイの採用により、体系的でわかり易く、操作性に優れているのも特長です。

W5/W7のさまざまな機能を充分にご活用いただくために、この取扱説明書をよくお読みになってからご使用くださいますようお願い申し上げます。また、ご一読いただいたあとも、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

W5/W7の特長

高品位でリアルなサンプリング音源AWM2 (Advanced Wave Memory 2) を採用

ボイスはプリセット、GM、インターナル合わせて384音色、ドラムボイスはプリセット、GM合わせて10セット内蔵 (32音ポリフォニー)

エディットしたボイスは、ユーザーボイスとして保存可能 (インターナルボイス本体にストア、ソングボイス フロッピーにセーブ)。特にソングボイスはソングごとに128ボイスセーブ可能

シーケンサーは16トラック。本体内に最大16曲、約100,000音まで録音可能

コンティニューアスライダー、ジョグダイアル、シャトルダイアルなど、パラメーターの設定に便利な機能を搭載

拡張スロットに拡張ウェーブ/ボイスボード (別売) を増設すれば、エクスターナルボイス・エレメント (ROM) を拡張可能

* エフェクトの中の“Aural Exciter®”は、Aphex Systems, Ltd. の登録商標であり、同社のライセンスのもとに製造されております。

取扱説明書の使い方

取扱説明書（本書）は「入門編」（P.17～）と「リファレンス編」（P.77～）で構成されています。

「入門編」 W5/W7の全体的な構成や基本的な操作方法などを説明しています。初めてシンセサイザーをお使いになる方は必ず「入門編」からお読みください。

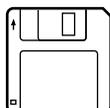
「リファレンス編」 .. 各モードにおける機能詳細を説明しています。

また、別冊「リストブック」には、プリセット/GM/インターナルボイスリストやエフェクトパラメーター、MIDI関連のデータなどを掲載しています。

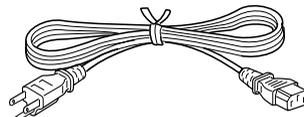
同梱品について

W5/W7には、取扱説明書（本書）とリストブックの他に、以下のものが同梱されています。

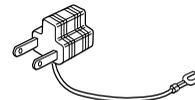
付属ディスク
"Factory Set & Demonstration"



Demonstration"



電源コード
2P-3P変換器



表記について

取扱説明書は以下の項目に分けて説明しています。各項目の意味をよくご理解のうえお読みください。

【解説】 その機能に関する概要を説明します。

【設定値】 その機能で設定できる値（範囲）を説明します。

【操作】 その機能に関する具体的な操作を説明します。

ヒント

その機能に関する補足説明、および演奏/操作上のヒントを説明します。



その機能に関する注意事項や、各種データが損なわれてしまう操作などを説明します。必ず目を通してください。

ご使用上の注意

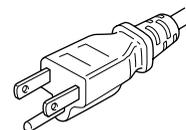
設置場所について

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

電源について

W5/W7は日本国内仕様です。電源は必ずAC100V（50Hzまたは60Hz）を使用してください。長時間ご使用にならない場合や、落雷の恐れがある場合などは、電源コードをコンセントから抜いておいてください。また、極端なタコ足配線は避けてください。

W5/W7の電源プラグは、アース付三端子形を採用しています。（イラスト参照）安全のために、アース付ACコンセントに接続してご使用ください。（ 14ページ）



接続について

電源コードや各種コードの接続は、感電と機器の損傷を防ぐため、各機器の電源コードを抜いた状態で行ってください。

取り扱い、移動について

- ・キーや鍵盤、スイッチ、入力端子などに無理な力を加えないでください。
- ・コード類をはずすときは、必ずプラグ部分を持って抜いてください。
- ・移動するときは接続コードをはずしてから行ってください。

外装のお手入れ

外装のお手入れには乾いた柔らかい布を使用してください。汚れがひどい場合は少し水で湿らせた布で拭いてください。アルコールやシンナー類は絶対に使用しないでください。

バックアップバッテリーについて

W5/W7は電源コードがコンセントからはずされても、ボイスデータやセットアップデータを保存するためにバックアップバッテリーを内蔵しています。バックアップバッテリー（寿命：約5年）が少なくなると、LCDディスプレイに“Change Internal Battery!”が表示されます。バックアップバッテリーがなくなるとボイスデータやセットアップデータは消えてしまいますので、早めにデータをフロッピーディスクに保存し、お買い上げ楽器店、または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をお申し出ください。なお、交換の際にはボイスデータやセットアップデータは消えてしまいますので、あらかじめフロッピーディスクに保存しておいてください。





データの保存について

本体のメモリーは、機械の故障、あるいは誤操作などのため、データが壊れてしまうことがあります。大切なデータはフロッピーディスクに必ずバックアップ（スベア）を取っておいてください。（181ページ）また、フロッピーディスク自体も静電気などの影響でデータが壊れてしまうことがあります。重要なデータを安全に保存するため、お手数でも二重にバックアップを取ることをおすすめします。

他の電気機器への影響

W5/W7は多くのデジタル回路を使用しているため、近くのラジオやテレビで雑音などが発生することがあります。このような場合は、十分に離してお使いください。

改造について

W5/W7を改造したり、内部を開けたりすることは故障や事故につながりますので、絶対にしないでください。改造された後の保証はいたしかねます。

不適切な使用による故障につきましては、保証しかねる場合がございます。

音楽を楽しむエチケット

楽しい音楽も時と場所によってはたいへん気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。

適度な音量を心がけ、窓を締めたり、ヘッドフォンをご使用になるのもひとつの方法です。

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

これは、日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

目次

入門編

各部の名称と機能	10
接続について	14
電源の準備	14
外部オーディオ機器との接続	15
拡張ウェブ/ボイスボードの取付方法	16
W5/W7の構成	18
曲を作るために	20
ボイスとエレメントについて	22
ボイスとは?	22
ボイスとエレメント	24
基本的な操作	26
モードの切り替え	27
ファンクションの切り替え	28
メニューの選択	29
パラメーター数値、オン/オフの設定	29
操作のキャンセル、アンドゥー/リドゥー	30
デモ曲(付属ディスク“ Factory Set & Demonstration ”)の再生	31
マルチについて	36
マルチでできること	36
SONG(ソング)モードについて	37
ソングモードでできること&機能	37
ボイスの選択	37
キーボードセットアップ	39
リアルタイムレコーディング	42
ステップレコーディング	45
楽譜“ THE WHITE ROOM ”(簡略版)	45
楽譜“ THE WHITE ROOM ”(完全版)	57
VOICE(ボイス)モードについて	62
ボイスモードでできること&機能	62
ボイスの選択/演奏	64
ボイスエディットの操作手順	65
ボイスエディットをする時に便利な機能	68
データ管理について	69
マルチのストア	69
ボイスのストア	70
ディスクへのセーブ/ロード	72
MIDIでできること	73
MIDI端子の接続	73
MIDIについて	73
W5/W7のライブ活用術!	76

リファレンス編

第1章 ソングモード

ソングモードについて	80
ソングモードの画面構成	80
マルチのストア	82
ストア操作の手順	82
ソングプレイ(SONG PLAY)	83
マルチ(Multi)	83
システムエフェクト1~3タイプ(System Effect 1~3 Type)	85
システムエフェクト1~3パラメーター(System Effect 1~3 Parameter)	85
インストパラメーター(Inst Parameter)	86
シーケンサープレイ(Sequencer Play)	87
ソングネーム(Song Name)	88
ソングディレクトリー(Song Directory)	88

ソングセットアップ (SONG SETUP)	89
MIDIフィルター (Filter)	89
トラックトランスミットチャンネル (Track Transmit Channel)	89
キーボードセットアップ (Keyboard Setup)	90
アザーセットアップ (Other Setup)	91
ソングレコーディング (SONG REC)	92
ソングレコーディング (Song Recording)	93
リアルタイムレコーディング (Realtime Recording)	95
ステップレコーディング (Step Recording)	96
ソングエディット (SONG EDIT)	98
インサート (Insert) シーケンストラック	98
チェンジ (Change) シーケンストラック	100
グラフィック (Graphic) シーケンストラック	102
インサート (Insert) テンポトラック	103
チェンジ (Change) テンポトラック	103
ソングジョブ (SONG JOB)	104
アンドゥー/リドゥー (UNDO/REDO) について	105
ソングジョブ1 (Song Job1)	106
コピーソング (Copy Song)	106
アペンドソング (Append Song)	107
クリアソング (Clear Song)	108
コピートラック (Copy Track)	109
クリアトラック (Clear Track)	110
ミックストラック (Mix Track)	111
ソングジョブ2 (Song Job2)	112
コピーメジャー (Copy Measure)	112
イレースメジャー (Erase Measure)	113
クリエイトメジャー (Create Measure)	114
デリートメジャー (Delete Measure)	115
インサートメジャー (Insert Measure)	116
シンアウト (Thin Out)	117
エクストラクト (Extract)	118
コードソート (Chord Sort)	119
ソングジョブ3 (Song Job3)	120
クオンタイズ (Quantize)	120
ムーブクロック (Move Clock)	121
モディファイゲートタイム (Modify Gate Time)	122
モディファイベロシティ (Modify Velocity)	123
トランスポーズ (Transpose)	124
シフトノート (Shift Note)	125
クレッシェンド (Crescendo)	126

第2章 ボイスモード

ボイスモードについて	128
ボイスの選択と設定	129

第3章 ボイスエディットモード

ボイスエディットモードについて	132
ノーマルボイスエディットについて	132
ボイスエディットモードでの画面移動	133
エレメントについて	133
エディットしたデータの保存	133
ボイスエディットでの便利な機能	134
ノーマルボイスエディットのツリー図	135
ボイスのストア	136
ストア操作の手順	136

コモングループ (Common)	137
ボリューム / カテゴリー (Volume/Voice Category)	137
ボイスネーム (Voice Name)	137
イニシャライズボイス (Initialize Voice)	138
エレメントグループ (Element)	139
エレメントアサイン (Element Assign)	139
パン (Pan)	139
ベロシティリミット (Velocity Limit)	140
ノートリミット (Note Limit)	140
アンプリチュードグループ (Amp)	141
レベル (Level)	141
エンベロープ (EG)	142
フィルターグループ (Filt)	143
トーン (Tone)	143
エンベロープ (EG)	145
ピッチグループ (Pitch)	146
スケール (Scale)	146
チューン (Tune)	147
ノートシフト (Note Shift)	147
センシティブリティ (Sensitivity)	148
エンベロープ (EG)	149
エフェクトグループ (Effect)	150
システムエフェクトSEND (System Effect Send)	150
インサクションエフェクトタイプ (Insertion Effect Type)	151
インサクションエフェクトパラメーター (Insertion Effect Parameter)	152
インサクションエフェクトコントロール (Insertion Effect Control)	152
LFOグループ (LFO)	153
LFOパラメーター (LFO Parameters)	153
LFOモジュレーション (LFO Modulation)	154
コントローラーグループ (Controller)	155
サステイン / エクスプレッションローリミット (Sustain/Expression Low Limit)	155
ピッチベンド (Pitch Bend)	156
アフタータッチ (After Touch)	157
モジュレーションホイール (Modulation Wheel)	158
フットコントローラー (Foot Controller)	159
MIDIコントロール1/2 (MIDI Control 1/2)	160
ドラムボイスエディットについて	161
ドラムボイスエディットのツリー図	162
コモングループ (Common)	163
ボリューム / カテゴリー (Volume/Voice Category)	163
ボイスネーム (Voice Name)	163
イニシャライズドラムボイス (Initialize Drum Voice)	164
キーグループ (Key)	165
エレメントアサイン (Element Assign)	165
チューン (Tune)	166
アウトプット (Output)	167
システムエフェクトSEND : キー (System Effect Send : Key)	168
エフェクトグループ (Effect)	169
システムエフェクトSEND : ボイス (System Effect Send : Voice)	169
インサクションエフェクトタイプ (Insertion Effect Type)	169
インサクションエフェクトパラメーター (Insertion Effect Parameter)	170
インサクションエフェクトコントロール (Insertion Effect Control)	170
コントローラーグループ (Controller)	171
エクスプレッションローリミット (Expression Low Limit)	171
MIDIコントロール1/2 (MIDI Control 1/2)	171

第4章 ディスクモード

ディスク操作の前に	174
フロッピーディスクドライブ (FDD) の取り扱いについて	174
フロッピーディスクの取り出し	174
磁気ヘッドの定期的なクリーニング	175
フロッピーディスクについて	175
フロッピーディスクの種類	175
フロッピーディスクについてのご注意	176
ディスクモードについて	177
ディスクモードでの画面移動	178
W5/W7で扱えるファイル	178
ディスクステータス (Disk Status)	180
セーブトゥーディスク (Save To Disk)	181
ロードフロムディスク (Load From Disk)	183
リネームファイル (Rename File)	186
デリートファイル (Delete File)	186
フォーマットディスク (Format Disk)	187

第5章 ユーティリティモード

ユーティリティモードについて	190
ユーティリティモードでの画面移動	191
メモリー (Memory)	192
イニシャライズ (Initialize)	192
ボイスバルクダンプ (Voice Bulk Dump)	193
シンセサイザーセットアップ (Synthesizer Setup)	194
コントローラーズ (Controllers)	196
MIDIセットアップ (MIDI Setup)	197
アザーセットアップ (Other Setup)	198
グリーティングメッセージ (Greeting Message)	198

資料編

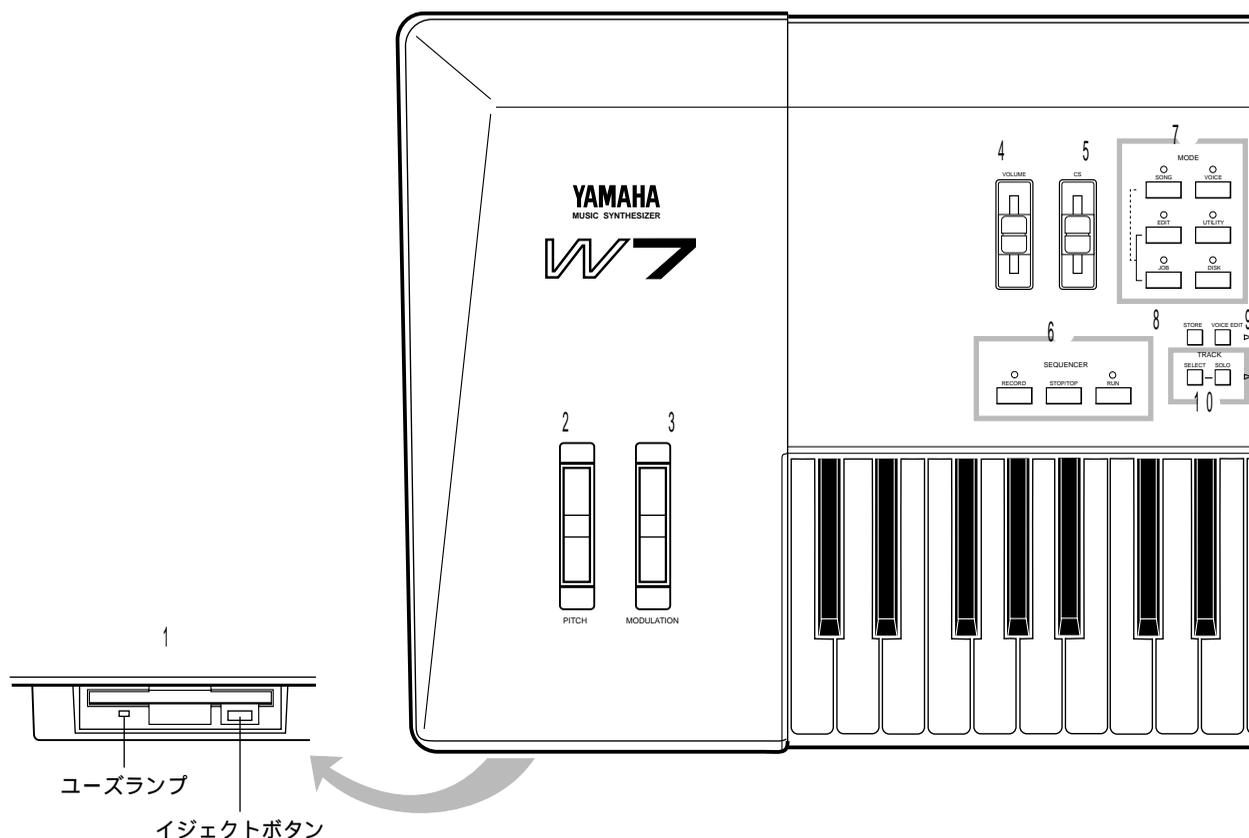
仕様	200
故障かな?と思ったら	202
エラーメッセージリスト	206
機能一覧	208
用語解説	213
索引	218
アルファベット順	218
五十音順	222
ユーザーサポートサービスのご案内	226
サービスについて	227

[別冊: リストブック]

ボイスリスト (プリセット / GM / インターナル)	2
ドラムキアサイン一覧表	14
エレメントリスト	16
テンプレートタイプリスト	20
エフェクトパラメーターリスト	22
ボイスデータブランクチャート	44
MIDIデータフォーマット	46
MIDIインプリメンテーションチャート	58

各部の名称と機能

フロントパネル



1 ディスク部 (173ページ)

ディスク挿入口

フロッピーディスクを挿入します。

イジェクトボタン

フロッピーディスクを取り出す場合に押します。

ユーズランプ

ディスクドライブの作動中点滅します。

2 PITCH (ピッチ) ベンドホイール (156ページ)

演奏中に音程を上下します。奥に回すと音程が高くなり、手前に回すと低くなり、手を離すと中央に戻ります。

3 MODULATION (モジュレーション) ホイール (158ページ)

演奏中に音色、音程、音量などを変化させます。設定によってさまざまなコントロールができます。

4 VOLUME (ボリューム) スライダー

リアパネルのOUTPUT端子、PHONES端子から出力される音量(全体)をコントロールします。上げると音量が大きくなり、下げると音量が小さくなります。

5 CS (コンティニューアススライダー) (196ページ)

さまざまなパラメーター値の設定に使用します。

6 SEQUENCER部 (シーケンサー部) (41ページ)

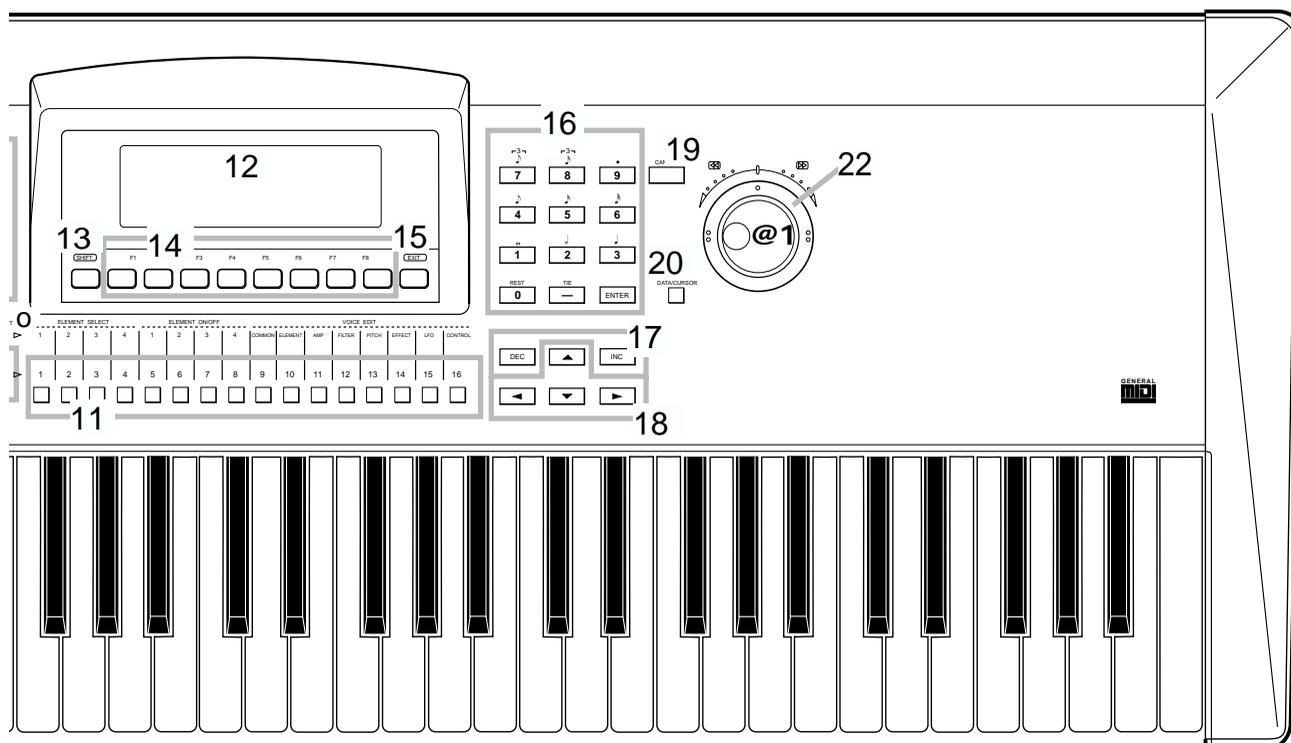
RECORD (レコード) キー (43ページ)

レコーディング(録音)モードに入ります。

STOP/TOP (ストップ/トップ) キー (32, 44ページ)

シーケンサーの再生/録音をストップします。ストップ後もう一度押すと、そのシーケンスデータの先頭に戻ります。

RUN (ラン) キー (32, 44ページ)



* 上記のイラストはW7 (61キー) です。W5 (76キー) は鍵盤数を除いてW7と共通の仕様になっています。

シーケンサーの再生 / 録音をスタートします。

7 MODE部 (モードセレクトキー) (27ページ)

[SONG] (ソング) / [EDIT] (エディット) / [JOB] (ジョブ) / [VOICE] (ボイス) / [UTILITY] (ユーティリティ) / [DISK] (ディスク) キー
各モード (ソングモード、ソングエディットモード、ソングジョブモード、ボイスモード、ユーティリティモード、ディスクモード) に切り替えます。

8 [STORE] (ストア) ボタン (82, 136ページ)

マルチ画面の設定を保存するストア (保存) 画面を選択します。また、エディットしたボイスを保存するストア画面を選択します。選択するとグリーンに点灯します。

9 [VOICEEDIT] (ボイスエディット) ボタン

(132ページ)

ボイスエディットモードに切り替えます。ボイスエディットモードに入るとオレンジ色に点灯します。

10 TRACK部 (トラック部)

[SELECT] (セレクト) ボタン

シーケンサーのトラック選択を可能にします。トラック選択が可能になるとグリーンに点灯します。

[SOLO] (ソロ) ボタン (34ページ)

ソロモードに切り替えます。ソロモードに入ると赤く点灯します。

11 トラックボタン ① ~ ⑯ (34ページ)

シーケンサーのトラックを選択します (現在選択されているトラックのボタンは赤く点灯、データのあるトラックのボタンはグリーンに点灯)。

ソロモード時は、ソロ演奏するトラックを選択します (ソロオンに設定したトラックのボタンは赤く点灯、

各部の名称と機能

ミュート（ソロオフ）したトラックのボタンはグリーンに点灯）。また、ボイスエディットモードでは、エレメントの選択やON/OFF設定、ボイスエディット機能の選択を行います（オレンジ色に点灯）。

12 LCDディスプレイ

さまざまなデータや情報を表示する、コントラスト付の液晶ディスプレイです。（コントラスト（濃度）は調整できます。）（198ページ）

13 **SHIFT**（シフト）キー

ディスプレイの左下隅に“**S**”が表示されているとき、各モードのサブメニューをLCDディスプレイに表示させます。また、マルチ画面では、**SHIFT**を押しながら数値を変更すると、すべてのチャンネルの同じパラメーターの設定を同時に、変更できます。（33ページ）

14 **F1** ~ **F8**（ファンクション1~8）キー

ディスプレイ下部に表示されるファンクションを選択します。

15 **EXIT**（エグジット）キー

さまざまなモードやメニューから抜けます。

16 **0** ~ **9**, **-**テンキー, **ENTER**（エンター）キー

（29ページ）

さまざまなパラメーター値を設定します。テンキーで数値を入力した後、**ENTER**を押します。また、**ENTER**を押して各機能を実行します。ステップレコーディング時は音符や休符の入力に使用します。

17 **DEC**, **INC**（デクリメント、インクリメント）（29ページ）

さまざまなパラメーター値を設定します。**INC**を押すと数値がひとつ大きくなり、**DEC**を押すと数値がひとつ小さくなります。

18 **▲**, **▼**, **◀**, **▶**キー（28ページ）

ディスプレイのカーソルを上下左右に移動させます。

19 **CANCEL**（キャンセル）キー（30ページ）

パラメーター値を設定した直後に、その設定をキャンセル（取消）します。

20 **DATA/CURSOR**（データ/カーソル）ボタン（28ページ）

ジョグダイアルの役割を「データ（パラメーター値などの変更）」か「カーソル（の移動）」のどちらかに設定します。（ボタンが消灯しているときは「データ」の入力に、ボタンが点灯しているときは「カーソル」の移動に使用できます。また、ソングエディット（インサート、チェンジ）のときは自動的に点灯し、ジョグダイアルでディスプレイのカーソルを移動することができます。

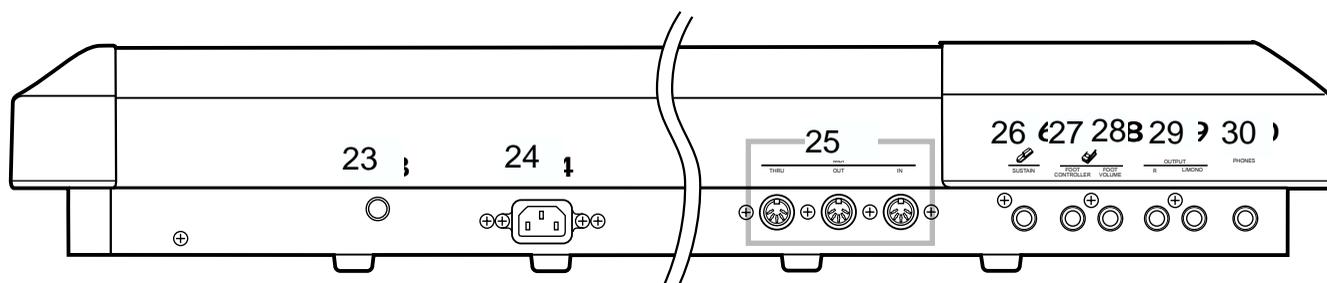
21 ジョグダイアル（28, 29ページ）

DATA/CURSOR（データ/カーソル）キーの設定が「データ」に設定されている場合は、データの入力に使用できます。（左に回すとデータ数値が減少し、右に回すと増加します。）「カーソル」に設定されている場合は、ディスプレイのカーソルを移動することができます。

22 シャトルダイアル（44ページ）

シーケンサーのデータを早送り/巻戻しします。ダイアルを右に回す（ \geq ）と早送りされ、左に回す（ \leq ）と巻戻されます。また、回す度合いによって早送り/巻戻しのスピードが変化します。ステップレコーディングやソングエディット（グラフィック表示）のときは、カーソルの移動に使用します。

リアパネル



23 POWER (電源) スイッチ
押し込んだ状態で電源オンになります。

24 電源端子 (14ページ)
付属の電源コードを接続します。

25 MIDI IN/OUT/THRU (MIDI) 端子 (73ページ)
MIDIケーブルを接続します。INは入力、OUTは出力、THRUはINから入力された端子をそのまま出力します。

26 SUSTAIN (サステイン) 端子 (155ページ)
サステインペダルとして使用するフットスイッチ (YAMAHA FC4, FC5など: 別売) を接続します。

27 FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 端子
(159, 196ページ)

音色、音量、音程などをコントロールするフットコントローラー (YAMAHA FC7など: 別売) を接続します。

28 FOOT VOLUME (フットボリューム) 端子
(155, 196ページ)

音量をコントロールするフットコントローラー (YAMAHA FC7など: 別売) を接続します。

29 OUTPUT (出力) R, L/MONO 端子 (15ページ)
音を出力します。モノラルの場合はL/MONO端子に接続します。

30 PHONES (ヘッドフォン) 端子 (15ページ)
ヘッドフォンを接続します。

接続について

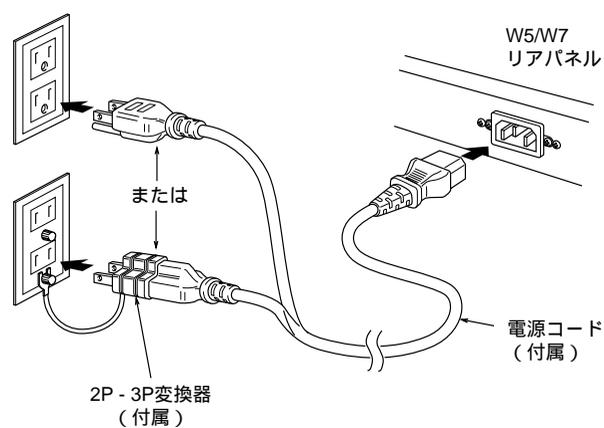
W5/W7を演奏するためには、付属の電源コードを接続したり、アンプなどを接続する必要があります。また、外部のMIDI機器（シーケンサーやコンピューター）と同時を使う場合は、MIDIの接続も必要です。



各種コードの接続は、感電と機器の損傷を防ぐため、各機器の電源コードを抜いた状態で行ってください。

電源の準備

付属の電源コードをリアパネルの電源端子に差し込み、反対側のプラグを家庭用コンセント（AC 100V）に差し込みます。



W5/W7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。



コンセントは必ず家庭用100Vのコンセントを使用してください。

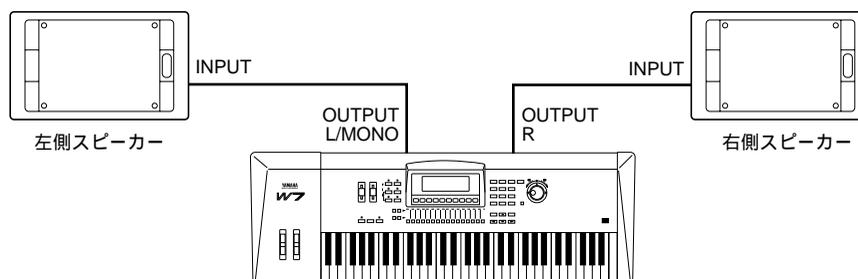
外部オーディオ機器との接続 [OUTPUT (出力) R, L/MONO端子の接続]

W5/W7の音を出力するために、リアパネルのOUTPUT端子をアンプやミキサーなどに接続します。

アンプとの接続

OUTPUT R, L/MONO端子を左右2台のアンプに接続します。

1台のアンプに接続する場合は、本体のOUTPUT L/MONO端子を使用します。

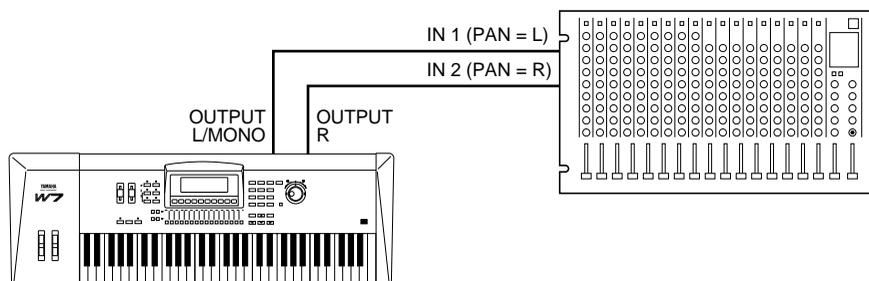


ミキサーとの接続

OUTPUT R, L/MONO端子をミキサーの2つのチャンネルに接続します。

OUTPUT R端子と接続したチャンネルのパンは右に、OUTPUT L/MONO端子と接続したチャンネルのパンは左に設定します。

また、MTRやカセットデッキに接続する場合も、同様に接続します。



ヘッドフォンを使うときは

ヘッドフォンを使用すると、手軽にW5/W7の演奏を聴くことができます。ヘッドフォンをリアパネルのPHONES端子に接続します。

- ・ヘッドフォンをご使用になる場合には、VOLUMEコントロールで調節して、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

MIDI (MIDI IN/OUT/THRU) 端子の接続に関しては、73ページをご参照ください。

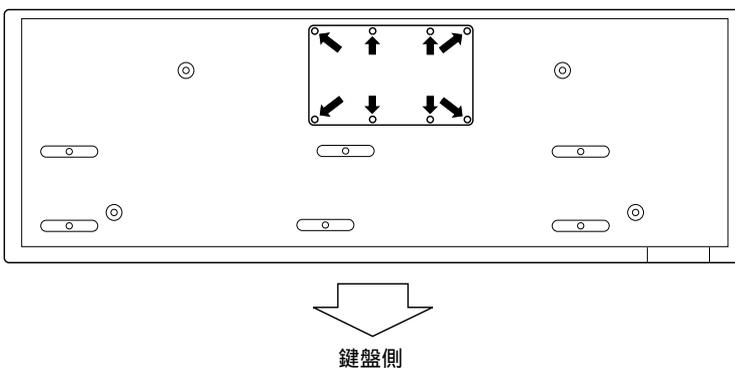
拡張ウェーブ / ボイスボードの取付方法

W5/W7は本体のエクスターナルボイスを拡張するために、「拡張ウェーブ / ボイスボード（別売）」を取付けることができます。「拡張ウェーブ / ボイスボード」の詳細については最寄りのヤマハ特約楽器店にお問い合わせください。下記のイラストを参照して取付けてください。

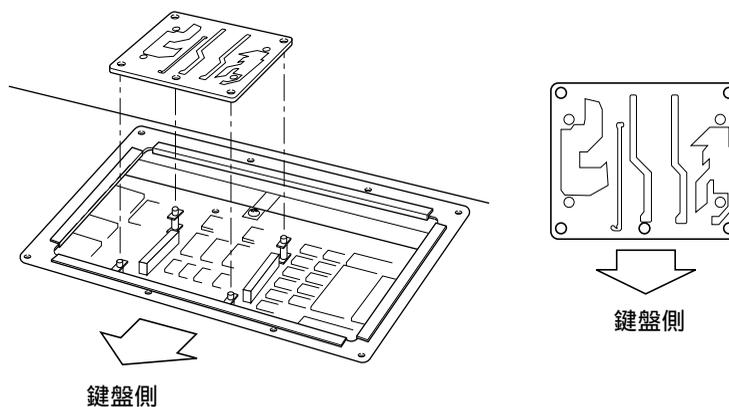


取付時に、本体内のデータが消えてしまう場合があります。安全のために全データのバックアップをとってから、取付けてください。

- 1 本体の電源を切ります。
- 2 本体裏面のフタ固定ネジ8本をドライバーで外します。
拡張ウェーブ / ボイスボードを取付けるコネクタが2つ現われます。



- 3 本体側のコネクタに拡張ウェーブ / ボイスボードのコネクタを合わせ、四隅のプラスチックホルダーにしっかりと差し込みます。



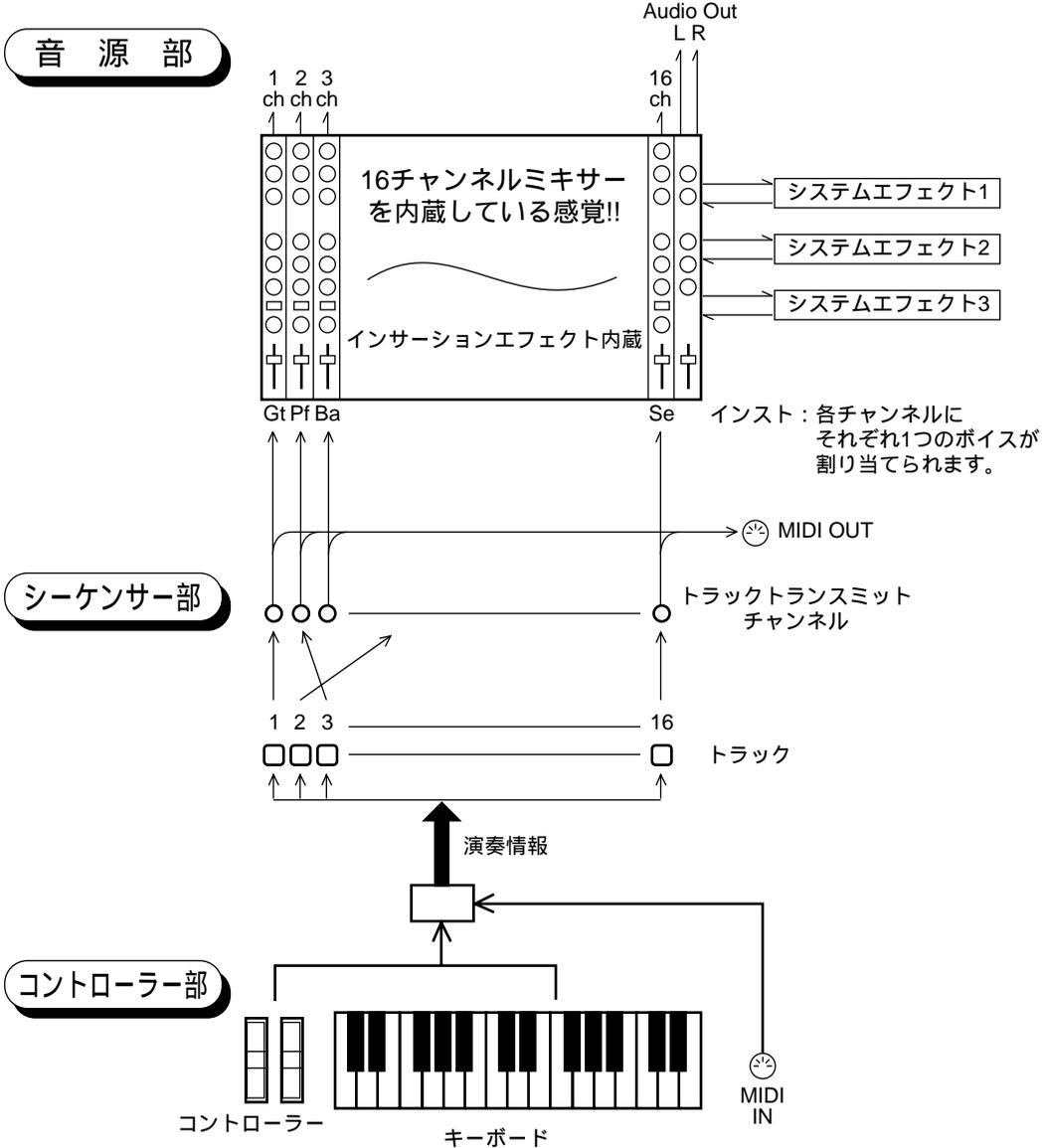
- 4 フタを固定ネジ8本で取付けます。



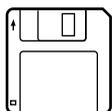
W5/W7の構成	18
曲を作るために	20
ボイスとエレメントについて	22
基本的な操作	26
マルチについて	36
SONG (ソング) モードについて	37
VOICE (ボイス) モードについて	62
データ管理について	69
MIDIでできること	73

W5/W7の構成

入門編のはじめに、W5/W7の構成（しくみ）を簡単に理解しておきましょう。
W5/W7は大きく分けて、音源部、シーケンサー部、コントローラー部の3つで構成されています。



ディスク



曲を演奏するためのシーケンスデータ、音色（ボイス）データ、音源部のマルチ画面の設定などをフロッピーディスクに保存することができます。また、SMF（Standard MIDI File：スタンダードMIDIファイル）にも直接対応しています。ESEQ（イーシーク）も読み込むことができます。

音源部

コントローラー部（鍵盤やホイールなど）、シーケンサー部から送られた演奏情報を元に、音を出す部分です。

W5/W7の音源は16チャンネル（16インスト：ボイス）まで同時に演奏できるマルチティンバーです。各チャンネルはMIDIチャンネルに固定的に対応し、それぞれの設定はLCDディスプレイを見ながら16チャンネルミキサーのように行うことができます。（マルチ画面 36ページ）

さらに、センド/リターン方式で使う3系統のシステムエフェクトと、チャンネル（ボイス）ごとに設定できるインサクションエフェクト（同時使用最大3チャンネル）も装備しています。

マルチ画面の設定は本体内にストア（保存）したり、ソングデータと一緒にフロッピーディスクにセーブ（保存）することもできます。

シーケンサー部

コントローラー部（鍵盤やホイールなど）から送られた演奏情報を録音し、音源部に送り出す部分です。W5/W7のシーケンサーは音源部の16インスト、MIDIの16チャンネルに対応しています。最大16曲まで、16トラックすべてで、演奏/録音可能です。録音後はシーケンスデータをエディット（編集）することもできます。

コントローラー部

鍵盤、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールなど、演奏を行う部分です。音源部の1つ、または複数のボイスを演奏することができます。

また、MIDI INから受信した演奏データをシーケンサー部に送り出します。

トラックとチャンネルについて

W5/W7は16トラックシーケンサーを内蔵しています。トラックとは、シーケンサーに録音する「枠」を意味します。つまり、ドラム、ギター、ベースなどの演奏パートを、別々の枠に16種類まで録音できるということです。

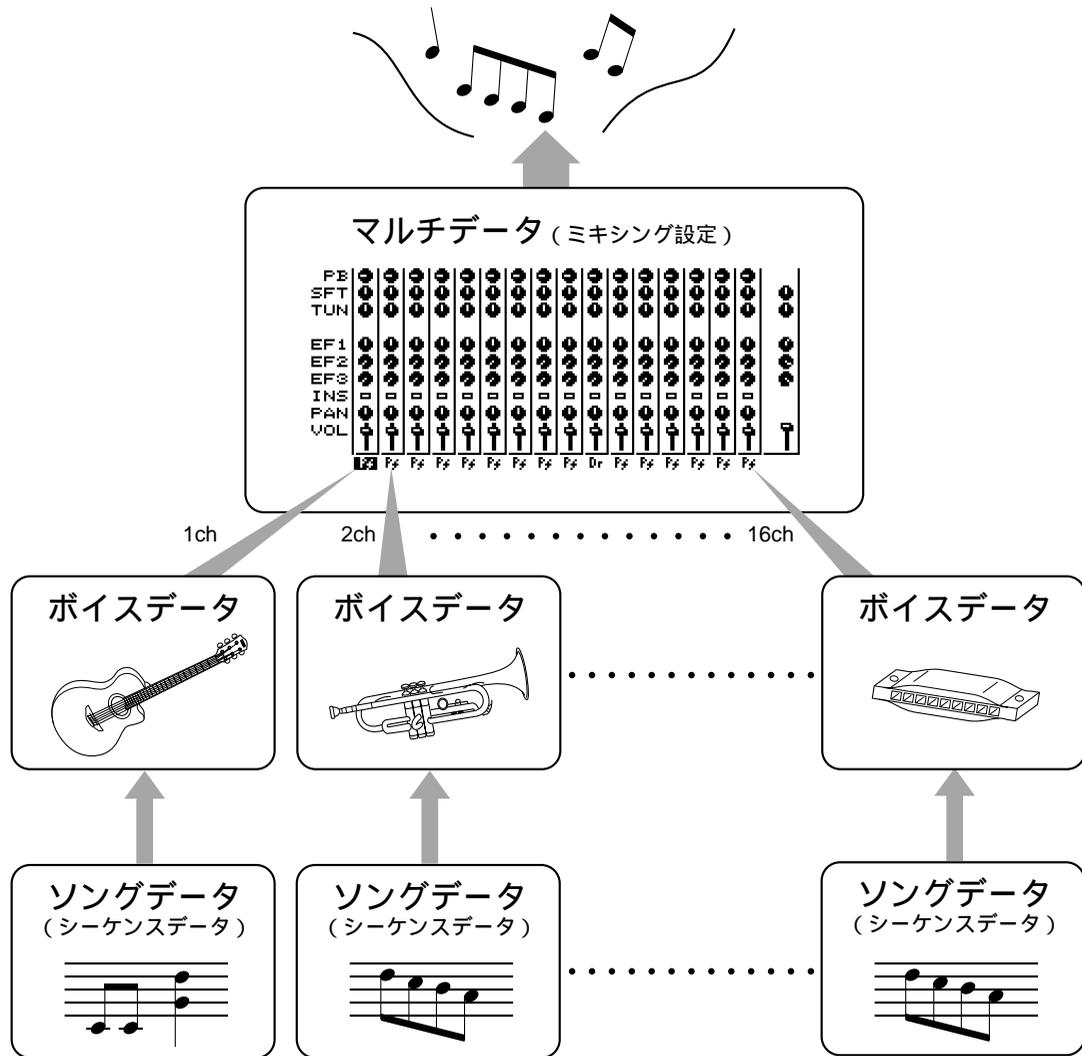
また、W5/W7は音源部の情報を16チャンネルミキサーのように表示して、シーケンサーから送られてきた演奏情報を、各チャンネルのインストに設定されたボイス（ボリューム、パン、エフェクトなど）で鳴らします。

トラックトランスミットチャンネル（ 89ページ）では、シーケンサーの1～16トラックに録音された演奏データを、マルチのミキサーの何チャンネルに送信するかを設定します。

曲を作るために

曲を作って自動演奏するには、以下の3つのデータが必要です。

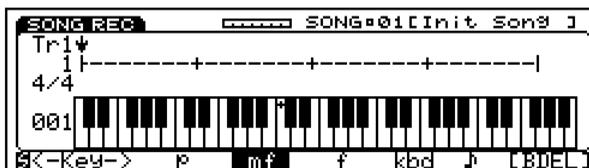
- ソング …………… 楽譜のデータ（音符の種類、音階など）です。シーケンスデータとも呼ばれます。W5/W7では本体内に最大16曲、1曲につき16トラック記録できます。
- ボイス …………… 楽器音のデータです。本体に内蔵されているデータを自由にエディットすることもできます。
- マルチ …………… ソングの16トラックのシーケンスデータを、受け取ったチャンネルごとに音源部で鳴らします。各チャンネルごとのインスト（ボイス）、音量、エフェクトなどを設定するデータです。



ソングデータを作るには

ソングレコーディングモードでシーケンスデータを入力し、ソングエディットモードやソングジョブモードで編集作業を行います。演奏時のキーボードの各種設定は、ソングセットアップモードで行います。

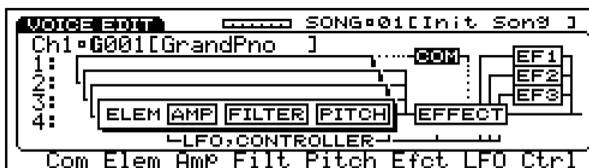
詳細は「SONG (ソング) モードについて」(37ページ)で、サンプル曲を入力しながら説明します。



ボイスデータを作るには

W5/W7には、プリセットボイス、GMボイス、インターナルボイスがあらかじめ用意されています。これらをエディットしてオリジナルのボイスを作ることができます。また、ソングごとに専用のボイスを作ることができます。

詳細は「VOICE (ボイス) モードについて」(62ページ)を参照してください。



マルチのデータを作るには

マルチ (ミキサー画面) で、各チャンネルのボイスや音量、エフェクトの設定などを行います。

詳細は「マルチについて」(36ページ)を参照してください。



ボイスとエレメントについて

ボイスとは？

W5/W7で、ソングを自動演奏させたり、鍵盤を弾いたときに鳴る音がボイスです。

ボイスにはノーマルボイスとドラムボイスの2種類があります。

ノーマルボイス・・・音程が付いたボイスのことです。

ドラムボイス・・・ドラムやパーカッションのボイスで、鍵盤（白鍵/黒鍵）それぞれに異なる楽器の音色が割り当てられています。

これらのボイスは、選択しやすいようにいくつかのバンクに分けられています。それぞれのバンクは、メモリーの種類の違いにより、エディットしたデータを保存（書き替え）することができないものや、電源を切るとデータが消えてしまうものがあります。目的に応じてバンクを使い分けましょう。

W5/W7には以下のようなボイスバンクの種類があります。

プリセットボイスバンク（ノーマルボイス128音色、ドラムボイス2セット）

プリセットボイスで、W5/W7本体に内蔵されています。直接エディットすることはできません。電源を切ってもデータは保存されます。

GMボイスバンク（ノーマルボイス128音色、ドラムボイス8セット）

GM（General MIDI）に対応したプリセットボイスです。GM対応のシーケンスデータをGMボイスで再生すれば、そのシーケンスデータの作成時と同じ音色イメージで再生することができます。直接エディットすることはできません。電源を切ってもデータは保存されます。

インターナルボイスバンク（ノーマルボイス128音色、ドラムボイス2セット）

プリセットボイスやGMボイスと同様、異なった128種類の音色があります。プリセットボイスやGMボイスまたはこのインターナルボイス自体をエディットして、オリジナルなインターナルボイスとして保存できます。エディット可能で、電源を切ってもデータは保存されます。また付属ディスクを使って、元のインターナルボイスに戻すこともできます。

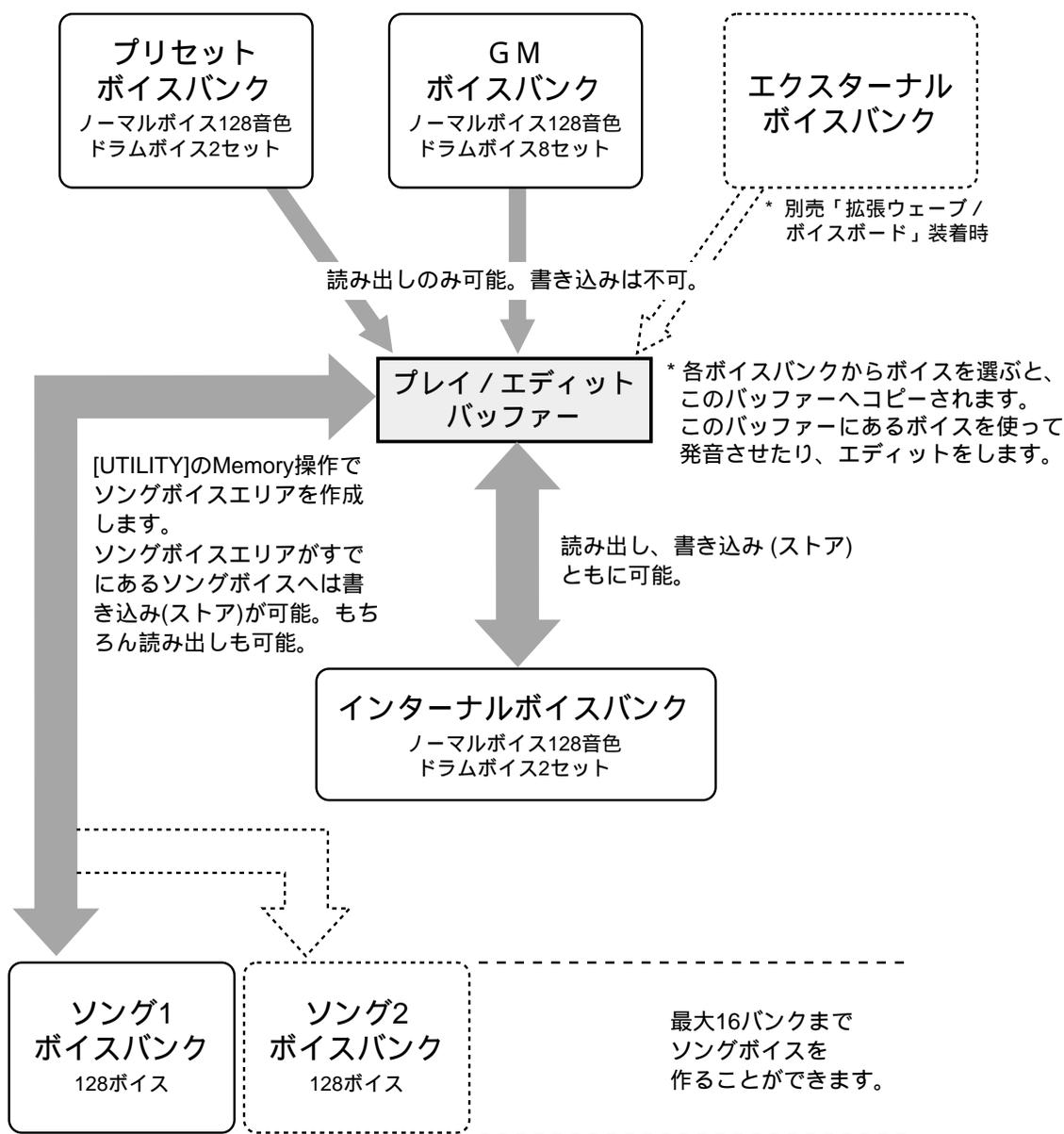
ソングボイスバンク

プリセットボイスや、GMボイス、インターナルボイスをエディットして、ソングごとに専用のボイスデータとして保存できます。1ソングにつき、128ボイスまでエディットして保存できます。電源を切るとデータは消えてしまいます。フロッピーディスクにセーブ（保存）してください。

エクスターナルボイスバンク

「拡張ウェーブ/ボイスボード」を装着した場合に使用できるボイスです。

ボイスのメモリー構成



* ソングボイスのデータは電源を切ると消えてしまいます。フロッピーディスクへセーブするようにしましょう。

GMについて

GMとはGeneral MIDI System Level 1 (GMシステムレベル1)の略称で、MIDIデータの一部(音色データなど)を共通化することにより、MIDI音源機器のメーカーや機種が異なってもほぼ同じ音色でデータを再現できるようにした、MIDI音源の統一規格です。W5/W7はGMに対応しています。

ボイスとエレメントについて

ボイスとエレメント

エレメントとはボイスを構成する音色の元（要素）です。W5/W7ではAWM2（Advanced Wave Memory 2）エレメントを採用しています。AWM2エレメントは、デジタルサンプリングしたウェーブフォームと、アンプリチュード、フィルター、ピッチ、エフェクター、LFO、コントローラーのパラメーターを持っています。

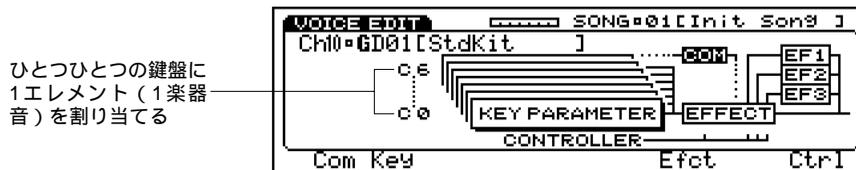
ノーマルボイスのエレメント構成

ノーマルボイスは最大4つのエレメントを持つことができます。各エレメントのパラメーターをエディットしたり、エレメントごとにエフェクトをかけたりすることで、無限の音創りが楽しめます。



ドラムボイスのエレメント構成

ドラムボイスは1楽器音につき1エレメントを持っています。エレメント（楽器音）ごとにチューニングやゲートタイム、エフェクトなどを設定できるので、バリエーション豊かなドラムキット、パーカッションセットを作ることができます。

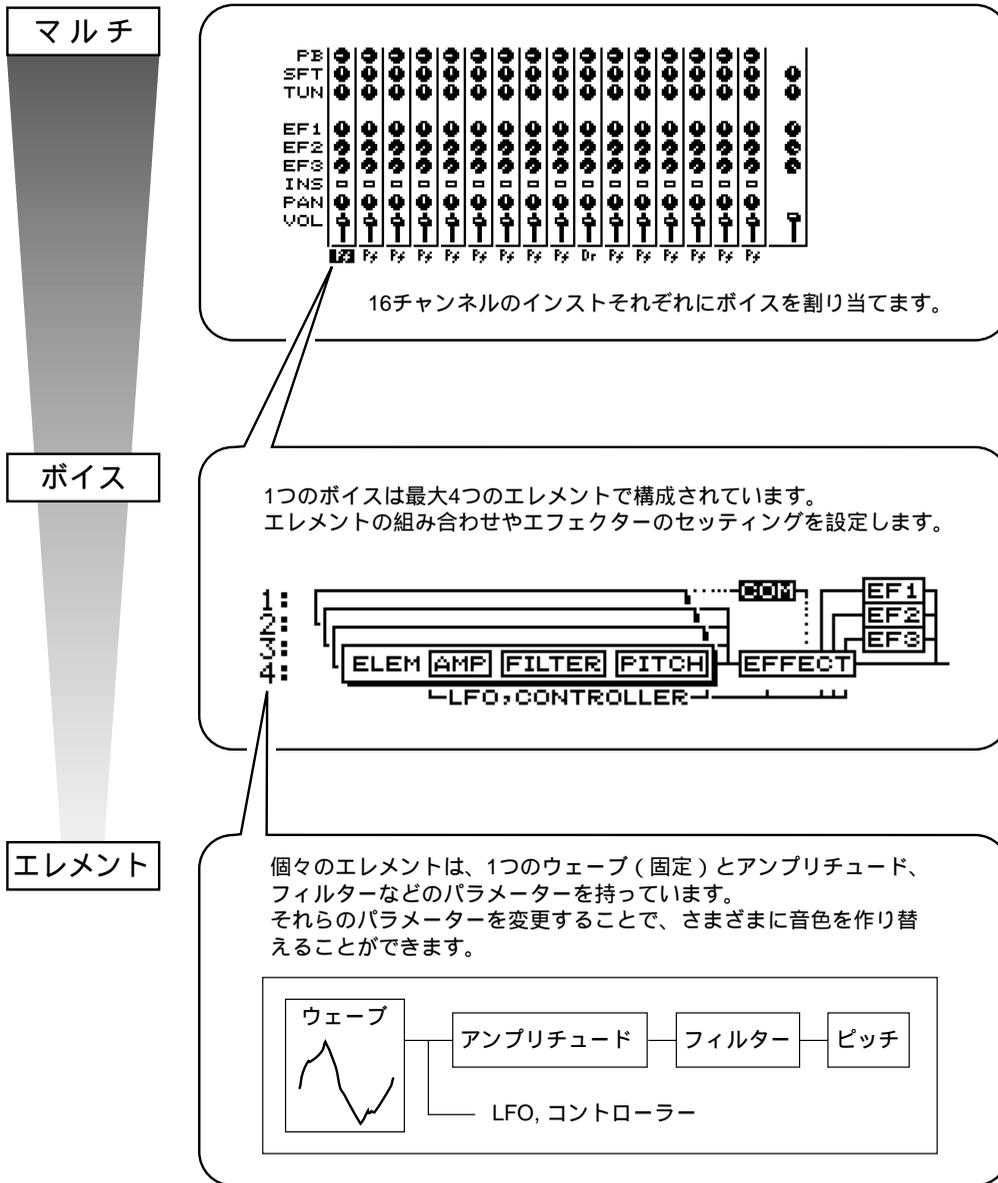


* 別売の「拡張ウェーブ/ボイスボード」を装着すれば、エクスターナルエレメントが供給され、使用することができます。

W5/W7のボイスポリフォニー

W5/W7の最大同時発音数は32音（エレメント）です。複数のエレメントで構成されているボイスや、レイヤー/4ゾーン設定、または複雑な構成のリズムなどを使用した場合、最大同時発音数を超えると音が鳴らなかつたり途切れたりすることがあります。32音を超えた場合は後着優先（前に発音していた音が消され、新しくキーオンした音が発音する）になります。

マルチ・ボイス・エレメントの関係



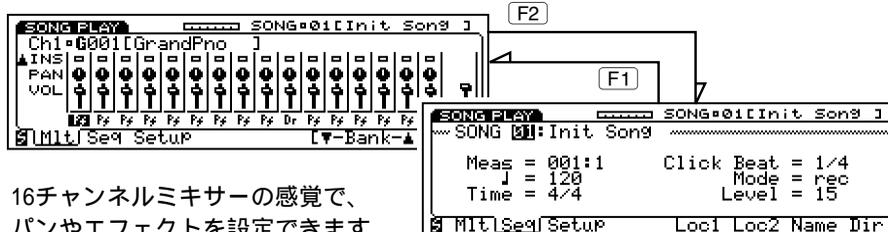
基本的な操作

W5/W7のモード構成

ソングモード

SONG PLAY ソングプレイモード

ソングを演奏するときのモードです。



16チャンネルミキサーの感覚で、パンやエフェクトを設定できます。

ソングレコーディングモード

SONG REC

ソングを録音するときのモードです。
1音1音楽譜データを入力していく方法と、実際に演奏しながら入力していく方法とがあります。

ソングセットアップモード

SONG SETUP

プレイバックフィルター、トラックトランスミットチャンネル、キーボードセットアップなど、ソング演奏の際のセットアップを設定します。

SONG EDIT ソングエディットモード

録音したデータを、イベント単位でエディット（編集）します。

- シーケストラックのエディット
 - ・インサート
 - ・チェンジ
 - ・グラフィック
- テンポトラックのエディット
 - ・インサート
 - ・チェンジ

SONG JOB ソングジョブモード

シーケンスデータについて、コピー、追加、クリア、削除などの編集作業をします。

- ・ソング： コピー、アペンド、クリアなど
- ・トラック： コピー、クリア、ミックスなど
- ・小節： コピー、イレース、クリエイト、デリート、インサート、シンアウト、コードソートなど

* [F7] (Undo) で1つ前の状態に戻ることができます。

ボイスモード

VOICE PLAY ボイスプレイモード

現在選択されているトラックのボイスで演奏できます。

VOICE EDIT ボイスエディットモード

ボイスを構成するエレメントやパラメーターをエディットすることで、音色を自由に作り変えることができます。

コンペア

エディット前の音と聴き比べることができます。

ユーティリティモード

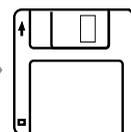
UTILITY ユーティリティモード

ソングへのボイスのコピー、インターナルボイスのインシャライズ、MIDIバルクダンプなど、W5/W7全体に関する設定を行います。

ディスクモード

DISK ディスクモード

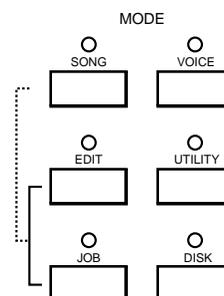
フロッピーディスクとの間でデータをセーブ/ロードします。市販のスタンダードMIDIファイルを再生することもできます。



モードの切り替え

W5/W7は複数のモードで構成され、現在選ばれているモードがLCDディスプレイの左上に表示されます。モードの構成を理解して、用途に合わせてモードを切り替えて操作しましょう。

ソングモードやボイスモードなど、よく使われる6種類のモードは、モードセレクトキーを押すだけで切り替えることができます。キーを押すと選択したモードのランプが点灯します。

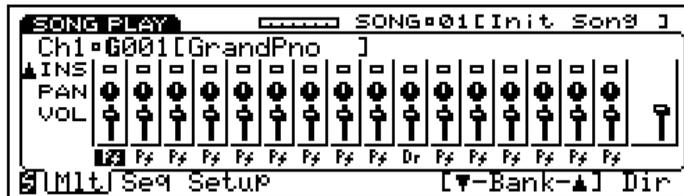


基本的な操作

ファンクションの切り替え

W5/W7の画面では、画面の一番下の行にファンクションキー (F1) ~ (F8) の機能が表示されます。

ファンクションキー (F1) ~ (F8) には、作業の選択、カーソルの移動など、さまざまな機能が各画面で割り当てられています。



(例) “Setup” (ソングセットアップ) を選択する場合は、(F3) を押します。

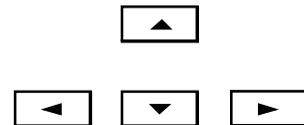
また、画面の左下端に “” が表示されている場合は、**SHIFT** を押している間、異なる選択機能が表示されます。これらの機能は **SHIFT** を押しながら、ファンクションキーを押して選択します。

ヒント **EXIT** を押すと、ひとつ前の画面に戻ることができます。

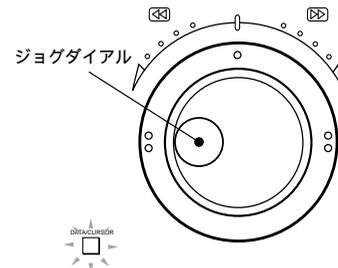
カーソルの移動

カーソルを移動する方法は2種類あります。

- ・カーソルキー (▲, ▼, ◀, ▶) でカーソルを上下左右に動かします。



- ・ **[DATA/CURS]** を押してボタンを点灯させてから、ジョグダイヤルでカーソルを上下左右に動かします。



メニューの選択

W5/W7の画面では、次に行う作業を選択するメニュー画面が表示されます。



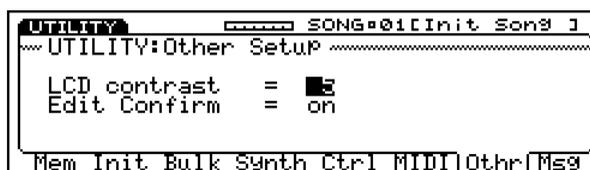
メニューを選択する方法は2種類あります。

- ・カーソルを移動してから **[ENTER]** を押します。
- ・機能に対応したファンクションキー **[F1]** ~ **[F8]** を押します。

ヒント **[EXIT]** を押すと、ひとつ前の画面に戻ることができます。

パラメーター数値、オン/オフの設定

設定項目にカーソルを移動した後、パラメーター数値の入力やオン/オフなどを設定します。



設定には以下の方法があります。

[INC] **[DEC]**

[INC] **[DEC]** でパラメーター数値を増減させたり、オン/オフなどを切り替えます。

テンキー **[0]** ~ **[9]**, **[+]** + **[ENTER]**

テンキー **[0]** ~ **[9]**, **[+]** でパラメーター数値を入力します。数値を変更すると、LCDディスプレイの数値表示が点滅しますので、**[ENTER]** を押して、数値を確定します。(オン/オフなどは設定できません。)

設定値を超えて入力した場合は、設定値の上限または下限の値に設定されます。

ジョグダイヤル

ジョグダイヤルでパラメーター数値を増減させたり、オン/オフなどを切り替えます。

ヒント 各パラメーターには、それぞれ設定範囲があります。最小値よりも小さな値や、最大値よりも大きな値は設定できません。

基本的な操作

操作のキャンセル、アンドゥー/リドゥー

設定値を入力した直後に **CANCEL** を押すと、設定値をキャンセル（取消）することができます。



ソングジョブモード（ 104ページ）では、ジョブを実行した後に **F7** を押すと、ジョブのアンドゥー（取消）/リドゥー（再実行）が行えます。



エディットコンファーム “ Are you sure? ” について

W5/W7では、コピーやデリートなどデータをエディットする操作の実行前に、“ Are you sure? ”（実行してもよいですか？）という確認が表示されます。この時、**INC** キー（Yes）を押すと操作が実行され、**DEC** キー（No）を押すと操作が中止されます。

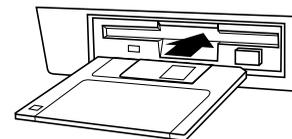
初めて使う方や、操作に慣れていない方は、エディットコンファームの設定（ 198ページ）を “ on ” にして、誤操作によって大切なデータを損なわないようにしましょう。（工場出荷時は “ on ” に設定されています。）

また、操作を熟知された方は、“ off ” に設定すれば “ Are you sure? ” は表示されなくなり、操作能率を高めることができます。

デモ曲（付属ディスク“Factory Set & Demonstration”）の再生

1 付属ディスクの挿入

付属の“Factory Set & Demonstration”ディスクをディスクドライブに挿入します。



2 ディスクモード

[DISK]を押して、ディスクモードに入ります。



3 デモ曲のロード（読み込み）

カーソルを“> Load From Disk”に移動して、[ENTER]を押します。



カーソルを“> All Data”に移動して、[ENTER]を押します。



[ENTER]を押して、ロードを実行します。



[INC]キーを押すと、ロードが実行されます。

[DEC]キーを押すと、ロードがキャンセル（中止）されます。



ロード中は“Executing...”が表示され、ロードが終了すると“Completed!”が表示された後、前の画面に戻ります。

基本的な操作

4 デモ曲（ソングナンバー）の選択

EXIT を数回押して（または、**SONG** を押して）ソングモードに戻り、**F2** (Seq) を押します。カーソルをディスプレイ最上段の“SONG”に移動して、**INC** **DEC**（または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**）を押してデモ曲（ソングナンバー）を選択します。

デモ曲で使用されているトラック（データがあるトラック）は、トラックボタン①～⑯が緑色に点灯します。そして現在選択されているトラックのトラックボタンは赤色に点灯します。

5 デモ曲のスタート/ストップ

RUN を押すとデモ曲がスタートします（再生）。

STOP/TOP を押すとデモ曲がストップし、もう一度**RUN** を押すと、ストップした位置からデモ曲が再スタートします。

ヒント 再生中は演奏されている（データのある）トラックのトラックボタンとマルチ画面の中のボイスカテゴリー名がキーオンのタイミングで点滅します。

ヒント ストップした状態で、もう一度**STOP/TOP** を押すと停止位置が曲の先頭に移動します。

ヒント 再生/停止中、シャトルダイヤルを右に（左に）回すと、再生/停止位置を早送り（巻戻し）することができます。（ 44ページ）

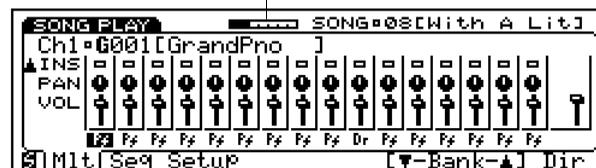
注意 デモ曲などのシーケンスデータは、電源を切ると消えてしまいます。電源を再度オンにしたら、もう一度デモ曲をロードしてください。ただし、マルチ画面での設定やセットアップデータは残ります。設定したソングネームも記憶されるので、シーケンスデータが消えた後もソングネームは残ります。

W5/W7のメモリー容量

W5/W7は、LCDディスプレイの最上段に、メモリー残量をグラフィックで常に表示しています。録音やディスクからのロードを実行する場合は、上記のグラフィック表示を大体の目安として、必要に応じて、クリアソング機能（ 108ページ）などで不要なデータを削除してあらかじめメモリー量を確保してください。

W5/W7のメモリー容量は約100,000音です。重要なデータは、ディスク機能（ 181ページ）を使って常にフロッピーディスクにセーブ（保存）されることをおすすめします。

メモリー残量表示



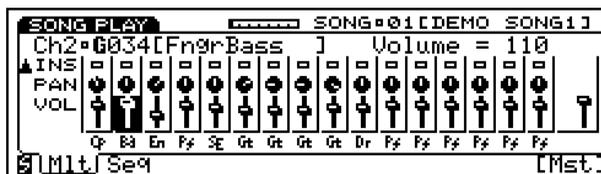
付属ディスク “ Factory Set & Demonstration ” について

付属ディスクには、デモ曲の他に、ファクトリーセットとしてインターナルボイスの工場出荷時のデータが記録されています。ボイスエディット機能を使用して、インターナルボイスのデータを書き替えた場合やユーティリティでイニシャライズした場合に、付属ディスクから再度ロードして工場出荷時のインターナルボイスに戻すことができます。ロードする時はファイルの種類に “ Voice ” を選択し、 “ From ” には “ 01: W_VOICE all voice ”、 “ To ” には “ INTERNAL ” を設定してロードを実行してください。ロードが終了すると、インターナルボイスのデータが工場出荷時のデータに書き替わります。（183ページ）

チャンネルごとにボリュームを調節してみよう

1. デモ曲の再生中に **[F1]** (Mlt) を押して、マルチ (ミキシング) 画面を表示させます。
2. カーソルキー (**◀**, **▶**) でカーソルを移動して、ボリュームを調節するチャンネルを選択します。
3. カーソルキー (**▲**, **▼**) を押して、カーソルをVOL (ボリューム) の位置に移

チャンネル2のボリュームを調節する場合



(実際の画面と異なります。)

動します。

4. **[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー + **[ENTER]**) を使ってチャンネルごとのボリュームを調節してみましょう。

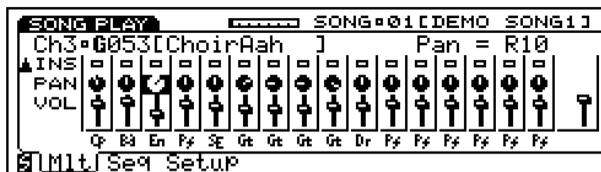
ヒント

[SHIFT] を押しながら数値を変更すると、すべてのチャンネルの同じパラメーター (ボリュームなど) の設定を同時に変更できます。

チャンネルごとに他のパラメーター (パンなど) を調節してみよう

1. カーソルキー (**◀**, **▶**, **▲**, **▼**) でカーソルを移動して、Mlt (マルチ) 画面で設定できるパラメーターとチャンネルを選択します。

チャンネル3のパンを調節する場合



(実際の画面と異なります。)

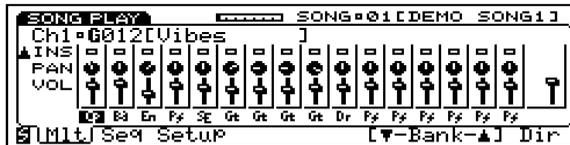
2. **[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー + **[ENTER]**) を使ってチャンネルごとのパンや他のパラメーターを調節してみましょう。

基本的な操作

チャンネルごとにボイスを変更してみよう

1. カーソルキー（◀, ▶, ▲, ▼）で、カーソルをミキサー画面の一番下のボイスカテゴリ（36ページ）に移動します。

チャンネル1のボイスを選択 / 変更する場合



（実際の画面と異なります。）

2. **[INC]** **[DEC]**（または、ジョグダイヤル、テンキー + **[ENTER]**）を使って、ボイスを変更することができます。ボイスを変更すると、画面左上のボイスナンバー / ネームが変わります。（カーソルがボイスカテゴリの位置にあるときだけ、ボイスを選択 / 変更することができます。）
チャンネルごとにボイスを変更して、デモ曲を聴いてみましょう。

ヒント **[F8]** (Dir)を押すと、画面上にボイスディレクトリー画面（ポップアップウィンドウ）が表示されます。カーソルを移動するとボイスが選択できます。

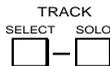
カーソルとトラックボタンについて

トラックボタン **[1]** ~ **[16]** を押すと、鍵盤で演奏できるトラックが選ばれると同時に、マルチ画面のカーソルは、「トラックトランスミットチャンネル」（89ページ）でアサインされているチャンネル / トラックに移動します。

マルチ画面の中でカーソルを移動しても、鍵盤演奏できるトラックは変更されません。あるトラックを演奏しながら、他のトラック（チャンネル）のセッティングを変更したい場合は、マルチ画面の中でカーソルを移動してください。
現在選択されている（演奏できる）トラックとカーソルで選択されたマルチ画面のチャンネル / トラックが異なる場合が生じます。ご注意ください。

ソロ（SOLO）再生してみよう

トラックにどんな楽器の演奏が録音されているかを確認することができます。聴きたいトラックだけをソロ再生（オンに）する「ソロ機能」を使用します。



[SOLO] を押すと、**[SOLO]** ボタンが赤く点灯すると同時に、現在選択されているトラックボタン（データがあるもの）が赤く点灯します。それぞれのトラックボタンは押すたびに「赤く点灯（ソロオン）」、「緑に点灯（ミュート＝オフ）」を繰り返し、ボタンが赤く点灯したトラックだけが演奏されます。

トラックをすべてソロオフにして再生を開始し、トラックをひとつずつ交替でソロオンにして、デモ曲が複数のトラックでどのように構成されているか聴いてみましょう。

ソロ再生から抜けるには、**[SELECT]** を押してください。

ディレクトリー画面について

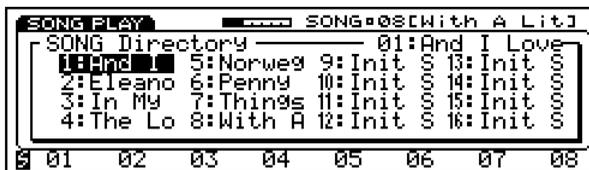
ボイス、ソングまたはディスクの各モードで、画面右下に“Dir”が表示されているとき[F8](Dir)を押すと、それぞれのディレクトリー画面（ポップアップウィンドウ）を呼び出すことができます。

ディレクトリー画面は、一つずつ検索するのではなく、選択できるすべて（複数）を表示させて検索できるので大変便利です。ディレクトリー画面に入ったら、カーソルキーを押してカーソルを移動して検索／選択してみましょう。

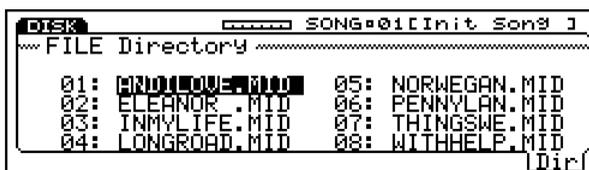
ボイスディレクトリー画面 …… 128種類のボイスネームを8つずつ同時に表示して、検索しやすくします。
（ボイスバンクの選択はできません。）



ソングディレクトリー画面 …… 16種類のソングネーム（マルチ）を同時に表示して、検索しやすくします。



ファイルディレクトリー画面 …… ファイルネームを8つずつ同時に表示して、検索しやすくします。



ボイス／ソング／ファイルの位置にカーソルを移動することでボイス／ソング／ファイルを選択することができます。

選択後、[EXIT]を押すと各ディレクトリー画面から抜けます。

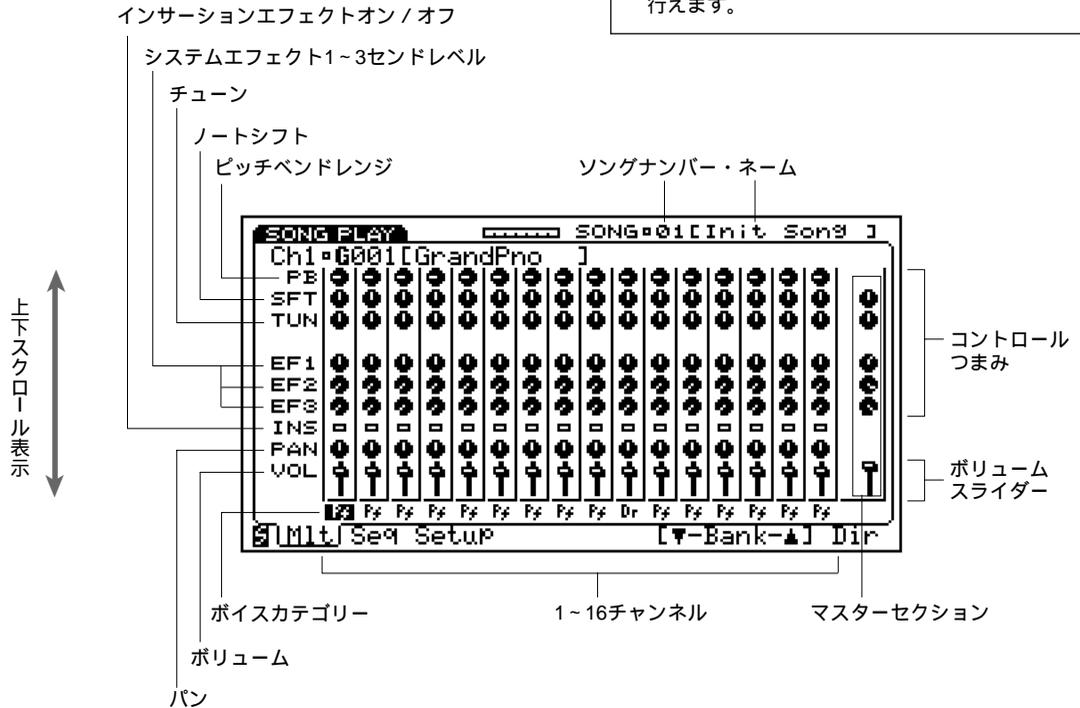
マルチについて

マルチでできること

マルチ画面では、音源に関する設定（各チャンネルの設定）をミキサー感覚で行うことができます。

【マルチの全体像】

*グラフィック表示は、それぞれの設定値が視覚的に判断できるため、マルチの設定がスムーズに行えます。



システムエフェクト

システムエフェクトは、センド/リターン方式で使う外部エフェクトの感覚で、16チャンネルすべてにかけることができる共通のエフェクトです。W5/W7は3系統（1-3）のシステムエフェクトを持っています。

インサージョンエフェクト

インサージョンエフェクトは、16チャンネルの中で同時に最大3つまでにかけることができるエフェクトです。エフェクトの種類はチャンネル（ボイス）ごとに選択できます。

オンにしたチャンネルは“■”表示になります。

同じトラック/チャンネル構成で何曲も作る場合に、マルチの設定をストア（保存）しておくで大変便利です。詳細は「マルチのストア」（82ページ）をご参照ください。

SONG (ソング) モードについて

ソングモードでできること & 機能

- 演奏 (ノーマル / スプリット / レイヤー / 4ゾーン)
- 録音 (リアルタイムレコーディング / ステップレコーディング)
- 再生
- MIDI演奏 (73ページ)

W5/W7は、キーボード全体で1つのボイス(トラック)を演奏すること(ノーマル)はもちろん、キーボードの高音鍵域と低音鍵域で別々のボイスを演奏すること(スプリット)もできます。また、2つのボイスを重ねたり(レイヤー)、キーボード全体を最大4つのゾーンに分けて、4つのボイスを同時に演奏すること(4ゾーン)もできます。

また、W5/W7は本体に16曲までレコーディング(録音)することができます。レコーディングの方法には、鍵盤の演奏をカセットテープのようにそのまま録音するリアルタイムレコーディングと、演奏データ(音符の長さ・音程など)を1音1音録音するステップレコーディングの2種類があります。

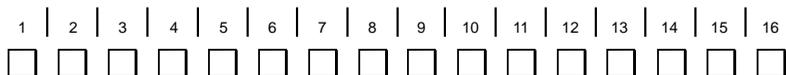
初級編では、ボイスの選択と、キーボードセッティング、リアルタイムレコーディング、ステップレコーディングの方法を解説します。

ボイスの選択

トラック1~16にいろいろなボイスを選択して、演奏してみましょう。
チャンネル(トラック)10はドラムボイス専用になっています。

1. トラックの選択

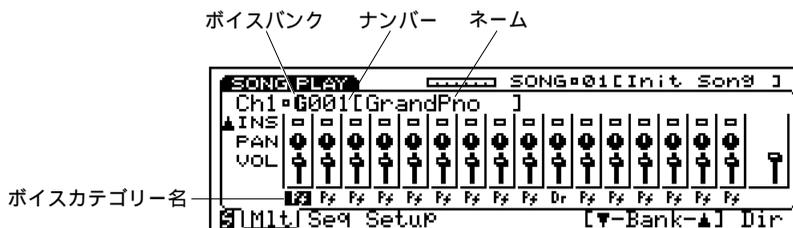
SONG PLAYモードのMlt(マルチ)画面から、トラックボタン①~⑯のひとつを押して、トラックボタン(赤)を点灯させます。マルチ画面のカーソルが、選択したトラックのトランスミットチャンネルのインストに移動します。



2. ボイス(ボイスバンク / ボイスナンバー)の選択

ボイスを選択するには、ボイスバンクとボイスナンバーを選択します。

1. カーソルをミキサー最下段のボイスカテゴリー名(Pf, Cp, Orなど)に移動します。マルチ画面の左上には、現在選択されているボイスバンク / ボイスナンバー / ボイスネームが表示されます。右下には、-Bank-が表示されます。



SONG (ソング) モードについて

- ファンクションキー **F6** ()、**F7** () を押して (ノーマルボイスは G, P, S, I, (E) の中から、ドラムボイスは GD, PD, SD, ID, (ED) の中から) ボイスバンクを選択します。
- ENTER** を押して、ボイスバンクを確定します。
ボイスバンクのアルファベット表示は以下のバンクを意味します。

ノーマルボイス

- G GMボイスバンク
- P プリセットボイスバンク
- I インターナルボイスバンク
- S ソングボイスバンク
- E エクスターナルボイスバンク (拡張ウェーブ / ボイスボード (別売) 装着時のみ選択可能)

ドラムボイス

- GD GMドラムボイスバンク
- PD プリセットドラムボイスバンク
- ID インターナルドラムボイスバンク
- SD ソングドラムボイスバンク
- ED エクスターナルドラムボイスバンク (拡張ウェーブ / ボイスボード (別売) 装着時のみ選択可能)

- INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー + **ENTER**) でボイスナンバー / ネームを変更します。

また、LCDディスプレイの右下に“Dir”が表示されます。ファンクションキー **F8** を押すと、選択しているボイスバンクのボイス一覧 (ボイスディレクトリー) が表示されます。カーソルを移動してボイスナンバーを選択できます。
(**EXIT** ボタンを押すとマルチ画面に戻ります。)

- * ノーマルボイスには001~128のボイスナンバーがあり、ドラムボイスには01~02のボイスナンバーがあります。(GMドラムボイスは01~08)

ヒント データのないボイスバンクを選択すると、ボイスネームの表示は“*****”となり、音は出ません。また、ボイスバンクをオフに設定するとINST(ボイスカテゴリー)表示には何も表示されなくなります。

3. 演奏

トラック1~16にボイスを選択して、いろいろなボイスで演奏してみましょう。

ヒント ボイスモード (62ページ) でもボイスを選択することができます。

SONG (ソング) モードについて

キーボードセットアップ (ノーマル/スプリット/レイヤー/4ゾーン)

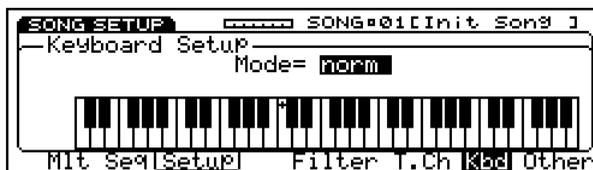
キーボードセットアップのモードを切り替えて演奏してみましょう。(90ページ)

1. ボイスの選択

「ボイスの選択」(37ページ)を参照して、トラック1~16にいろいろなボイスを選択します。

2. キーボードセットアップ画面の表示

SONG PLAYモードのMlt (マルチ) 画面から、**[F3]**(Setup)を押して、ソングセットアップに入ります。**[F7]**(Kbd)を押してキーボードセットアップ画面を表示させます。

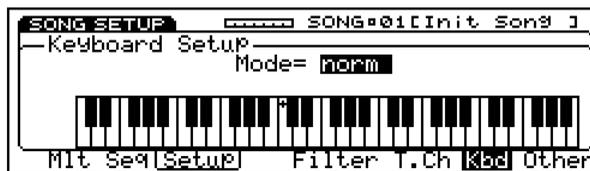


3. モードの選択

[INC] **[DEC]** (または、ジョグダイヤル)を押して、“norm (ノーマル)” “split (スプリット)” “layer (レイヤー)” “4zone (4ゾーン)”の中からモードを選択します。

norm (ノーマル)

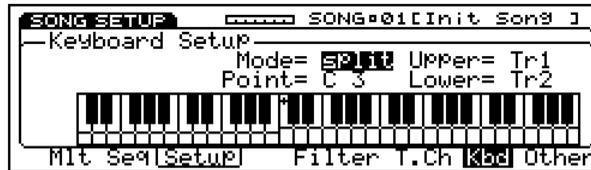
キーボード全体を使って、選択した1つのボイス(トラック)で演奏します。



SONG (ソング) モードについて

split (スプリット)

スプリットポイントを境に、キーボードの高音鍵域 (Upper) と低音鍵域 (Lower) で異なる2つのボイス (トラック) を同時に演奏します。



トラックの選択

“Upper” “Lower” にカーソルを移動して、それぞれの鍵域で演奏したいボイスが設定されているトラックを選択します。

スプリットポイントの設定

“split point” にカーソルを移動して、**INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、) を押して、C-2 ~ G8の範囲でスプリットポイントを設定します。(2つの鍵域はグラフィック (2本の線) で表示されます。)

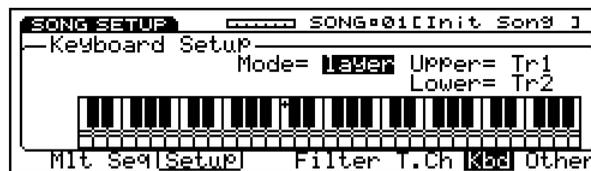
(例) “Upper” にホンキートンクピアノ (トラック)、“Lower” にウッドベース (トラック) を設定してジャズ演奏してみましょう。

ヒント カーソルがスプリットポイントの位置にあるとき、**F7** (Kbd) を押しながら、任意のキー (鍵盤) を押してスプリットポイントを設定することもできます。

ヒント 鍵盤上の “+” はセンター (C3) を表します。また、白鍵上の2本の水平ラインは、スプリットモードを表し、スプリットポイントを表示しています。

layer (レイヤー)

キーボード全体を使って、選択した2つのボイス (トラック) を重ねて演奏します。



トラックの選択

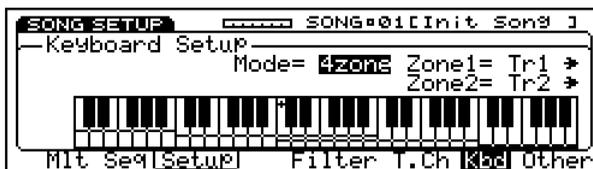
“Upper” “Lower” にカーソルを移動して、重ねて演奏したいボイスが設定されているトラックを2つ選択します。(1つ目のボイス、または2つ目のボイスを “Upper” “Lower” のどちらに選択しても演奏する音は同じです。)

(例) “Upper” にグランドピアノ (トラック)、“Lower” にストリングス (トラック) を設定してムードのあるスタンダードナンバーを演奏してみましょう。

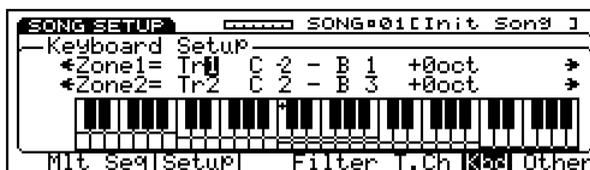
SONG (ソング) モードについて

4zone (4ゾーン)

キーボード全体を最大4つのゾーンに分けて、4つのボイスを同時に演奏します。



カーソルで右方向にスクロール



カーソルで右方向にスクロール



トラックの選択

“Zone1” ~ “Zone4” の “Tr” 表示にカーソルを移動して、それぞれのゾーンで演奏したいボイスが設定されているトラックを4つ選択します。

(Zone3と4は、▼カーソルで選択します。)

ゾーンの設定

“Zone1” ~ “Zone4” のノート表示にカーソルを移動して、それぞれのゾーンの鍵域 (C-2 ~ G8) を設定します。鍵域はスプリットのように4分割することもできます。また、最大4ゾーンまでレイヤーのように重ねることもできます。

ヒント カーソルがノート表示の位置にあるとき、**[F7]** (Kbd) を押しながら、任意のキー (鍵盤) を押して鍵域を設定することもできます。

ヒント 鍵盤上の “+” はセンター (C3) を表します。また、白鍵上の4本の水平ラインは、4ゾーンモードを表し、それぞれのゾーンの鍵域を表示しています。

オクターブの設定

“Zone1” ~ “Zone4” の “oct” 表示にカーソルを移動して、それぞれのゾーンのオクターブを設定します。たとえば、低音鍵域に設定したピアノ (トラック) を1オクターブ高い音で演奏したい場合などに便利です。

その他の設定

“Zone1” ~ “Zone4” の “AT” “PB” などの表示にカーソルを移動して、それぞれのゾーンの音色を、アフタータッチ、ピッチバンドなどでコントロールするかどうかを設定します。(91ページ)

SONG (ソング) モードについて

リアルタイムレコーディング

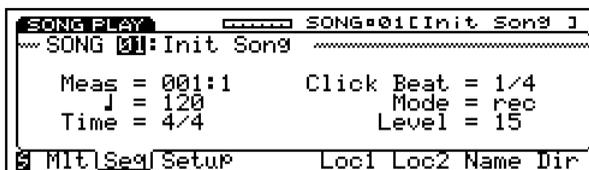
リアルタイムレコーディングで簡単に録音してみましょう。

1. ボイスの選択 (マルチ画面)

「ボイスの選択」(37ページ)を参照して、録音に使用するトラックにボイスを選択します。

2. シーケンサー画面の表示

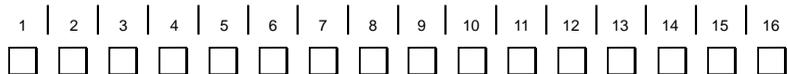
SONG PLAYモードのMlt (マルチ) 画面から、**[F2]** (Seq)を押してシーケンサー画面を表示させます。



3. ソングナンバー / トラックの選択

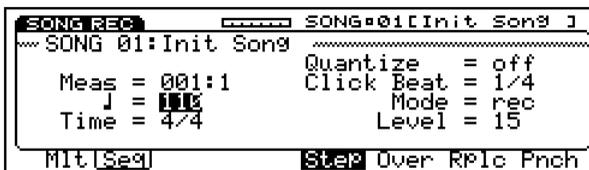
カーソルを“SONG”に動かして、録音するソングナンバー (データの入っていないソング) を選択します。

トラックボタン**[1]** ~ **[16]**を押して録音するトラックを選択します。選択したトラックはキーが赤色に点灯します。



4. レコーディング待機状態、レコーディングモードの選択

[RECORD]を押すと、ランプが点灯し、レコーディングの待機状態に入ります。



LCDディスプレイにレコーディングモードが表示されます。**[F5]** ~ **[F8]**を押してレコーディングのモードを選択します。

SONG (ソング) モードについて

- [F5] : Step (ステップ録音) (45ページ)
演奏データ (音符の長さ・音程など) を1音1音録音します。
- [F6] : Over (オーバーダブ録音)
すでに録音されているデータに重ねて録音します。
- [F7] : Rplc (リプレイス録音)
すでに録音されているデータを、小節単位で消しながら (置き換えながら)、新たに録音します。
- [F8] : Punch (パンチイン録音)
指定されたパンチインポイントからパンチアウトポイントまでをリプレイス録音します。

ここではリアルタイムレコーディングの[F6] : Over (Overdub : オーバーダブ録音)、または[F7] : Rplc (Replace : リプレイス録音) を選択します。

```

SONG REC          SONG#01[Init Song 1]
-----
SONG 01:Init Song
Meas = 001:1      Quantize = off
J = 1113         Click Beat = 1/4
Time = 4/4       Mode = rec
                  Level = 15
Mit[Seq]        AllTr Step Over RPlc Pnch
  
```

5. テンポ / 拍子の設定

カーソルを “q” に動かして、録音するテンポを設定します。また、カーソルを “Time” に動かして、録音する拍子を設定します。

```

SONG REC          SONG#01[Init Song 1]
-----
SONG 01:Init Song
Meas = 001:1      Quantize = off
J = 1113         Click Beat = 1/4
Time = 4/4       Mode = rec
                  Level = 15
Mit[Seq]        AllTr Step Over RPlc Pnch
  
```

6. レコーディングのスタート

[RUN] を押すと、テンポに合わせてクリック音が鳴ります。2小節のカウント (カウントイン) の後、録音が始まります。クリック音に合わせて演奏して録音してみましょう。

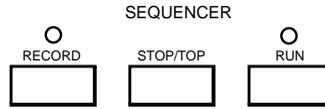
```

SONG REC          SONG#01[Init Song 1]
-----
SONG 01:Init Song
Meas = -01:*      Click Beat = 1/4
J = 1113         Mode = rec
Time = 4/4       Level = 15
Mit[Seq]        AllTr Step Over RPlc Pnch
  
```

SONG (ソング) モードについて

7. レコーディングのストップ/再生

[STOP/TOP] を押すと、レコーディングがストップします。
[RUN] を押して再生してみましょう。



ヒント

ソングエディット (98ページ) やソングジョブ (104ページ) を使えば、録音後にミスタッチを修正したり、削除したり、演奏タイミングを揃えたりして、ソングデータを編集することができます。

ヒント

ソングデータは、マルチ画面の設定と一緒にフロッピーディスクにセーブ (保存) することができます。 (181ページ)

注意

ソングデータは、電源を切ると消えてしまいます。大切なデータはフロッピーディスクにセーブ (保存) してください。 (181ページ)
ただし、マルチ画面での設定やセットアップデータは残ります。設定したソングネームも記憶されるので、シーケンスデータが消えた後もソングネームは残ります。

シャトルダイヤルについて

ジョグダイヤルの外側のシャトルダイヤルは、ソングデータの再生時やステップレコーディング時に、早送り / 巻戻しとして使用します。

ソングデータの再生時 (停止時)

右に回すと再生 (小節) を早送り (\geq) します。また、左に回すと再生 (小節) を巻戻し (\leq) します。いずれも回す度合いによって、早送り / 巻戻しの速度が変わります。

ステップレコーディング時

ステップレコーディング画面に表示される「カーソル」を移動します。 (49ページ) 右に回すと「カーソル」を曲の終りの方向に進めます。また、左に回すと「カーソル」を曲の始めの方向に戻します。いずれも回す度合いによって、早送り / 巻戻しの速度が変わります。

SONG (ソング) モードについて

● ステップレコーディング

下記の楽譜 “ THE WHITE ROOM (ホワイトルーム) ” (簡略版) をステップレコーディングしてみましょう。

楽譜に不慣れな方でも、楽譜の音符の下にある音名表示と、鍵盤イラストの音名表示を対比しながら入力することができます。

58ページには、同じ曲のもう少し凝ったアレンジの楽譜 “ THE WHITE ROOM ” (完全版) があります。

* 作成したソングデータは電源を切ると消えてしまいます。レコーディング作業を始める前に、W5/W7用にフォーマットされたフロッピーディスクをご用意ください。(187ページ)

SONG (ソング) モードについて

SONG (ソング) モードについて

“ THE WHITE ROOM ” by CREAM

第35回グラミー賞において6部門を獲得したエリック・クラプトンが、'66~'68年に結成していた伝説のバンド“クリーム”。ギター、ベース、ドラムのシンプルな編成は「史上最強のトリオ」と評価されています。クリームは、それぞれの強烈な個性がぶつかりあうような激しい演奏で数々の名演を繰り広げました。“ THE WHITE ROOM ”は、当時から20年以上経った今でも新鮮さを失わないクリームの代表曲です。

SONG (ソング) モードについて

ステップレコーディングするトラック、ボイス選択

“ THE WHITE ROOM ” はメロディ、ギター、ベース、ドラムのパートを4つのトラックにレコーディングします。

録音トラック	録音パート	使用ボイス
トラック1	メロディパート	[001] ~ [016]小節 G082 Saw.Lead [017] ~ [027]小節 G081 SquareLd
トラック2	ギターパート	G031 Dist.Gtr
トラック3	ベースパート	G034 FngrBass
トラック10*	ドラムパート	GD01 StdKit

*チャンネル(トラック)10はドラムボイス専用になっています。

トラック10 トラック3 トラック2 トラック1の順番でレコーディングしてみましょう。あらかじめ、それぞれのトラックにボイスをアサインしておきます。

ドラムパートのレコーディング

まず、ドラムパートをレコーディングします。ドラムパートは、ノーマルボイスを使用する他のパートと入力の方法が多少異なります。テンキーで音符の長さを設定し、鍵盤で楽器音(バスドラム、スネアドラムなど)を指定して入力していきます。

1 ステップレコーディングの準備

- ① ソングプレイモードのシーケンサー画面[F2]で録音したいソングナンバーを選びます。
- ② マルチ画面[F1]に戻り、トラックボタン[10]を押してレコーディングするトラック(ドラムパート用)を選択します。また、[INC] [DEC]でGD01のStdKit(スタンダードドラムキット)を選択します。
- ③ [RECORD]を押してレコーディング待機状態に入ります。LCDディスプレイはレコード/シーケンサー画面に変わります。

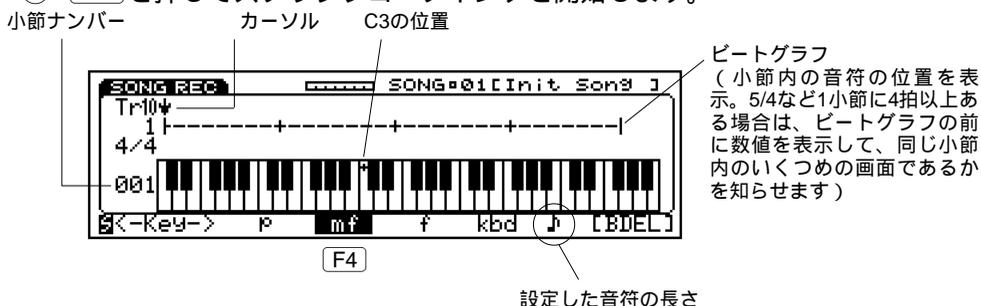


- ④ [F5] (Step)を押してステップレコーディングモードを選択します。
- ⑤ ▲▼でカーソルをテンポ(q=)に移動し、[DEC] [INC] (または、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER])でテンポを112に設定します。拍子は4/4のままです。

す。

2 ステップレコーディングモード

① **[RUN]** を押してステップレコーディングを開始します。



LCDディスプレイはステップレコーディングモードに変わります。

LCDディスプレイは、1小節、または4拍分(4拍子に設定した場合)のビートグラフを表示します。

ビートグラフは、1つの“ ”が32分音符1つを表し、1拍が8つの“ ”で構成されています。

また、ビートグラフ内の“ ”カーソル”は現在のポジションを表示します。カーソルキー◀, ▶(またはシャトルダイヤル、ジョグダイヤル)を使って最初の音符を入力したい位置まで“ ”カーソル”を動かします。

② カーソルキー▶(またはシャトルダイヤル、ジョグダイヤル)を使ってカーソルを2小節目の先頭に移動します。(ドラムパートの演奏は2小節目から始まります。)

まず、バスドラム(楽譜の最下段の音符)の2小節目と3小節目を入力しましょう。

【音符の長さの設定】

③ 入力の前に音符の長さやベロシティの設定を行います。

・音符の長さの設定:

音符の長さは(テンキーの上の音符マークを参考に)テンキーを使って設定します。バスドラムの最初の音は4分音符ですので、**[3]**を押して“q”を選択します。ディスプレイ右下に“q”(現在選ばれている音符の長さ)が表示されます。

【ベロシティの設定】

・ベロシティの設定:

ベロシティとは演奏する音の強さのことです。**[F4]**(mf)を押してmf(メゾ

SONG (ソング) モードについて

【楽器音 (音符) の入力】

フォルテ) を選択します。選択されたペロシティは反転表示されます。

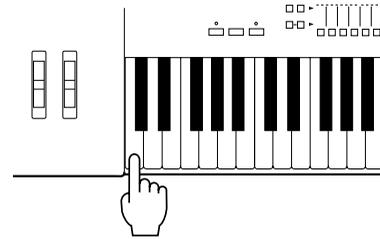
3 C1キー(鍵盤)を押してバスドラム(音符)を入力します。

入力すると カーソルが自動的に入力した音符の長さだけ (この場合4分音符

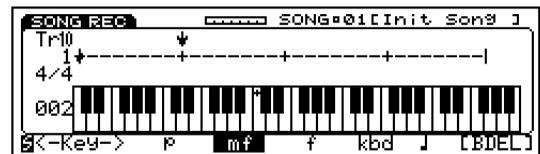
楽譜のドラムパートの読み方
(鍵盤はGD01 StdKitの場合)

* この譜例では、ドラムボイスにGD01 StdKitを選びました。ドラムキットの各楽器音は、上図()内のキーで入力してみましょう。

“GD01 StdKit”ではバスドラムはC1にアサインされていますので、C1を押さえます。



入力すると カーソルが進みます



【休符の入力】

分) 進みます。

4 次は4分休符の入力です。

テンキーで長さを選んだ後 **0** (REST) を押すと休符が入力されます。長さは最初のバスドラムの音と同じです。 **0** を押すだけで休符が入力されます。(またはカーソルキー **▶** で カーソルを4分音符分(休符の長さだけ)進めるだけで休符が入力されたこととなります。)

5 前記 2-③、3、4を参考に音符や休符を入力してバスドラムの **002** ~ **003** 小節を完成させます。

- ・ 8分音符 (e) は **4** を押して選択します。
- ・ 付点8分休符 (g.) は、 **4** (e) を押して8分休符を選んだ後、 **9** (•) を押すことで選択できます。
- ・ 16分音符 (a) は **5** を押して選択します。

6 カーソルキー **◀** で カーソルを **002** 小節目の先頭まで戻し、次のイラストを参考にスネアドラムやハイハットを順番に入力して、 **002** ~ **003**

SONG (ソング) モードについて

【ドラムパート 002 小節のステップ入力】

ハイハット →
 スネアドラム →
 バスドラム →

ハイハット & スネアドラムの入力

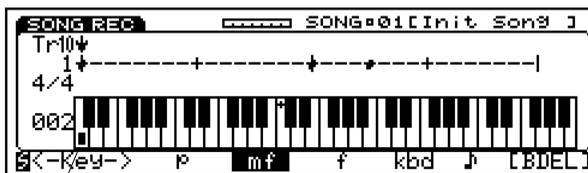
音符の長さの設定															
		4	4	4	5	5	4	4	4	5	5				
押さえる鍵盤	ハイハット	Bb1	Bb1	Bb1	Bb1		Bb1	Bb1	Bb1	Bb1					
	スネアドラム			D1		D1			D1		D1				

バスドラムの入力															
音符の長さの設定															
		3	3		4	4	3								
押さえる鍵盤		C1		REST					C1	C1	REST				
				0							0				

* ペロシティはmfで入力します。

小節のドラムパートを完成させます。

ビートグラフ上のバスドラムが入力された位置には■が表示されます。また、ビートグラフ下の鍵盤イラスト上には、カーソルがある位置の入力データが音階表示されます。カーソルが■を通過するたびに入力されている音が発音されます。



C1 (バスドラム) が入力されている

入力を間違えたら・・・

音符を間違えて入力した場合は、次の2つの方法で音符をデリート（削除）することができます。

バックデリート・・・ カーソル位置を戻しながら、直前に入力した音符をデリートします。
 [F8] (BDEL)

デリート・・・ カーソル位置の音符をデリートします。
 [SHIFT] + [F8] (DEL)

* 上の2種類のデリートは、同じ位置にある音符をすべてデリートします。和音はすべて無くなりますので、デリート後に他の音符も改めて入力してください。

SONG (ソング) モードについて

【小節のコピー】

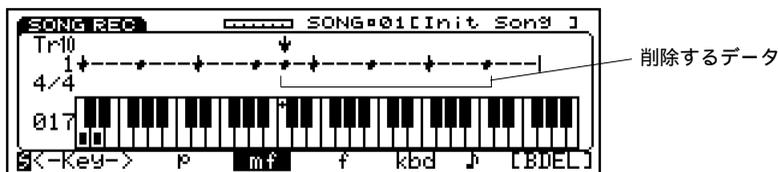
7 004 ~ 017 の14小節は 017 の後半を除いて 002 ~ 003 小節の繰り返しになっています。このような場合は、ソングジョブの中のコピーメジャー(小節コピー)機能を使って 002 ~ 003 小節をコピーすると簡単に入力できます。

- ① [STOP/TOP]を押してステップレコーディングモードから抜けます。
- ② 112ページのコピーメジャーを参照して、小節をコピーします。002 ~ 003 の2小節の7回(7Times)コピーを 004 小節目から実行するわけです。以下のイラスト通りに設定した上で実行してください。
* コピーしたいトラック(この場合はトラック10)のトラックボタン(10)が赤く点灯していることを確認してからコピーを実行してください。



8 017 小節の後半のドラムパートを変更します。

- ① [SONG]を押してソングモードに戻ります。
- ② [RECORD]を押して、更に[RUN]を押してステップレコーディングモードに戻ります。
- ③ カーソルキー▶を使って カーソルを 017 小節目の以下のイラストの位置に



移動します。

- ④ [SHIFT]を押しながら[F8](DEL)を押して カーソル以降のデータをすべて削除します。
- ⑤ 最初に削除したデータ位置に戻り、バスドラムと一緒に削除されたスネア(D1)を入力し直します。
- ⑥ テンキー[8]を押して16分3連符(♩³)を選び、3拍目以降のミッドタムロー(B1)、ロータム(A1)、フロアタムハイ(G1)、フロアタムロー(F1)を順番に入力します。

SONG (ソング) モードについて

9 同様に残りの小節も入力してドラムパートを完成させます。

- ・ [018] 小節を入力したら、前記7の手順を参考にして [018] 小節の8回(8Times) コピーを [019] 小節目から実行して [019] ~ [026] の8小節を完成させます。
- ・ 最後に [027] 小節を入力します。最後はハイハットではなくシンバル(C#2)で終わります。このシンバル音だけ、[F5] (f) を押してベロシティをf (フォルテ) にして入力します。

10 [STOP/TOP] を押してドラムパートの入力を終了します(ステップレコーディングモードから抜けます)。

[RUN] を押してドラムパートの演奏を聴いてみましょう。



苦労して作成したソングデータも、電源を切ると消えてしまいます。ドラムパートが完成したところで、フロッピーディスクにソングデータを保存(セーブ)しましょう。(181ページ)

ベースパートのレコーディング

1 ベースパートの準備

- ① (マルチ画面[F1]で)トラックボタン③を選択します。また、[INC] [DEC] で G034のFngrBass (フィンガーベース) を選択します。
- ② [RECORD] を押してレコーディング待機状態に入ります。LCDディスプレイはレコード/シーケンサー画面に変わります。
- ③ [F5] (Step) を押してステップレコーディングモードを選択します。

2 ステップレコーディングモード

- ① [RUN] を押してステップレコーディングを開始します。
- ② カーソルキー▶ (またはシャトルダイヤル、ジョグダイヤル) を使ってカーソルを2小節目の先頭に移動します。(ベースパートの演奏は [002] 小節目から始まります。)
- ③ 入力の前に音符の長さやベロシティの設定を行います。
 - ・ 音符の長さの設定：
音符の長さは(テンキーの上の音符マークを参考にして)テンキーを使って設定します。ベースの最初の音は4分音符ですので、[3] を押して“q”を選択します。
 - ・ ベロシティの設定：
[F4] (mf) を押してmf (メゾフォルテ) を選択します。

【音符の長さの設定】

【ベロシティの設定】

SONG (ソング) モードについて

【音符の入力】

3 D2キー(鍵盤)を押してベースの最初の音符を入力します。

楽譜(45ページ~)のすべての音符の下にはそれぞれの音名が表示されています。鍵盤イラストの音名表示と対比させながら正しい鍵盤位置に入力してください。

入力するとカーソルが自動的に入力した音符の長さだけ(この場合4分音符分)進みます。

【ベースパート 002 ~ 003 小節のステップ入力】



音符の長さの設定										
	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
押さえる鍵盤	D2	D2	C2	C2	B1	B1	Bb1	REST	C2	REST
								0		0

【符点音符の入力】

4 005 小節まで音符の種類に注意しながら入力します。

004 小節目の付点4分音符(q.)は 3 を押して4分音符を選んだ後、9 (付点)を押すことで選択できます。

複付点音符を入力する場合は、基本になる音符を入力した後、テンキー9を2回押します。

【音符と休符の関係】

【音符と休符の関係】

それぞれ上段の音符キーを押してから 0 (REST)を押すと、下段の休符が入力されます。

音符 (キー)										音符の長さにさらにその半分の長さを加えます。
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
休符										休符の長さにさらにその半分の長さを加えます。

【小節のコピー】

5 006 ~ 017 の12小節は、ドラムパート同様、一度ステップレコーディングから抜けて、112ページのコピーメジャーを参照して、小節をコピーします。002 ~ 005 の4小節の3回(3Times)コピーを006小節目から実行します。

* トラックボタン3だけが赤く点灯するようにしてからコピーを実行してください。

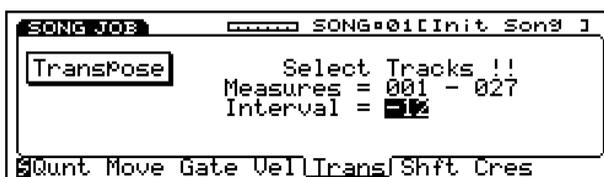
6 ステップレコーディングモードに戻った後、017小節目の後半をデリート機能を使って修正します。

SONG (ソング) モードについて

7 残りの [018] ~ [027] 小節を入力してベースパートを完成させます。

8 ベースパートは、入力データよりも1オクターブ下げて使用します。
ソングジョブの中のトランスポーズ機能を使って設定します。

- ① [STOP/TOP] を押してステップレコーディングモードから抜けます。
- ② 124ページのトランスポーズを参照して、1オクターブ下げます。
トラック3を全小節 ([001] ~ [027]) の範囲で1オクターブ下げる (-12) 設定をします。以下のイラスト通りに設定した上で実行してください。
* トラックボタン③だけが赤く点灯するようにしてから、トランスポーズを実行してください。



ギターパートとメロディパートのレコーディング

基本的な入力方法はドラムパートやベースパートと同じです。特に注意していただく点を列挙します。

【タイの入力】



- ・ギターパート、メロディパート共に、タイの入力が必要です。
タイの始めの音符を入力した後、タイでつなぐ回数分テンキー [=] (TIE) を押します。たとえば、音符の長さが異なる e_~q ([007] ~ [008] 小節) の場合は、e を入力した後 [=] を2回押します。また j_~e ([018] 小節) のような場合は、e を入力した後 [=] を4回押します。

【和音の入力】

- ・ギターパートでは和音の入力が必要です。
音符の長さを設定した後、複数の鍵盤を押さえて音符を入力します。(一つの鍵盤を押さえながら他の鍵盤を押さえて、同時に指を離せば、和音として入力されます。)
また、一つの音符を入力した後、もう一度その位置にカーソルを戻して他の音符を入力して、和音を入力することもできます。

【ボイスのプログラムチェンジ】

- ・ギターパートで小節コピーをした後、[017] 小節を修正する必要があります。
- ・メロディパートではひとつのトラックで2つのボイスを使用します。このような場合は、それぞれ使用するボイスのプログラムチェンジ情報を、ソングエディットのインサート(シーケンストラック)機能でトラックにインサート(挿入)します。

[001] ~ [016] 小節まではG082 Saw.Leadを使用するので、[001] 小節の頭にその情報をインサートします。同様に [017] ~ [027] 小節の間はG081 SquareLdを使用するので、[017] 小節にその情報をインサートします。

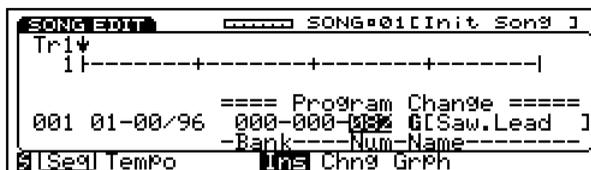
SONG (ソング) モードについて

プログラムチェンジの手順

1. **[STOP/TOP]** を押してレコーディングを終了します。
2. トラックボタン **[1]** を押してトラック1 (メロディトラック) を選択します。
3. **[EDIT]** を押してソングエディットに入ります。
4. **[F4]** (Ins) を押してインサート画面に入ります。
5. **[SHIFT]** を押しながら **[F2]** (PC) を押してプログラムチェンジを表示させます。
6. カーソルキー **[◀]** を押して画面左端の小節表示にカーソルを移動します。
[INC] **[DEC]** (またはジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**) で **[001]** 小節の先頭を選びます。



7. カーソルを2つの “***” に移動して2つ共 “000” を選択します。
8. カーソルを001 (ボイスナンバー) に移動して、**[INC]** **[DEC]** (またはジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**) でG082のSaw.Leadを選択します。
9. **[ENTER]** キーを押してプログラムチェンジを実行します。



10. 同様の手順で **[017]** 小節の先頭にG081のSquareLdをインサートします。
11. **[EXIT]** キーを押してソングエディットから抜けます。

* ソングエディットの詳細については、98ページをご参照下さい。

さあ、これで完成です。 **[RUN]** を押して演奏を聴いてみましょう。



苦勞して作成したソングデータも、電源を切ると消えてしまいます。フロッピーディスクにソングデータを保存 (セーブ) しましょう。(181 ページ)

SONG (ソング) モードについて

“ THE WHITE ROOM ” (完全版)

ステップレコーディングの操作に慣れたら、58～61ページの楽譜 “ THE WHITE ROOM ” (完全版) のステップレコーディングに挑戦してみましょう。

アドバイス

ポイントq

メロディパートとギターパートは、以下の小節にプログラムチェンジデータをインサートしてください。ノートオンと同時にプログラムチェンジデータを受けると、W5/W7はボイスの切り替えに時間がかかり、演奏がずれる場合があります。このような場合は、ボイスが変わる直前にプログラムチェンジデータをインサートすると、ボイスの変更がスムーズに行われます。

* メロディパートは1小節目の1拍目から演奏が始まります。このような場合はクリエートメジャーで小節 [001] の前に1小節分の空きデータを作り、そこにプログラムチェンジをインサートします。

* 小節 [009] はメロディパート、ギターパート共に、3拍目にプログラムチェンジをインサートします。

【メロディパート】

小節 [001]G104 Sci-Fi
 小節 [009]G082 Saw.Lead
 小節 [025]G081 SquareLd
 小節 [035]G082 Saw.Lead

【ギターパート】

小節 [001]G031 Dist.Gtr
 小節 [009]G028 CleanGtr

ポイントw

“ THE WHITE ROOM ” のイントロは、最初の8小節が5/4拍子で、その後4/4拍子に変わります。まず、4/4拍子を選択して、イントロ以降を入力してください。その後、クリエートメジャー機能 (114 ページ) を使用して、曲の先頭に5/4拍子を8小節入力しましょう。

ポイントe

ベースパートの [001]、[002] 小節目のように、音符の長さの異なる2音をタイでつなぐ場合は、短いほうの音符に合わせてタイを繰り返して入力します。この場合は、最初に4分音符を入力し、その後にタイを4回繰り返します。(全音符 + 4分音符 = 4分音符 × 5)

ポイントr

ハイハットの「+」マークは、GD01GM × Stdの「ペダルハイハット...G#1」を入力してください。

ポイントt

ギターパートの [029]、[032]、[033] 小節目は、ギターストロークの入力です。ギターのストロークは、キーオンのタイミングが1音ずつ微妙にずれます。このような場合、まず和音を入力し、ソングエディット (100ページ) でノートイベントのクロックの位置を5～15クロックずつ後にずらすとストロークの雰囲気を出すことができます。

ポイントy

メロディパートの [037]、[038]、[042] 小節の「PB」はピッチベンドデータをインサートして、音色をバンドアップしてください。ピッチベンドデータは実際に演奏しながらリアルタイム録音で入力したものを参考にするか、コピーするのが良いでしょう。(98ページ「ソングエディット：インサート」)

ポイントu

メロディパートの [037]、[038]、[042]、[043] 小節の4分3連音符 ($\overset{\text{3}}{\text{J}}$) は、テンキー [7] (8分3連音符 $\overset{\text{3}}{\text{J}}$) を設定した後、[F7]、またはもう一度 [7] を押すことで設定できます。

SONG (ソング) モードについて

楽譜

VOICE (ボイス) モードについて

ボイスモードでできること&機能

演奏
ボイスエディット

ボイスモードでは現在選択されているトラックのボイス(カテゴリー/ネーム)をディスプレイに大きく表示します。この画面で、ボイスを選択して演奏することができます。



ボイスエディットとは、ボイスを構成するエレメントやエフェクトをエディットすることで、音色を自由に作り変えることです。

プリセット128ボイス、GM 128ボイスおよびインターナルボイスをエディットし、インターナルボイス(ユーザーボイス)に128ボイスまで記憶することができます。また、ソングごとに専用のボイスを作り、ソングボイス(ユーザーボイス)として1ソングあたり128ボイスまでフロッピーディスクにセーブ(保存)することができます。

(詳しくは70ページ「ボイスのストア」をご参照ください。)

初級編ではボイスの種類、しくみ、選択/演奏、ボイスエディットの方法などを説明します。

ボイスの種類

ボイスには、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類があります。

ノーマルボイス・・・音程が付いたボイスのことです。

ドラムボイス・・・ドラムやパーカッションのボイスで、鍵盤(白鍵/黒鍵)それぞれに異なる楽器の音色が割り当てられています。

したがって、ボイスエディットモードには、ノーマルボイスエディットとドラムボイスエディットの2種類があります。

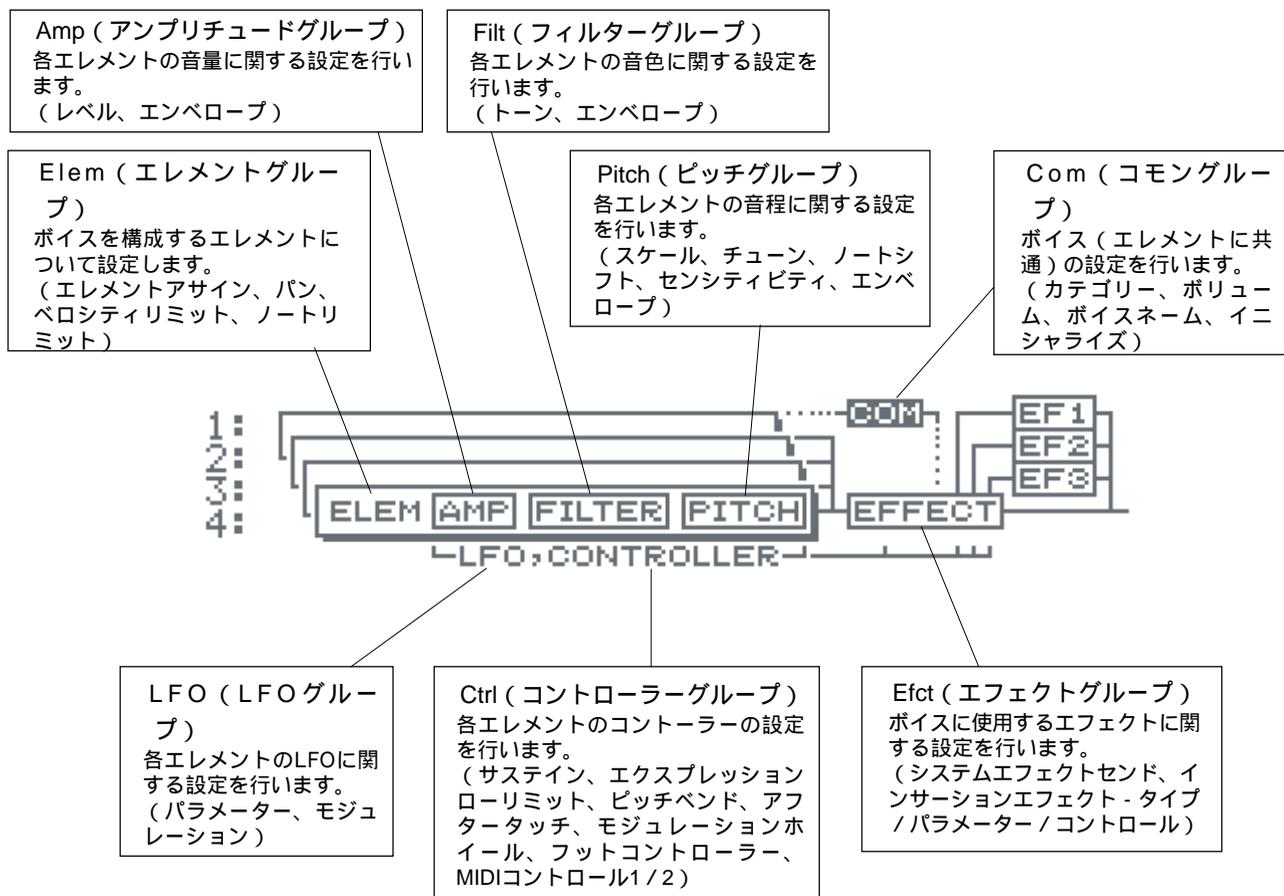
VOICE (ボイス) モードについて

ボイスのしくみ

ボイスエディットは複数のパラメーターの設定を変更し、組み合わせて作ります。



【ノーマルボイスを構成するパラメーター】



VOICE (ボイス) モードについて

ボイスの選択 / 演奏

ソングモードのマルチで設定したボイスの中からひとつのボイスだけ呼び出します。

[VOICE] を押してボイスモードに入ります。LCDディスプレイにはボイスモードに入る前に選択されていたチャンネルのボイスが表示されます。

1 **[F6]** **[F7]** (**[-Bank-]**) を押してバンクを選択した後 **[ENTER]** を押すと、ボイスバンクを切り替えることができます。

- ・ **[F8]** (**[Dir]**) を押して選択できる、ボイスディレクトリーを表示させることができます。
- ・ トラックボタン **[1]** ~ **[16]** を押して、チャンネルを切り替えることができます。

2 **[INC]** **[DEC]** (またはジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**) でボイスを選択します。カーソルはボイスネームに固定されます。



詳しくは、128ページをご参照ください。

ボイスエディットの操作手順

インサクションエフェクトのタイプを変更する場合を例に、ノーマルボイスエディットの手順を説明します。

ドラムボイスエディットは、設定できるパラメーターや表示画面などがノーマルボイスと異なります。

1. エディットするボイスの選択

ソングモードのミキシング画面またはボイスモードで、エディットするノーマルボイスを選択します。

ここでは、G001のPf:GrandPnoを選択します。



ヒント

ボイスの持っているウェーブを利用して、パラメーターの設定を白紙の状態から始めたい場合は、エディットモードに入ってからイニシャライズ操作 (138ページ) を行います。

2. ボイスエディットモードへの入り方

[VOICE EDIT] を押すと、[SONG] ランプと [VOICE EDIT] ボタンが点灯してボイスエディットモードに入ります。LCDディスプレイには、「パラメーターグループのメニュー画面」が表示されます。

メニュー画面



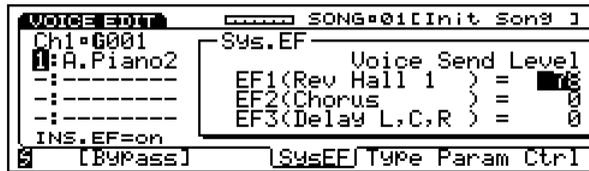
8つのパラメーターグループ

この画面は、ボイスの構造を簡単に表したもので、ノーマルボイスのエディットは、この画面の8つのパラメーターグループ (“Com” “Elem” など) ごとに行います。

VOICE (ボイス) モードについて

3. パラメーターグループの選択 (メニュー)

メニュー画面でパラメーターグループを選択するには、選択したいグループが割り当てられているファンクションキー (F1) ~ (F8) を押すか、選択したいグループ名のト



ラックボタン (9) ~ (16) を押します。

また、「メニュー画面」で、選択したいグループにカーソルを移動し、(ENTER) を押しても選択できます。

4. パラメーター画面の選択 (サブメニュー)

パラメーターグループを選択すると、各グループのパラメーター画面のひとつが表示されます。同じグループ内の他のパラメーター画面を選ぶには、画面右下のサブメニューに該当するファンクションキーを押してください。

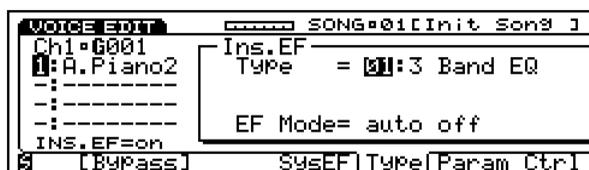


たとえば、「インサージョンエフェクトのType (タイプ) の設定」は、ファンクションキー (F6) に割り当てられていますので、(F6) を押します。

5. 変更したいパラメーターの選択

カーソルを移動して、変更したいパラメーターを選択します。選択されたパラメーターは反転します。

たとえば、カーソルを“Type”行へ移動し、“01”を選択し、反転させます。



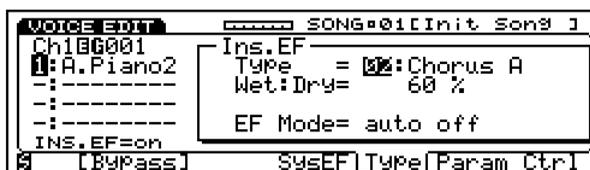
VOICE (ボイス) モードについて

6. パラメーターの変更

INC **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー) でパラメーターを変更します。

- ・ **INC** **DEC** は、設定を1ずつ上下します。
- ・ ジョグダイヤルは、データを連続的に変更します。ジョグダイヤルを設定の変更を使う場合は、**DATA/CURSOR** をオフ (消灯) にしておきます。
- ・ 数値の変更の場合には、テンキーで数値を入力した後で **ENTER** を押すことで、直接データを入力することができます。(**ENTER** を押さないでカーソルを移動すると、入力した数値はキャンセルされます。)

たとえば、**INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー + **ENTER**) で、エフェクトタイプ “02:Chorus A” を選択します。



このように各パラメーターの設定をエディット (変更) して、自分がイメージするボイスを作ってみましょう。

ヒント ボイスをエディットすると、ボイスエディット画面のボイスナンバーの前にエディットマーク (■) が表示されます。

7. ボイスエディットの終了

ボイスエディットが終了したら、**SONG** または **EXIT** を数回押して、ソングモード (ミキシング画面) に戻ります。

また、エディットしたボイスを保存しておきたい場合は、ボイスのストア (70 ページ) を行います。

VOICE (ボイス) モードについて

ボイスエディットをする時に便利な機能

エディットコンペア機能

ボイスエディット中に [VOICE EDIT] を押すと、エディット前の音を聴くことができます。このとき [VOICE EDIT] ボタンは点滅し、ディスプレイ表示中のエディットマーク (E) はコンペアマーク (C) に変わります。コンペア中はデータのエディットができなくなります。

エレメントセレクトキー / エレメントミュートキー

- ・ボイスエディットモードでは、トラックボタン ① ~ ④ がそれぞれエレメント 1 ~ 4 のエレメントセレクトキーになります。エレメントセレクトキーを使用することにより、各ボイスエディット画面でエディットするエレメントを選択することができます。セレクト中のエレメントのボタンはオレンジ色に点灯します。
- ・ボイスエディットモードでは、トラックボタン ∞ ~ ⑧ がそれぞれエレメント 1 ~ 4 のエレメント ON/OFF (ミュート) キーになります。これらのキーを使用することにより、ボイスエディットでエレメントのミュートをオン / オフすることができます。ミュート (オフ) するとそのエレメントのボタンは消灯します。もう一度キーを押すとミュートが解除され、ボタンは点灯します。

エディットデータの保存

エディット中の状態 (ストア操作をしない状態) で、別のソングやボイスを選択すると、エディットの内容は無効になります (消えてしまいます)。

必要なボイスは、インターナルボイスバンクへストア (136 ページ「ボイスのストア」) しましょう。電源を切ってもデータが消えることはありません。また、ソング専用のソングボイスを作成したり、フロッピーディスクにボイスのデータを保存することもできます。

- ・ストアせずにミキサー画面に戻った場合は、エディット中の音色のまま演奏できます。このとき、ミキサー画面のボイス名の前にエディットマーク (E) が表示されます。
- ・同じ番号のボイスを複数のインストで呼び出している場合、一方をエディットしても他のインストの音色には影響しません。同じ番号のボイスを、同時に異なる設定でエディットすることができます。

データ管理について

W5/W7には、マルチデータ、ボイスデータ、ソングデータなど、たくさんのデータがあります。

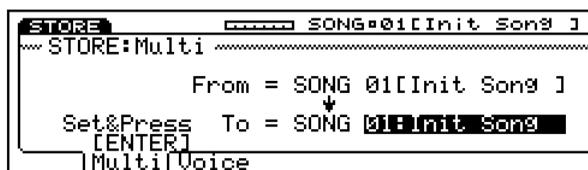
データの種類によって、保存の方法や保存される場所、条件などが異なります。

マルチのストア

マルチの設定は、ストア操作によって本体メモリに保存することができます。ストアされたデータは、電源を切っても保存されます。

ストア操作手順

- 1 マルチを設定した後、**[STORE]**を押します。
- 2 **[F2]** (Multi)を押して、ストアマルチを選択します。
- 3 **[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**)を押して、ストア先のソングナンバーを選択します。



- 4 **[ENTER]**を押すとストアが実行されます。

ヒント 本体のキー操作によるマルチの設定は、ストア操作をしなくても記憶されますが、シーケンスデータやコントロールチェンジによるマルチの変更は記憶されません。マルチの設定を行った場合は必ずストアを実行しましょう。

! ストア操作を行うと、ストア先ソングナンバーにあるマルチの設定は失われます。

データ管理について

ボイスのストア

エディットしたボイスは内部のインターナルボイスバンクに保存しておくことができます。

インターナルボイスの作成

インターナルボイスバンクにも128種類のボイスがありますが、このインターナルボイスに自分でエディットしたボイスをストアすることができます。

インターナルボイス作成手順

1 エディットしたいボイスを選びます。



VOICE EDIT



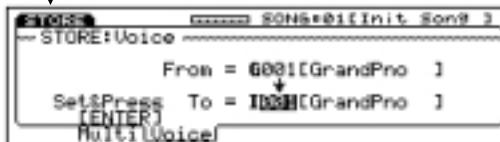
2 ボイスエディットモードに入り、ボイスをエディットします。
(131ページ「ボイスエディットモード」)



STORE



3 [STORE]を押した後、[F3] (Voice)を押してストアボイスへ入ります。
[INC] [DEC] (またはジョグダイヤル、テンキー+[ENTER])を押して、
インターナルボイスバンクのストア先のボイスナンバーを選びます。



ENTER

4 [ENTER]を押してストアを実行します。

ソングボイスの作成

インターナルボイスのデータは、電源を切っても消えることはありません。しかし、作成したソング専用のボイスとして保存したい場合は、以下の手順に従ってソングボイスを作成し、フロッピーディスクへセーブすることをお勧めします。

ソングボイスは、プリセット、インターナル、GM、既にあるソング、(「拡張ウェーブ/ボイスボード」(別売)装着時はエクスターナルも)のボイスバンクを自由にコピーして作ることができます。

ソングボイス作成手順

1 あらかじめ、コピー先のソングナンバーを選択しておきます。

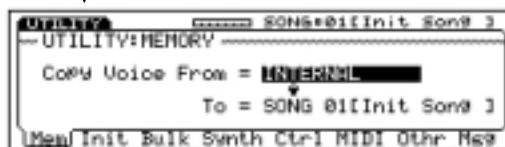


2 [UTILITY]を押して、ユーティリティモードに入ります。



3 [F1] (Mem)を押してメモリーに入ります。

4 [INC] [DEC] (またはジョグダイヤル)を押して、どのボイスバンクからコピーしてくるか(コピー元)を指定します。(SONGの場合はソングナンバーも選択します。)



5 [ENTER]を押します。“Are you sure?”(実行してもよいですか?)と確認を求める表示が現れます。



6 [INC]を押してソングボイスの作成を実行します。

ソングボイス完成!

これでソングボイスが完成しました。しかし、ソングボイスのデータは電源を切ると消えてしまいます。フロッピーディスクにソングボイスのデータを保存しておきましょう。次ページの1Song+Voice形式で、ソングボイスをフロッピーディスクに保存することができます。

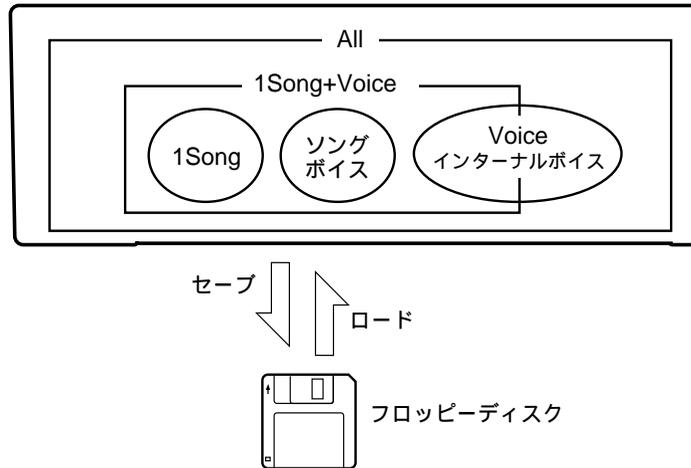


インターナルボイスを1バンク分フロッピーディスクに保存することもできます。(181ページ「セーブトゥーディスク」[F6](Vce)参照)

データ管理について

ディスクへのセーブ/ロード

W5/W7で作成したソングデータやボイスデータなどは、フロッピーディスク（2DD）にセーブ（保存）/ロード（読み込み）することができます。



フロッピーディスクにセーブ/ロードする場合は下の単位でファイルを扱うことができます。

- All Data …… 本体内のすべてのデータ。
- 1Song …… ソング1曲のシーケンスデータ+マルチ/セットアップデータ。
- 1Song+Voice …… ソング1曲のシーケンスデータ+マルチ/セットアップデータ+ボイスデータ。ボイスデータ（1~128）はソングボイス使用時はソングボイス、未使用時はインターナルボイス。
- Voice …… 1バンク分（1~128）のボイスデータとドラムボイス1,2。セーブできるのはインターナルボイスだけです。インターナルボイス、ソングボイス共にロードすることができます。ロードは1ボイス単位で行うこともできます。

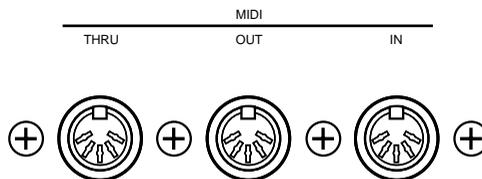
また、外部機器で作ったシーケンスデータをロード/セーブすることができます。

- SMF（スタンダードMIDIファイル）… フォーマット0/1のデータをロードすることができます。また、ソングデータのみフォーマット0でセーブすることができます。
- ESEQ（イーシーク） …… ロードできますが、セーブできません。

MIDIでできること

MIDI端子の接続

リアパネルのMIDI端子（MIDI IN/OUT/THRU）と外部機器をMIDIケーブルで接続します。



MIDIについて

MIDIとは

MIDI（ミディ）は「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは電子楽器やコンピューターなどの間で演奏情報のやりとりを行うための世界的な規格です。

MIDI端子について

W5/W7のリアパネルには3種類のMIDI端子があります。

MIDI IN …… 他のMIDI機器からのMIDI信号を受信します。

MIDI OUT …… W5/W7の演奏情報をMIDI信号として他のMIDI機器へ送信します。

MIDI THRU …… MIDI INから受信したMIDI信号を、そのまま他のMIDI機器へ送信します。

MIDIデータの種類

MIDIを利用して送受信するデータ（チャンネルメッセージ・システムメッセージ）には以下のような種類があります。

チャンネルメッセージ

演奏情報を伝えるメッセージです。送信側と受信側でチャンネルを合わせる必要があります。

ノート情報

ノートナンバー（音階）、ノートオン/オフ（押鍵/離鍵）、ベロシティ（鍵盤を押さえる強さ）などノートに関する情報

コントロールチェンジ

ボリューム、エクスプレッション、モジュレーションホイール、フットコントローラーなどをコントロールする情報

プログラムチェンジ

音色（ボイス）を切り替える情報

MIDIでできること

チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いた後で、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

.....など。

システムメッセージ

おもに機器間の同期に関する情報です。

エクスクルーシブメッセージ

音色の設定やその他の設定に関する情報（バルクデータ）

コモンメッセージ

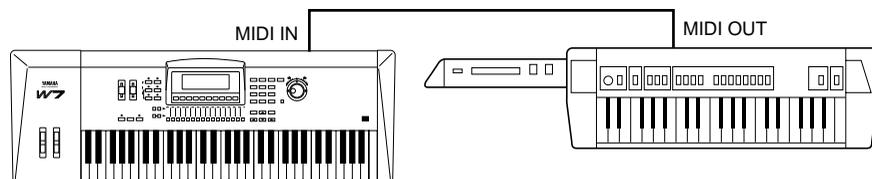
システムを管理する情報（ソングセレクト.....ソングの選択、
ソングポジション.....ソングの演奏スタートの位置の設定、など）

リアルタイムメッセージ

演奏の同期を管理する情報（クロック.....演奏タイミングの同期、
コマンド.....スタート/ストップ/コンティニュー、など）

接続例1

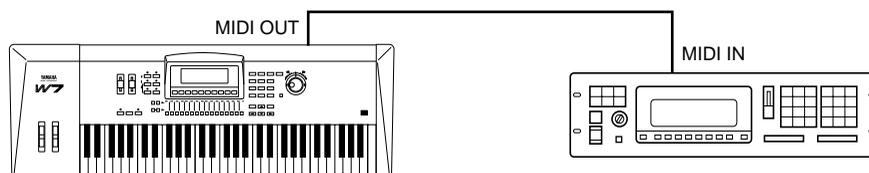
W5/W7を外部のキーボード、シンセサイザーなどでコントロールする場合



外部キーボードの送信チャンネルと、W5/W7の受信チャンネルを合わせます。W5/W7のMIDI INから受信したデータはシーケンサー部のトラックを経由して（MIDIの受信チャンネルのナンバーとトラックナンバーはそのまま対応します）、音源部に送信されます。このときトラックごとのデータは「トラックトランスミットチャンネル」（ 89ページ）のチャンネル設定に従って、音源部に送信されます。

接続例2

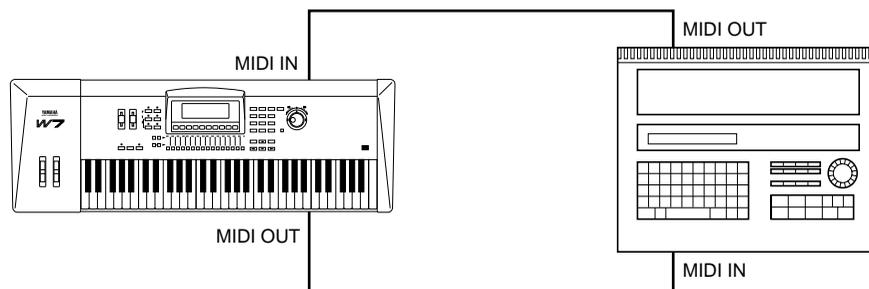
W5/W7で外部のシンセサイザーや音源モジュールをコントロールする場合



外部機器の受信チャンネルと、W5/W7の送信チャンネルを合わせます。W5/W7の送信チャンネルは選択されたトラックのトラックトランスミットチャンネルの設定（ 89ページ）に従います。キーボードセットアップ（ 90ページ）においてMode = norm（ノーマル）以外に設定した場合は、その設定に従います。

接続例3

外部のシーケンサーやコンピューターを使って、演奏のレコーディングや自動演奏を行う場合



シーケンサー / コンピューターの受信チャンネルと、W5/W7の送信チャンネルを合わせます。W5/W7は、音源部（マルチ画面）のチャンネルナンバーがそのままMIDI送信チャンネルになります。また、外部キーボードの送信チャンネルと、W5/W7の受信チャンネルを合わせます。W5/W7のMIDI INから受信したデータは、シーケンサー部のトラックを経由するため、トラックごとのデータは「トラックトランスミットチャンネル」（ 89ページ）のチャンネル設定に従って、音源部に送信されます。

W5/W7の演奏をシーケンサーに録音し、その録音データを再生する（W5/W7を鳴らす）場合は、データの経路が複雑になるため、「トラックトランスミットチャンネル」の設定をできるだけシンプルにしておきましょう。

リアルタイムレコーディングで“ AllTr（オールトラック）”を選んでレコーディングする場合（ 93ページ）は、MIDI受信チャンネルとトラックナンバーが一致します。

W5/W7のライブ活用術！

シンセサイザーのしくみがわかって、演奏に慣れたら、ライブでW5/W7を弾いてみたいという人もいることでしょう。そこで、このページではW5/W7のライブパフォーマンスを披露しましょう。

W5/W7は16トラックのマルチシーケンサーとして活用できますが、ライブではその16トラックをボイスメモリーとして使ってみましょう。

たとえば「ライブで、1曲目はピアノの弾き語り、2曲目はキーボーディストとしてロックオルガンを演奏、3曲目はストリングスで他のメンバーとアンサンブルを…」などという場合、トラック1に「グランドピアノ」を、トラック2に「ロックオルガン」を、トラック3に「ストリングス1」をセットしておけば、ステージ上ではトラックボタンを押すだけで、ワンタッチでボイスを切り替えることができます。もちろん曲のイントロで効果音を鳴らして、すぐにピアノ演奏に移るなんて技も可能です。また、ボイスエディット機能を駆使して、同じボイスをベースにバリエーションを用意しておけば、ステージで曲の雰囲気に合わせてボイスを選択するなんてことも可能になります。

W5/W7は、音楽制作だけでなく、ライブでも力を発揮するシンセサイザーです。自分なりの活用方法を探し出して、120%活用してください。

リ フ ア レ ン ス 編

第 1 章	ソングモード	79
第 2 章	ボイスモード	127
第 3 章	ボイスエディットモード	131
第 4 章	ディスクモード	173
第 5 章	ユーティリティモード	189

第 1 章

リファレンス

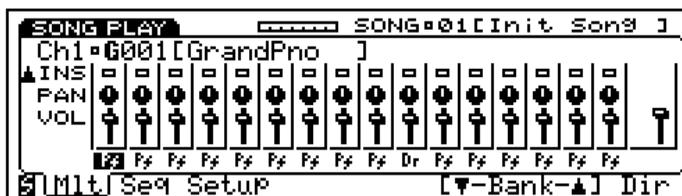
SONG

ソングモード

ソングモードでは、マルチの設定やキーボードのセットアップ、シーケンサーの録音（リアルタイムレコーディング/ステップレコーディング）、再生、エディット（編集）などを行います。

ソングモードについて

電源をオンにすると（または[SONG]を押すと）、ソングモードに入ります。[SONG]のランプが点灯し、LCDディスプレイには下のような画面が表示されます。

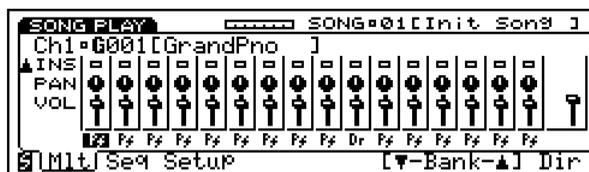


ソングモードの画面構成

ソングモードは以下の3つの基本画面で構成されています。（[F1]～[F3]を押して選択）

マルチ（[F1]: Mlt）

ソング全体（1～16トラック）をミキサー画面で見ながら、各トラックのパラメーターを調節します。マルチの設定は、本体内に16種類までストア（保存）することができます。（82ページ）



シーケンサー（[F2]: Seq）

シーケンスデータの設定（テンポ・ビートなど）を確認しながら、再生したり、レコーディングモードに入って録音を行います。シーケンスデータ（ソングデータ）は、本体内に最大16曲まで録音することができます。（92ページ）フロッピーディスクにマルチの設定と合わせてセーブ（保存）することができます。（181ページ）



セットアップ (F3): Setup)

ソングごとの演奏に関するいろいろな設定 (MIDIフィルター : F5)、トラックトランスミットチャンネル : F6)、キーボードセットアップ :



F7)、アザーセットアップ : F8)) を行います。

また、EDIT) を押してソングエディットモードに、JOB) を押してソングジョブモードに移動できます。

ソングエディット.....SONG EDITモード

リアルタイムレコーディングやステップレコーディングで録音した曲を、イベント単位でエディット (編集) することができます。

ソングジョブ.....SONG JOBモード

ソング / トラックデータをコピー、クリアしたり、小節ごとにクリエート、デリートしたり、演奏データをまとめて変更したり、さまざまな編集作業が行えます。



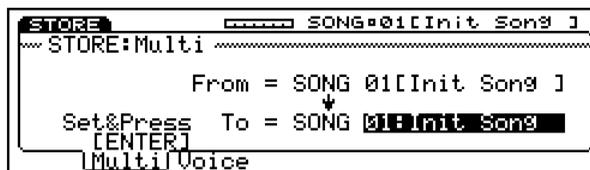
シーケンスデータは本体内に最大16曲まで録音できますが、電源を切るとすべて消去されます。大切なデータは電源を切る前に必ずフロッピーディスクにセーブしてください。(181ページ)

マルチのストア

マルチの設定を任意のソングナンバー（1～16）に保存する操作をストアと呼びます。本体のキー操作によるマルチの変更は、ストア操作をしなくても記憶されますが、シーケンスデータやコントロールチェンジによるマルチの変更は記憶されません。そのため、ストアせずにソングナンバーを切り替えた場合は、そのソングのマルチの設定内容は失われてしまう場合があります。マルチの設定を行った場合は必ずストアを実行しましょう。

ストア操作の手順

- 1 マルチを設定した後、**STORE**を押します。
- 2 **F2** (Multi)を押して、ストアマルチを選択します。



- 3 **INC** **DEC**（または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**）を押して、ストア先のソングナンバーを選択します。
- 4 **ENTER**を押すとストアが実行されます。



注意 この操作を行うことにより、ストア先のソングナンバーにマルチの設定がある場合、その設定は失われます。ご注意ください。



ヒント シーケンスデータはストアすることはできません。シーケンスデータを含めて他のソングナンバーに移したい場合は、ソングジョブのコピーソング機能（106ページ）をお使いください。

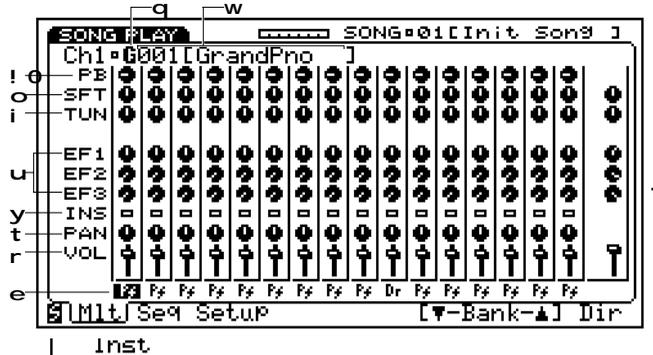
SONG PLAY (ソングプレイ)

Multi

マルチ

SONG F1 (Mlt)

マルチ画面の全体表示 (上下スクロール表示)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

q Bank : off (----)、ノーマルボイス : G, P, S, I, (E)、ドラムボイス : GD, PD, SD, ID, (ED)

w ボイスナンバー / ネーム : ノーマルボイス : 001 ~ 128、ドラムボイス : 01 ~ 02 (GD : 01 ~ 08)

e ボイスカテゴリ

r VOL : 0 ~ 127

t PAN : L31 ~ 0 ~ R31

y INS : off, on

u EF1 ~ 3 Send : 0 ~ 127, vce

i TUN : -63 ~ +63

o SFT : -63 ~ +63

! **OB** : 0 ~ 12, vce

【解説】

チャンネルごとの各パラメーターを変更し、マルチ (ソング) の設定を行います。各パラメーターはミキサー画面にグラフィックで表示されます。LCDディスプレイの左端に “ ” “ ” が表示されている場合は、その表示の上下に画面があります。カーソルを移動すると上下の画面が表示されます。

チャンネルを選択するには、画面のカーソルを左右に移動させます。また、トラックボタン①~⑯を押すと、カーソルも移動し、チャンネルが選択できます。(この場合は、シーケンサーのトラックも同時に選択され、赤く点灯します。鍵盤で演奏できるのは、選択されている赤く点灯したトラックです。)

ヒント 演奏中にカーソルを他のチャンネルに移動して他のチャンネルの設定を変更することができます。シーケンサーで選択されているトラック (鍵盤で演奏できるトラック) とカーソルがある位置のチャンネルが異なる場合があります。この場合はトラックボタンを押すとカーソルも同じチャンネル (トラック) に戻ります。

q Bank (ボイスバンク)、**w**ボイスナンバー / ネーム、**e**ボイスカテゴリ

ボイスバンクとボイスナンバーを選択します。

カーソルがミキサー最下段のボイスカテゴリ名 (Pf, Cp, Or など) にあるとき、LCDディスプレイの右下に [-Bank-] が表示されます。ファンクションキー **F6** ()、**F7** () を押して、ボイスバンクを選択できます。

ボイスバンクのアルファベット表示は以下のバンクを意味します。(ボイスバンクについては22ページをご参照ください。)

ヒント チャンネル (トラック) 10は、ドラムボイス専用です。ドラムボイス以外は選択できません。

ノーマルボイス / バンク

- G GMボイスバンク
- P プリセットボイスバンク
- I インターナルボイスバンク
- S ソングボイスバンク
- E エクスターナルボイスバンク (拡張ウェーブ / ボイスボード (別売) 装着時のみ選択可能)

* ノーマルボイスには001 ~ 128のボイスナンバーがありません。

ドラムボイス / バンク

- GD GMドラムボイスバンク
- PD プリセットドラムボイスバンク
- ID インターナルドラムボイスバンク
- SD ソングドラムボイスバンク
- ED エクスターナルドラムボイスバンク (拡張ウェーブ / ボイスボード (別売) 装着時のみ選択可能)

* ドラムボイスには01 ~ 02のボイスナンバーがあります。(GMドラムボイスは01 ~ 08)

カーソルがミキサー最下段のボイスカテゴリ名にあるとき、**INC** **DEC** (またはジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**) でボイスナンバー / ネームを選択 / 変更することができます。

また、LCDディスプレイの右下に“Dir”が表示されます。



ファンクションキー **F8** を押すと、選択しているボイスバンクのボイス一覧（ボイスディレクトリー）が表示されます。カーソルを移動してボイスを選択できます。（**EXIT** を押すとマルチ画面に戻ります。）

r VOL (Volume : ボリューム)
トラックごとのボリュームを設定します。

t PAN (パン)
トラックごとのパン（音の定位）をL31（最も左）～0（中央）～R31（最も右）の範囲で、設定します。

y INS (Insert EF : インサクションエフェクト)
すべてのチャンネルがスイッチを持っていて、1つのソングで同時にチャンネル3つまでインサクションエフェクトをかける（オンにすることが）できます。オンにしたチャンネルは“■”が表示されます。（インサクションエフェクトのタイプやパラメーターの設定はボイスエディットモードで行います。詳細は151, 152, 169, 170ページをご参照ください。）

u EF1~3 Send (システムエフェクト1~3センド)
3つのシステムエフェクトのセンドレベルをチャンネルごとに設定します。“Type”（タイプ）や“Param”（パラメーター）の設定については、85ページの「システムエフェクト1~3タイプ」「システムエフェクト1~3パラメーター」をご参照ください。

また、カーソルが“EF1 Send”～“EF3 Send”にあるとき、LCDディスプレイの右下に“vce”が表示されます。ファンクションキー **F7** を押すと、エフェクトセンドの値が“vce (voice)”に変わり、センドレベルはボイスにおける設定（150, 169ページ）と共通になります。

i TUN (Tune : チューン)
トラックごとの音程を-63～+63（単位：1.17セント）の範囲で微調整します。

o SFT (Nt. Shift : ノートシフト)
トラックごとの音程を-63～+63（単位：半音）の範囲で設定します。

! **θ**B (Pitch Bend range : ピッチベンドレンジ)
トラックごとのピッチベンドの可変域を0～12（単位：半音）の範囲で、設定します。

また、カーソルが“PB”にあるとき、LCDディスプレイの右下に“vce”が表示されます。ファンクションキー **F7** を押すと、ピッチベンドレンジの値が“vce (voice)”に変わり、ピッチベンドレンジはボイスにおける設定（156ページ）と共通になります。

【操作】

- 1 ソングプレイモードから **F1** (Mlt) を押して、マルチ画面に入ります。
- 2 ミキサーの設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、**INC** **DEC**（または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**）で値を変更します。それぞれのパラメーター値はLCDディスプレイの右上に表示されます。また、LCDディスプレイのフェーダーやダイヤル表示も、パラメーター値に伴って変化します。

Mst (マスター) コントロール

カーソルが“VOL”、“EF1~3 Send”、“TUN”、“SFT”にあるとき、LCDディスプレイの右下に“Mst”が表示されません。ファンクションキー **F8** を押すと、それぞれ“Mstr Vol”（マスターボリューム）、“EF1~3 Retn”（システムエフェクト1~3リターン）、“Mstr Tune”（マスターチューン）、“Mstr NSft”（マスターノートシフト）が選択できます。“Mstr Vol”、“Mstr Tune”、“Mstr NSft”はすべてのソングに共通の設定に、また“EF1~3 Retn”はソングごとの設定になります。

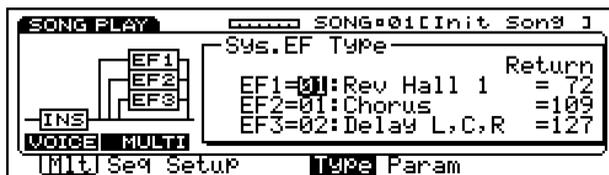
ヒント **SHIFT** を押しながらマルチの設定を変更すると、トラック **1** ~ **16** の値を同時に変更することができます。テンキーを使用した場合は、すべてのトラックの設定値が同じ値になり、**INC** **DEC**、ジョグダイヤルを使用した場合は、すべてのトラックの設定値が同じように増減します。

* マルチでPANを左右に振った際、音量や音質が変わる場合があります。PANを振る場合は、ボイスエディットでPanをセンター（0）に設定しておくことをおすすめします。

* インサクションエフェクトがオフの場合、鍵盤を押さえたままパンの設定を変更してもパンポジションは変わりません。次のキーオフから有効となります。

システムエフェクト1~3タイプ System Effect 1~3 Type

SONG (F1)(Mlt) (カーソルをEF1/2/3上に置いて) (F5)(Type)



【設定値】

EF 1 Type : 01 ~ 15

EF 2 Type : 01 ~ 09

EF 3 Type : 01 ~ 16

EF 1 ~ 3 Return Level : 0 ~ 127

【解説】

システムエフェクトはソングごとに3種類設定できます。

EF 1~3 Type (エフェクト1~3タイプ)

エフェクト1~3を設定します。Effect 1はリバース系、Effect 2はコーラス系、Effect 3はディレイ系のエフェクトが選択できます。詳細は別冊リストブックの「エフェクトパラメーターリスト」をご参照ください。

EF 1~3 Return Level (エフェクト1~3リターンレベル)

エフェクト1~3の出力レベル (通常のミキサーのエフェクトリターンレベル) を設定します。

【操作】

- マルチ画面 (80ページ) でカーソルをEF1/2/3上に置いて(F5)(Type)を押し、システムエフェクト1~3タイプの設定画面に入ります。
- 設定したいエフェクトタイプ/リターンレベル位置にカーソルを移動し、(INC) (DEC) (または、ジョグダイヤル、テンキー+(ENTER)) で値を設定します。

システムエフェクト1~3パラメーター System Effect 1~3 Parameter

SONG (F1)(Mlt) (カーソルをEF1/2/3上に置いて) (F6)(Param)



【設定値】

エフェクトによりパラメーターの数/設定値が異なります。設定できるパラメーターの種類やレンジについては別冊リストブックの「エフェクトパラメーターリスト」をご参照ください。

【解説】

システムエフェクトタイプで選択したシステムエフェクトのパラメーターの設定値を変更します。

【操作】

- マルチ画面 (80ページ) でカーソルをEF1/2/3上に置いて(F6)(Param)を押し、システムエフェクトパラメーターの設定画面に入ります。タイプ選択画面で選ばれていたシステムエフェクトのパラメーターが表示されます。
- 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、(INC) (DEC) (または、ジョグダイヤル) で値を設定します。パラメーターが4種類以上ある場合は、カーソルの移動によって表示が上下にスクロールします。この時ポップアップウィンドウ左端に上下の矢印 (,) が表示され、パラメーターが上下にあることを示します。

* エフェクトの中の“ Aural Exciter® ”はAphex Systems, Ltd.の登録商標であり、同社のライセンスのもとに製造されております。

インスタパラメーター Inst Parameter

SONG **SHIFT**+**F1**(Inst)



【設定値】

インスタの設定値はマルチの設定値と共通です。マルチの設定値をご参照ください。

【解説】

ミキサー画面の1チャンネル分のデータを、一つの画面で数値表示/設定します。ミキサー画面のように画面をスクロールすることなく、チャンネル単位の設定を行うことができます。

【操作】

- 1 マルチ画面 (80ページ) で **SHIFT**+**F1** (“ Inst ”) を押し、インスタパラメーターの設定画面に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、**INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**) で値を設定します。

マルチ画面に戻る場合は、**SHIFT** を押しながら **F1** (“ Mixer ”) を押します。また、**EXIT** を押してインスタ画面から抜けることもできます。

Sequencer Play

SONG F2 (Seq)

シーケンサープレイ



【設定値】

q Song : 01 ~ 16

w Meas : 1 ~ 999

e q : 30 ~ 250

r Time : 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16

t Click Beat : 1/4, 1/8, 1/16

y Mode : off, rec, play, always

u Level : 0 ~ 31

i Loc 1, 2

【解説】

q Song (ソングナンバー)

シーケンサーで録音 / 再生するソングナンバーを設定します。(演奏中は選択できません。)

w Meas (Measures : 小節)

シーケンサーの現在の小節番号と拍数を表示 / 設定します。(表示は3桁までですが、999を越えると、000, 001, 002のように表示されます。シーケンスデータが無い場合は、小節番号を変更できません。)

* シャトルダイヤルを使って早送り(≥) / 巻戻し(≤) することができます。(再生中も可能)

e q (テンポ)

シーケンサーのテンポを設定します。

r Time (拍子)

ソングプレイモードでは設定することはできません。(ソングレコーディングモードで設定します 93ページ)

t Click Beat (クリックビート)

演奏 / 録音するときに便利なクリック音の拍を設定します。

y Click Mode (クリックモード)

クリック音を鳴らすモード (“off” = 鳴らさない、“rec” = 録音時のみ鳴らす、“play” = 再生 / 録音時に鳴らす、“always” = 常に鳴らす) を設定します。

* “always” であらかじめクリック音のレベル / テンポを確認し、レベル / テンポを調節することができます。

u Click Level (クリックレベル)

クリック音の音量を設定します。

i Loc 1, 2 (Location 1, 2 : ロケーション1, 2)

呼び出したい小節番号を設定し、F5 (ロケーション1)、F6 (ロケーション2) を押して呼び出します。(再生中も可能)

【操作】

- マルチ画面 (80ページ) で F2 (Seq) を押し、シーケンサーの設定画面に入ります。
- 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。
呼び出したい小節番号 (位置) で SHIFT+F5 を押すと、ロケーション1が設定され、F5 (Loc1) を押して設定した小節 (ロケーション) を呼び出すことができます。また、SHIFT+F6 を押すと、ロケーション2が設定され、F6 (Loc2) を押して設定した小節 (ロケーション) を呼び出すことができます。
- RUN を押すと演奏がスタートします。
- STOP/TOP を押すと演奏がストップします。
- RUN を押すとストップした位置から再スタートします。
- STOP/TOP を押してストップした後、もう一度 STOP/TOP を押すとソングの最初の位置に戻ります。

ヒント ソングエディット、ソングジョブ、ユーティリティ、ディスク、ソングセットアップの各モードではシーケンサーは使用できません。また、シーケンサーの使用中は、上記の各モードに入れません。

ヒント 再生中は、演奏されている (データのある) トラックのトラックボタンとマルチ画面の中のボイスカテゴリ名がキーオンのタイミングで点滅します。

ソロ (SOLO) 再生

聴きたいトラックだけをソロ再生することができます。

SOLO を押すと、ボタンが赤く点灯すると同時に、データがあるトラックボタン ① ~ ⑯ が緑色に点灯します。それぞれのトラックボタンは押すたびに「赤く点灯 (ソロオン)」「緑に点灯 (ソロオフ)」を繰り返します。赤く点灯したトラックの音だけが演奏されます。

ソロオンの場合はそのトラックのデータを音源部に送ります (鳴ります) が、ソロオフの場合は、音源部に送られません (鳴りません)。

SELECT を押すと、通常の再生に戻ります。

ソングネーム Song Name

[SONG] [F2](Seq) [F7](Name)



【設定値】

キャラクター（文字） (スペース)

```
0123456789!#$%&'()~^_`{|}~\"*+,-./:;<=>?[\`|]
```

【解説】

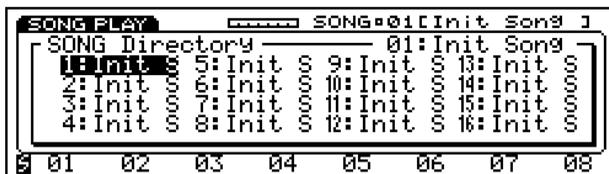
ソングネームを設定します。10文字まで使用することができます。

【操作】

- 1 シーケンサー画面（ 80ページ）で[F7](Name)を押し、ソングネームの設定に入ります。LCDディスプレイの[]内に、現在のソングネームが表示されます。
- 2 [F4] [F5]を押して カーソルを動かして、変更する文字の入力位置を選びます。
- 3 カーソルでディスプレイのキャラクターリストの中から使用したい文字を選択します。
- 4 2と3の操作を繰り返してソングネームを完成させます。
* スペースを入力する場合は[F3] ([SPC])を押します。

ソングディレクトリー Song Directory

[SONG] [F2](Seq) [F8](Dir)



【解説】

ファンクションキー[F8](Dir)を押すと、ソング一覧（ソングディレクトリー）が表示されます。

カーソルを移動して録音 / 再生したいソングを選択できます。（EXITを押すとシーケンサー画面に戻ります。）

SONG SETUP (ソングセットアップ)

Filter

SONG F3 (Setup) F5 (Filter)

MIDIフィルター



【設定値】

Record

- A Touch (アフタータッチ) : rec, ignore
- Ctrl Chg (コントロールチェンジ) : rec, ignore
- Sys Excl (システムエクスクルーシブ) : rec, ignore

Playback

- Bank Sel (バンクセレクト) : play, ignore
- Pgm Chg (プログラムチェンジ) : play, ignore
- Ctrl Chg (コントロールチェンジ) : play, ignore

【解説】

シーケンサーのRecord (録音) / Playback (再生) 時の環境 (MIDIデータの送受信) に関する設定を行います。

- * Recordで“rec” (record) を選択すると、録音中にW5/W7の内部シーケンサーがアフタータッチ、コントロールチェンジ、システムエクスクルーシブメッセージを受信します。“ignore”を選択すると、W5/W7はそのメッセージを録音しなくなります。
- * Playbackで“play”を選択すると、再生中にW5/W7の内部シーケンサーがバンクセレクト、プログラムチェンジ、コントロールチェンジメッセージを送信します。“ignore”を選択すると、W5/W7はそのメッセージを再生しなくなります。

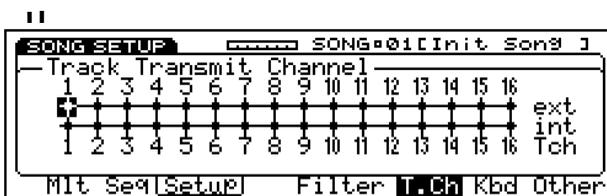
【操作】

- 1 セットアップ画面 (81ページ) で[F5] (Filter) を押し、MIDIフィルターの設定画面に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、[INC] [DEC] (または、ジョグダイヤル) で値を設定します。

Track Transmit Channel

SONG F3 (Setup) F6 (T. Ch)

トラックトランスミットチャンネル



【設定値】

- ext : off, on
- int : off, on
- Tch : 1 ~ 16

【解説】

ext (external : エクスターナル)
各トラックのデータを、MIDI OUTから外部機器に出力するかどうかを設定します。■ = on (出力する)、— = off (出力しない)

int (internal : インターナル)

各トラックのデータを、W5/W7の内部音源に出力するかどうかを設定します。■ = on (出力する)、— = off (出力しない)

Tch (Transmit Chnnel : トランスミットチャンネル)

各トラックのデータを、どのMIDIトランスミットチャンネルで送信するかを設定します。

【操作】

- 1 セットアップ画面 (81ページ) で[F6] (T.Ch) を押し、トラックトランスミットチャンネルの設定画面に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、[INC] [DEC] (または、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER]) で値を設定します。

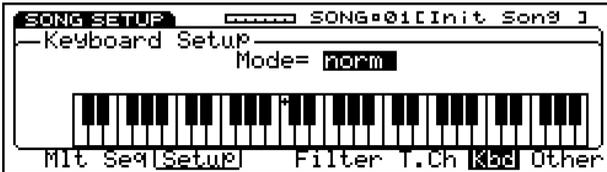
ヒント

トラックトランスミットチャンネルを変更すると、ソングプレイモードのマルチ画面に影響します。たとえば、トラック4のトランスミットチャンネルをMIDIチャンネル1に変更した後、ソングプレイモードでトラックボタン④を押してトラック4を選択すると、マルチ画面では、カーソルがチャンネル1に移動します。

Keyboard Setup

SONG F3 (Setup) F7 (Kbd)

キーボードセットアップ



【設定値】

Mode : norm, split, layer, 4zone

split

split Point : C-2 ~ G8

split Upper, Lower : Tr1 ~ Tr16

layer

layer Upper, Lower : Tr1 ~ Tr16

4zone

Zone 1 ~ 4 Track : 1 ~ 16

Zone 1 ~ 4 Low Limit ~ High Limit : C-2 ~ G8

Zone 1 ~ 4 oct : -3 ~ +3

Zone 1 ~ 4 with AT, PB, MW, Sus, FV, FC :
- /AT, - /PB, - /MW, - /Sus, - /FV, - /FC (off/on)

【解説】

Mode (モード)

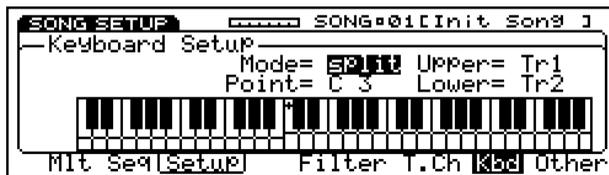
キーボードのモード (ノーマル / スプリット / レイヤー / 4ゾーン) を設定します。

ノーマル

キーボード全体で1つのトラック (ボイス) を演奏します。

スプリット

スプリットポイントを境にUpper側で1つのトラックを、Lower側で1つのトラックを演奏します。



split Point (スプリットポイント)

スプリットモード時のスプリットポイントを設定します。(スプリットポイントはUpper側に属します)

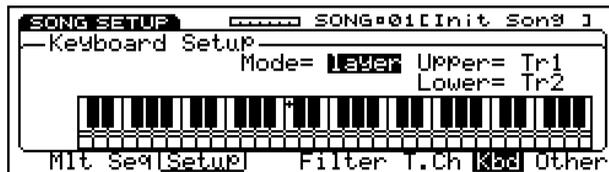
* スプリットポイントの位置にカーソルがあるときは、ファンクションキー (F7) (kbd) を押しながら、スプリットしたいキー (鍵盤) を押してスプリットポイントを設定することができます。

split Upper, Lower (スプリットアッパー、ロワー)

スプリットモード時のアッパー (高音鍵域) 用トラックと、ロワー (低音鍵域) 用トラックを選択します。

レイヤー

キーボード全体で2つのトラックを重ねて演奏します。

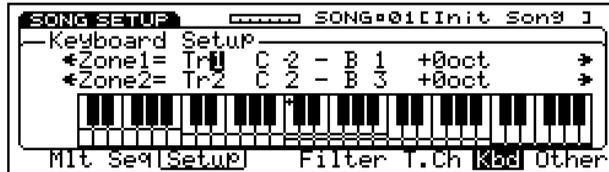
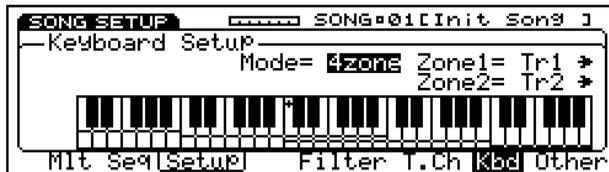


layer Upper, Lower (レイヤーアッパー、ロワー)

レイヤーモード時の重ねて演奏する2つのトラック (アッパー、ロワー) を選択します。

4ゾーン

キーボード全体で、4つのトラック (ボイス) を任意のゾーン (鍵域) にアサインして演奏します。



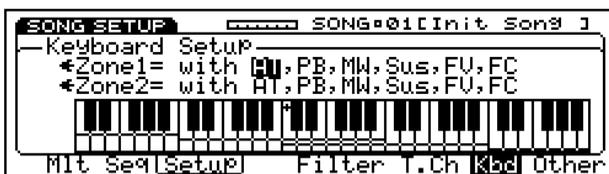
* LCDディスプレイの鍵盤イラストの “ + ” マークはC3の位置を表します。

Zone 1 ~ 4 Track (ゾーン1 ~ 4トラック), Low Limit (ローリミット), High Limit (ハイリミット), oct (Octave : オクターブ)

4ゾーンモード時に、各ゾーンのトラック、各ゾーンの鍵域 (下限 : ローリミット ~ 上限 : ハイリミット)、各ゾーンのオクターブを設定します。

* LCDディスプレイは、“ Zone 1, 2 ” と “ Zone 3, 4 ” を分けて表示します。“ Zone 1, 2 ” と “ Zone 3, 4 ” の表示は、カーソルの移動によって上下にスクロールします。

* 各ゾーンの鍵域は、LCDディスプレイの鍵盤イラストにグラフィックで表示されます。



Zone 1~4 with AT (After Touch : アフタータッチ), PB (Pitch Bend : ピッチベンド), MW (Modulation Wheel : モジュレーションホイール), Sus (Sustain : サステイン), FV (Foot Volume : フットボリューム), FC (Foot Controller : フットコントローラー)

4ゾーンモード時に、各ゾーンの音をそれぞれのコントローラー (アフタータッチ、ピッチベンドなど) でコントロールするかどうかを設定します。

* LCDディスプレイは、“ Zone 1, 2 ” と “ Zone 3, 4 ” のパラメーターを横一列に表示します。パラメーター表示は、カーソルの移動によって左右にスクロールします。(画面右端、または左端に左右の矢印 (← , →) が表示されます。)

【操作】

- 1 セットアップ画面 (81ページ) で **[F7]** (Kbd) を押し、キーボードセットアップの設定画面に入ります。
- 2 **[INC]** **[DEC]** を押してモードを選択します。
- 3 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、鍵盤、テンキー + **[ENTER]**) で値を設定します。

キーボードセットアップの詳細は39ページをご参照ください。

Other Setup

アザーセットアップ

SONG **[F3]** (Setup) **[F8]** (Other)



【設定値】

Next Song : off, loop, chain stop, chain play, chain cont

MIDI ctrl : off, on

Sync : internal, MIDI

Transpose : -63 ~ +63

【解説】

Next Song (ネクストソング)

- off 選ばれているソングの演奏終了後ストップします。
- loop 選ばれているソングを繰り返し演奏します (ループ)。
- chain stop 選ばれているソングの演奏終了後、次のソング (チェーンストップ) を選択してストップします。
- chain play 選ばれているソングの演奏終了後、次のソング (チェーンプレイ) を演奏します。

• chain continue 選ばれているソングの演奏終了後、次の (チェーンコンティニュー) ソングを演奏します。ただし、マルチ画面の設定は前の曲の設定を継続します。

MIDI ctrl (MIDI Control : MIDIコントロール)

以下のMIDIデータを送受信するかどうかを設定します。“ on ” の場合は以下のMIDIデータを送受信し、“ off ” の場合は無視します。

- スタート / コンティニュー / ストップ信号の送受信
- MIDIクロックの送信
- ソングポジションポインターの受信

Sync (Synchro : シンクロ)

- internal シーケンサーは内部クロックで演奏します。
- MIDI シーケンサーは外部機器 (MIDI) のクロックで演奏します。

Transpose (トランスポーズ)

シーケンサーの再生時のノートナンバーを移調します。

【操作】

- 1 セットアップ画面 (5ページ) で **[F8]** (Other) を押し、アザーセットアップの設定画面に入ります。
- 2 モードを選択した後、設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー + **[ENTER]**) で値を設定します。

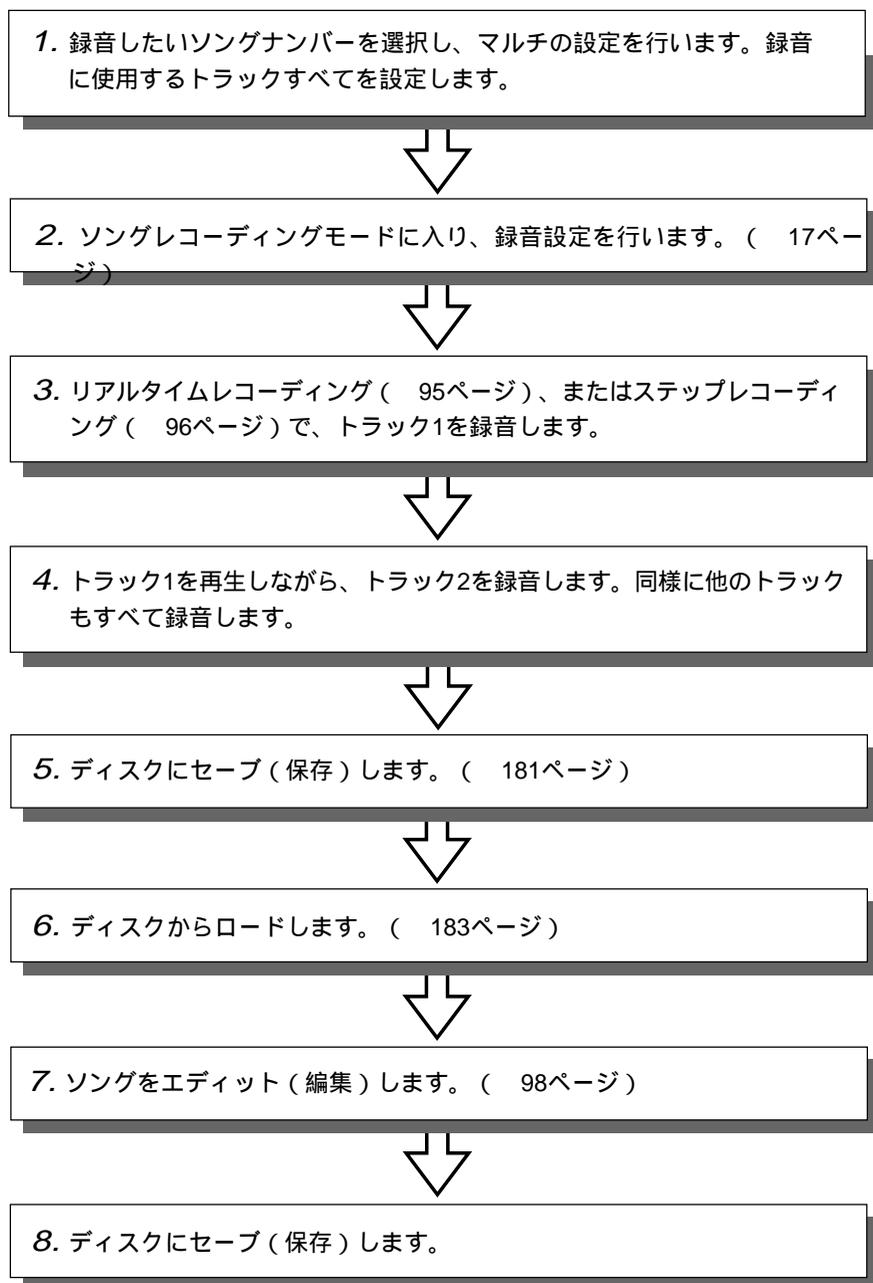
SONG REC (ソングレコーディング)

W5/W7の録音方法にはリアルタイムレコーディングとステップレコーディングの2種類があります。

リアルタイムレコーディングは、マルチトラックレコーダーに録音するように、実際に演奏しながら録音します。実際に演奏するため、演奏のフィーリングやニュアンスをそのまま表現することができます。

ステップレコーディングは、五線譜に音符を書くように、演奏を1音1音プログラムしていきます。小節内の各ビートを正確に演奏するドラムやベースの音符入力に適しています。

録音作業の流れ



ソングレコーディング



【設定値】

Track : トラックボタン ① ~ ⑯ を押して一つのみ選択

q Mode : Step, Over, Rplc, Pnch

w Meas : 001 ~ 999

e q : 30 ~ 250

r Time : 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16

t Quantize : off, 1/32 ~ 1/2

y Click Beat : 1/4, 1/8, 1/16

u Click Mode : off, rec, play, always

i Click Level : 0 ~ 31

From (パンチイン時のみ) : 001 ~ 999

To (パンチイン時のみ) : 001 ~ 999

【解説】

ソングレコーディングモードでは、録音に関する各種設定を行います。

Track (トラック)

トラック1~16の中で、すでにデータがあるトラックは、トラックボタン ① ~ ⑯ が緑に点灯します。現在選択しているトラック (録音対象になるトラック) は、トラックボタンが赤に点灯します。

q Mode (モード)

Step (ステップ)、Over (Overdub : オーバードビング)、Rplc (Replace : リプレース)、Pnch (Punch-in : パンチイン)の中からレコーディングモードを選択します。リアルタイムレコーディングの時は、Rplc (または、Over) を選択します。

リアルタイムレコーディング時 (Over、Rplc、またはPnchが選択されているとき)、“Step”の左に“AllTr”が表示されます。

[F4](AllTr)を押すと、AllTrの表示が反転して、全トラックがレコーディングの対象になります。(現在選択されているトラックはW5/W7の演奏を録音し、他のトラックは外部機器の演奏を録音することができます。)

w Measure (メジャー)

レコーディングを開始する小節を指定します。

e q (テンポ)

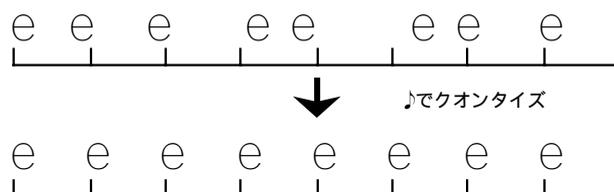
ソングのテンポを設定します。

* シンクロ(Sync)の設定 (91ページ)が“MIDI”の場合は“q=ext (external : エクスターナル)”を表示し、設定できないことを表します。

r Time (タイム)

ヒント 曲の途中で拍子を変えたい場合は、ソングジョブのクリエートメジャー機能を使用します。(114ページ)

ソングの拍子を設定します。(現在選択されているソングにシーケンスデータがない場合だけ設定することができます。)



t Quantize (クオンタイズ)

ヒント クオンタイズはすべてのデータ (コントローラーパラメーター、ピッチベンドデータなどを含む) をクオンタイズします。リズムの入力などにご使用ください。ノートデータだけをクオンタイズしたい場合は、ソングジョブのクオンタイズ機能を使用してください。(120ページ)

演奏の音のばらつきを自動的に補正します。通常は入力したい音符の最小単位を設定します。

“off”の場合は、シーケンサーの分解能 (q=96) で録音します。

y Click Beat (クリックビート)

クリック音 (メトロノームの役割) の拍子を設定します。

u Click Mode (クリックモード)

クリック音を鳴らすモード (“off”=鳴らさない、“rec”=録

音時のみ鳴らす、“play”=再生/録音時に鳴らす、“always”=常に鳴らす)を設定します。

i Click Level (クリックレベル)

クリック音の音量を設定します。

From (フロム) (パンチイン時のみ)

レコーディングモードがパンチインの場合、パンチインポイント(録音開始小節)を設定します。(パンチインの時のみ選択可能)

To (トゥー) (パンチイン時のみ)

レコーディングモードがパンチインの場合、パンチアウトポイント(録音終了小節)を設定します。(パンチインの時のみ選択可能)

【操作】

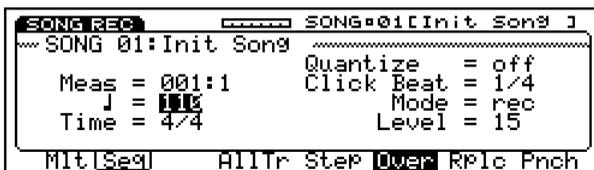
1 ソングプレイモード、またはボイスプレイモードで **RECORD** を押すと、**RECORD** ランプ、**SONG** ランプが点灯し、シーケンサー画面に入ります。(ボイスプレイモード時は**VOICE** ランプ消灯)

2 上記の録音設定を行った後、リアルタイムレコーディング(95 ページ)、またはステップレコーディング(96 ページ)を行います。

ヒント ソングエディット、ソングジョブ、ユーティリティ、ディスクの各モードからは、ソングレコードモードに入れません。また、ソングレコードモード時はソングセットアップを選択できません。

注意 電源を切るとシーケンスデータは消えますが、マルチの設定やセットアップデータは残ります。再び電源をオンにすると、ソングネーム欄に電源を切る前に存在していたソングのソング名が表示されます。これはソングネームの設定が残ったものであり、シーケンスデータが残っているわけではありません。ご注意ください。

リアルタイムレコーディング



リアルタイムレコーディングは、マルチトラックレコーダーに録音するように、実際に演奏しながら録音します。リアルタイムレコーディングは、オーバーダビング、リブレース、またはパンチインの3種類があります。

【解説】

Over (Overdub : オーバーダビング) ... [F6]
すでに録音されているトラック (データ) に重ねて録音します。

たとえば、最初に右手の演奏を録音して、その後で左手の演奏を録音する場合などに使用します。

Rplc (Replace : リブレース) ... [F7]
すでに録音されているデータを、小節単位で消しながら (置き換えながら)、新たに録音します。

Pnch (Punch-in : パンチイン) ... [F8]
指定されたパンチインポイントからパンチアウトポイントまでをリブレース録音します。

【操作】

- シーケンサー (Seq) 画面で、“SONG” にカーソルを移動し、録音したいソングナンバーを選択します。
- [F1] を押してマルチ (Mit) 画面を表示させ、マルチ (Mit) 画面の設定 (使用したいボイスの選択など) を行います。
- [RECORD] を押して録音待機状態に入ります。LCDディスプレイにはレコーディング (シーケンサー) 画面が表示されます。
- “Time” にカーソルを移動し、録音する拍子を設定します。(93ページ : すでに録音済みのデータがある場合は、その時に設定された値になります。)
- テンポ、クリック音などソングレコーディング (93ページ) の設定を行います。
- “Meas” にカーソルを移動し、[INC] [DEC] (または、シャトルダイヤル、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER]) で、録音を開始したい小節ナンバーを設定します。
- トラックボタン ① ~ ⑩を押して、録音するトラックを選択します。

8 [F6]、[F7]、[F8] のいずれかを押してリアルタイムレコーディングの種類 (オーバーダビング / リブレース / パンチイン) を選択します。選ばれたものはLCDディスプレイに反転表示されます。

* [F4] (AllTr)を押すと、AllTrの表示が反転して、全トラックがレコーディングの対象になります。(現在選択されているトラックはW5/W7の演奏を録音し、他のトラックは外部機器からの演奏を録音することができます。)

* パンチインを選択した場合は、パンチインポイントとパンチアウトポイントを設定してください。

9 [RUN]押すと、レコーディングが始まります。鍵盤を演奏してレコーディングしてください。レコーディングが始まると、設定した拍子に合わせて[RUN]ランプが点滅します。1拍目は赤く点灯、その他の拍は緑色に点灯します。

* すでに他のトラックにデータがある場合は、そのトラックデータのキーオンのタイミングで、トラックボタンとマルチ画面のカテゴリー表示が点滅します。

* 録音を開始するとカーソルは自動的にq (テンポ) に移動します。

* 録音が始まる小節の前に2小節のカウントが鳴ります (カウントイン)。このとき “Meas” は録音開始までマイナス表示 (-2~0) されます。カウントが-2~0の間に録音されたデータはトラックの先頭のタイミングに録音されません。

* パンチインの場合は、パンチインポイントまでは通常の再生が行われ、パンチインポイントからパンチアウトポイントまでのデータは書き替えられます。(元のデータは消去されます。)パンチアウトポイントで録音は終了しますが、その後にデータがある場合は再生を続けます。

* [RUN]を押してレコーディングを始めると、Quantize表示は消えます。

10 [STOP/TOP] を押して、録音をストップします。

ヒント ソングエディット (98ページ) やソングジョブ (104ページ) を使えば、録音後にミスタッチを修正したり、削除したり、演奏タイミングを揃えたり、ソングデータを編集することができます。

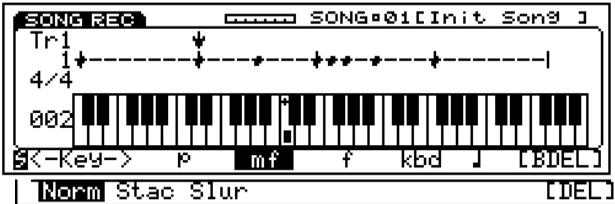
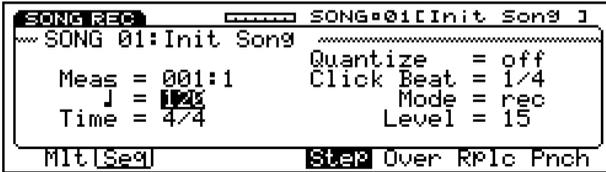
注意 電源を切るとシーケンスデータは消えてしまいます。大切なシーケンスデータは、マルチ画面の設定と一緒にフロッピーディスクにセーブ (保存) することをこころがけましょう。(181ページ)

リアルタイムレコーディングの手順の詳細は42ページをご参照ください。

Step Recording

ステップレコーディング

SONG RECORD F5 RUN



SHIFT を押した場合の画面

ステップレコーディングは、演奏（音符の長さ、音程、鍵盤を弾く強さ）を1音1音プログラムしていきます。

【設定値】

音符、休符、タイ

- ・ REST, 全音符, 2分音符, 4分音符, 8分音符, 16分音符, 32分音符, 8分3連, 16分3連, 付点, TIE ([0] ~ [9], [-], [F7] で入力)

ベロシティ

- ・ p (ピアノ), mf (メゾフォルテ), f (フォルテ), kbd (キーボード) ([F3] (p), [F4] (mf), [F5] (f), [F6] (kbd) で入力)

ゲートタイム

- ・ Norm (ノーマル), Stac (スタッカート), slur (スラー) ([SHIFT] + [F1] ~ [F3] で入力)

ノート

- ・ C-2 ~ G8 (鍵盤、または外部機器で入力)

【解説】

音符、休符、タイ

ステップレコーディングで入力する音符を設定します。 [F7] を押すと音符の長さが倍になります。

ベロシティ

[F3] ~ [F6] を押して入力する音符の強さを設定します。選ばれたベロシティ (p, mf, f, kbdのいずれか) はLCDディスプレイに反転表示されます。

ベロシティ値.....p = 56, mf = 88, f = 120, kbd = キーボードで実際に入力する値

ゲートタイム

音符を設定する前に [SHIFT] + [F1] ~ [F3] を押して入力する音符の長さを設定します。選ばれたものはLCDディスプレイに反転表示されます。

- ノーマル = 90%
- スタッカート = 50%
- スラー = 99%

ノート

入力するノートを設定します。

- ・ カーソルの移動にはジョグダイヤル, シャトルダイヤル, [◀], [▶] を使用します。
- ・ 鍵盤表示のスクロールには [F1], [F2] を使用します。
- ・ バックデリート (入力した音符を削除しながら戻る) には [F8] (BDEL) を使用します。
- ・ デリート (カーソルがある音符を削除する) には [SHIFT] + [F8] (DEL) を使用します。

【操作】

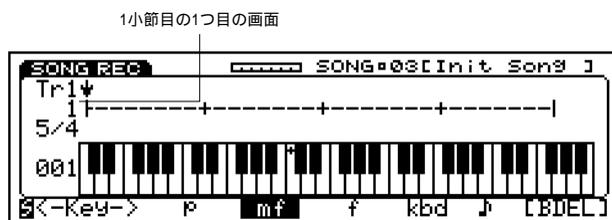
- 1 シーケンサー (Seq) 画面で, “SONG” にカーソルを移動し, 録音したいソングナンバーを選択します。
- 2 [F1] を押してマルチ (Mlt) 画面を表示させ, マルチ (Mlt) 画面の設定 (使用したいボイスの選択など) を行います。
- 3 [RECORD] を押して録音待機状態に入ります。LCDディスプレイにはレコーディング (シーケンサー) 画面が表示されます。
- 4 “Time” にカーソルを移動し, 録音する拍子を設定します。 (93ページ:すでに録音済みのデータがある場合は, その時に設定された値になります。)
- 5 “Meas” にカーソルを移動し, [INC] [DEC] (または, シャトルダイヤル, ジョグダイヤル, テンキー+[ENTER]) で, 録音を開始したい小節ナンバーを設定します。
- 6 トラックボタン [1] ~ [16] を押して, 録音するトラックを選択します。
- 7 [F5] を押してステップレコーディングモードに入ります。LCDディスプレイにはステップレコーディングの画面が表示されます。
- 8 [RUN] を押すと, [RUN] ランプが緑色に点灯し, LCDディスプレイには, ステップレコーディングの画面が表示されます。

この画面で中心になるのが, 次のようなビートグラフです。

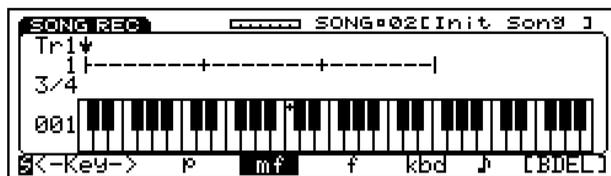


このビートグラフで、1個の「-」（または+）は、32分音符の長さを示します。したがって、8個の「-」で4分音符の長さ、32個の「-」で全音符の長さとなります。（4/4拍子のときは、32個の「-」で1小節になります）設定された拍子に従って、**[RUN]**を押したあとの画面が異なります。

例1 5/4の場合



例2 3/4の場合



- 9 入力したい音符の長さ・ベロシティを設定して、鍵盤で音符を入力します。（カーソルが入力した音符の長さ分だけ、自動的に進みます。）

音符の入力

音符表示のあるテンキー **[1] ~ [8]** を押して、音符の長さを設定します（音符イラスト参照）。設定した音符の長さはLCDディスプレイ右下に表示されます（音符、または数値（最大996クロック）で表示）。**[F7]** を押して、現在設定している音符の長さを変更することもできます。

音符の長さを設定した後、鍵盤を押さえて音符（音階）を入力します。

* 付点音符を入力する場合は、基本になる音符（符点4分音符の場合は4分音符）を入力した後、テンキー **[9]** を押します。複付点音符を入力する場合は、基本になる音符を入力した後、テンキー **[9]** を2回押します。

* 和音を入力する場合は、複数の鍵盤を同時に押さえます。また、すでに音符がある位置に音を重ねて入力することもできます。

タイの入力

タイは、同じ音階の音符を2つ以上つなげて入力します。たとえば、4分音符と8分音符をつなげる場合は、8分音符（基本になる音符）を入力し2回タイを入力します。テンキー **[1] ~ [8]** を押して、基本になる音符の長さを設定します。鍵盤を押さえて音符（音階）を入力した後、つなげる回数分 **[TIE]** を押します。

スタッカート、スラーの入力

ゲートタイム（実際に音が鳴っている長さ）を設定します。**[SHIFT] + [F1]**（Norm：ノーマル）、**[SHIFT] + [F2]**（Stac：スタッカート）、**[SHIFT] + [F3]**（Slur：スラー）を押して、ゲートタイムを選択した後、鍵盤を押さえて音符（音階）を入力します。

休符の入力

テンキー **[1] ~ [8]** を押して、休符の長さを設定した後 **[0]** (REST) を押すと、休符が入力されます。

音符のデリート（削除）

音符のデリートには、バックデリートとデリートの2つの方法があります。バックデリート“BDEL”は、**[F8]** を押して、直前に入力した音符を、1ステップ戻りながら削除します。デリート“DEL”は、**[SHIFT] + [F8]** を押して、現在カーソルがある位置の音符を削除します。いずれの場合も和音の場合は、すべてを削除します。

鍵盤イラストのスクロール

カーソルの位置に音符がある場合は、その音を再生する（鳴らす）と同時に、その音符（音階）を鍵盤イラストに表示します。音符の位置が見つからない場合は、**[+]**マーク（C3：固定）を目安に、**[F1] [F2] <-Key->** を押して鍵盤イラストを左右にスクロールしてください。

- 10 9の操作を繰り返して、ソングを完成させます。

- 11 **[STOP/TOP]** を押して、録音をストップします。



ソングエディット（98ページ）やソングジョブ（104ページ）を使えば、録音後にデータを修正したり、削除したり、ソングデータを編集することができます。



電源を切るとシーケンスデータは消えてしまいます。大切なシーケンスデータは、マルチ画面の設定と一緒にフロッピーディスクにセーブ（保存）することをこころがけましょう。（181ページ）

ステップレコーディングの手順の詳細は48ページをご参照ください。

SONG EDIT (ソングエディット)

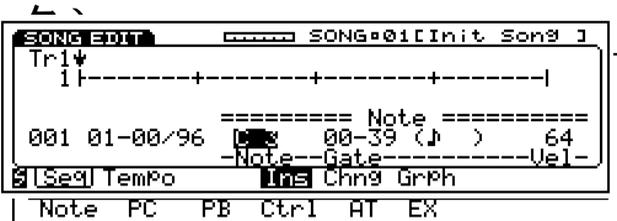
ソングエディットモードでは、リアルタイムレコーディングやステップレコーディングで録音した曲を、イベント単位でエディット（編集）することができます。

シーケンストラックの場合、イベントデータをインサートするIns (Insert : インサート)、イベントデータをエディットするChang (Change : チェンジ)、グラフィックで表示し、カーソル位置のデータをデリートすることができるGrph (Graphic : グラフィック)の中からエディットの種類を選択します。

テンポトラックの場合、Ins (Insert : インサート)、Chang (Change : チェンジ)の中からエディットの種類を選択します。

Insert (Sequence Track)
SONG EDIT F1 (Seq) F4 (Ins)

インサート (シーケンストラック)



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

Note

- Note.....C-2 ~ G8 (0 ~ 127)
- Gate.....00-01 ~ 99-95
- Vel.....1 ~ 127

PC

- Bank MSB.....*** (オフ、または無し), 0 ~ 127
- Bank LSB.....*** (オフ、または無し), 0 ~ 127
- Num.....1 ~ 128

PB

- Value.....-8192 ~ 8191

Ctrl

- Control.....1 ~ 31, 33 ~ 122, 124 ~ 127
- Value.....0 ~ 127

AT

- Note.....Ch, C-2 ~ G8 (0 ~ 127)
- Value.....0 ~ 127

EX

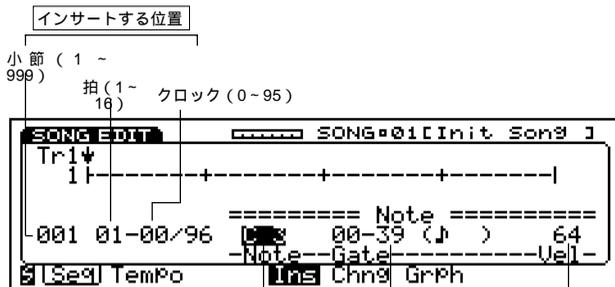
- Type.....00 ~ 7F (16進数)、(0 ~ 127 (10進数))

【解説】

ソングデータの任意の位置にイベントデータをインサート（挿入）します。インサートできるイベントデータは次のとおりです。

Note (ノート).....SHIFT+F1

ノートデータ(ノート、ゲートタイム、ベロシティを設定)をインサートし、演奏データに1音追加します。



インサートする位置
小節 (1 ~ 999)
拍 (1 ~ 16) クロック (0 ~ 95)
Note (ノート)
Gate (Gate Time : ゲートタイム)00-01 ~ 99-95 (拍-クロック)
Vel (Velocity : ベロシティ)

ノートの位置にカーソルがある場合、F4 (Ins)を押しながら任意のキー(鍵盤)を押すと、簡単にノートを入力することができます。

PC (Program Change : プログラムチェンジ)

.....SHIFT+F2

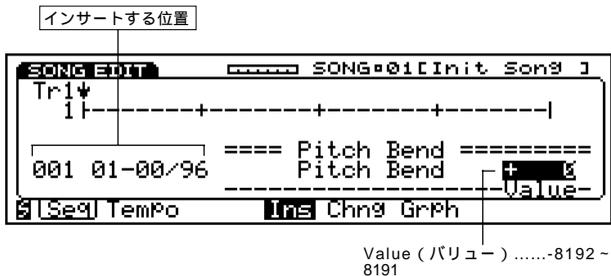
プログラムチェンジデータ(バンクMSB、バンクLSB、ナンバーを設定)をインサートし、演奏データの途中でボイスを変更します。



インサートする位置
Bank MSB (バンク MSB)*** (なし), 0 ~ 127
Bank LSB (バンク LSB)*** (なし), 0 ~ 127
Num (Number : ナンバー)1 ~ 128

*W5/W7のGMボイスは「バンクMSB=0、バンクLSB=0」+ボイスナンバーで、プリセットボイスは「バンクMSB=1、バンクLSB=0」+ボイスナンバーで選択できます。

PB (Pitch Bend : ピッチベンド) **SHIFT**+**F3**
ピッチベンドデータ (バリューを設定) を挿入し、演奏データの1音にピッチベンド効果を付け加えます。



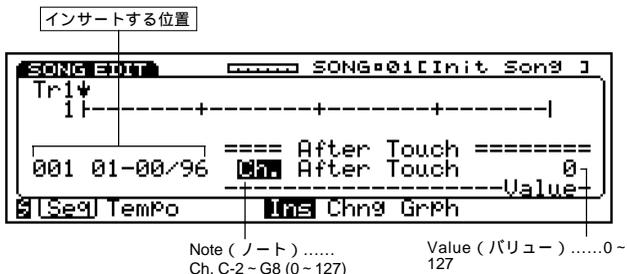
Ctrl (Control Change : コントロールチェンジ)

..... **SHIFT**+**F4**
演奏データにさまざまなコントロールチェンジデータ (モジュレーションホイール、ブレスコントローラー、フットコントローラーなどを制御するデータ) を挿入します。



* コントロールチェンジデータに関しては、別冊リストブックの「MIDIデータフォーマット」ご参照ください。

AT (After Touch : アフタータッチ) **SHIFT**+**F5**
アフタータッチデータ (鍵盤を押さえた後に、さらに強く鍵盤を押さえたというデータ : ノート、バリューを設定) を挿入し、演奏データの1音のアフタータッチを変更します。



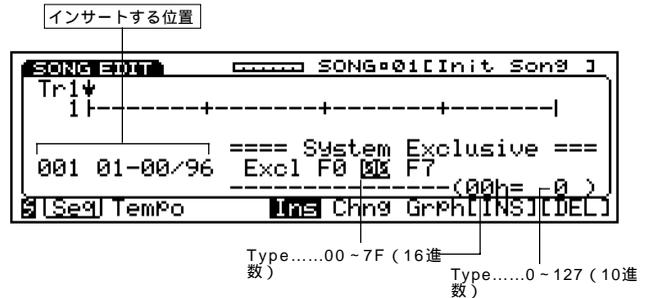
EX (System Exclusive : システムエクスクルーシブ)

..... **SHIFT**+**F6**

演奏データにシステムエクスクルーシブデータ (スタート/ストップなど : タイプを設定) を挿入します。

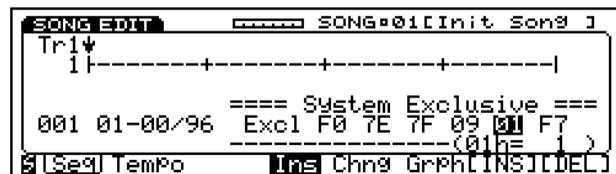
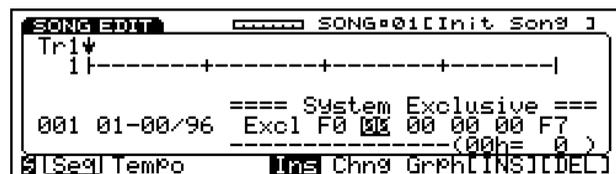
“F0”と“F7”の間にデータを追加する場合は、**F7**(INS)を押してください。また、**F8**(DEL)を押すとそのバイトを削除することができます。入力は10進数で行いますが、カーソル位置のバイトは16進数で表示されます。

LCDディスプレイにバイトの列が表示しきれなくなると、“ ” “ ”が表示され、カーソルキーで画面が左右にスクロールできることを表します。



たとえば、「GM on (F0 - 126 (7E) - 127 (7F) - 9 (09) - 1 (01) - F7)」というエクスクルーシブデータを挿入します。

“F0”と“F7”の間に4つのデータがあるので、まず、**F7**(INS)を押して4つの「00」を用意します。そして「00」の値



を変更して「GM on」のデータを完成します。

* システムエクスクルーシブデータに関しては、別冊リストブックの「MIDIデータフォーマット」をご参照ください。

【操作】

- 1 エディットしたいソングを選択した後、**[EDIT]**を押してソングエディットモードに入ります。
- 2 トラックボタン**[1] ~ [16]**を押して、エディットしたいトラックを選択します。（データのあるトラックボタンは緑に点灯、選択しているトラックは赤く点灯）
- 3 **[F1]**(Seq)を押してシーケンスを選択した後、**[F4]**(Ins)を押して、インサートモードに入ります。
- 4 パラメーターの行の左端にカーソルを移動して、インサートするクロック位置を入力します。
- 5 **[SHIFT]+[F1] ~ [F6]**を押して、インサートするイベントを選択します。

- 6 パラメーター値にカーソルを移動して、インサートするイベントの各パラメーターを設定します。
- 7 **[ENTER]**を押して、イベントのインサートを実行します。

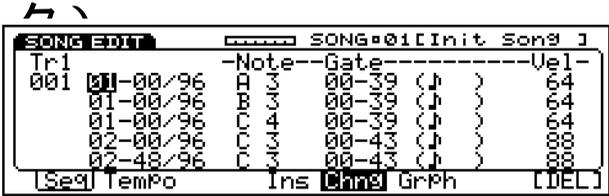
ヒント ソングエディットで拍子を変更することはできません。曲の途中で拍子を変えたい場合などは、ソングジョブのクリエイトメジャー機能を使用してください。（114ページ）

ヒント トラックボタン**[1] ~ [16]**を押してトラックを変更すると、自動的にチェンジ画面に移ります。

注意 インサート画面では、**[F2]**(Tempo)を押して直接インサート（テンポ）トラックに移ることができません。**[F2]**を押すとテンポトラックのチェンジ画面に移動します。

Change (Sequence Track)
チェンジ（シーケンストラック）

[SONG] **[EDIT]** **[F1]**(Seq) **[F5]**(Chng)



【設定値】

Note

- Note.....C-2 ~ G8 (0 ~ 127)
- Gate.....00-01 ~ 99-95
- Vel.....1 ~ 127

PC

- Bank MSB.....*** (オフ、または無し), 0 ~ 127
- Bank LSB.....*** (オフ、または無し), 0 ~ 127
- Num.....1 ~ 128

PB

- Value.....-8192 ~ 8191

Ctrl

- Control.....1 ~ 31, 33 ~ 122, 124 ~ 127
- Value.....0 ~ 127

AT

- Note.....Ch, C-2 ~ G8 (0 ~ 127)
- Value.....0 ~ 127

Ex

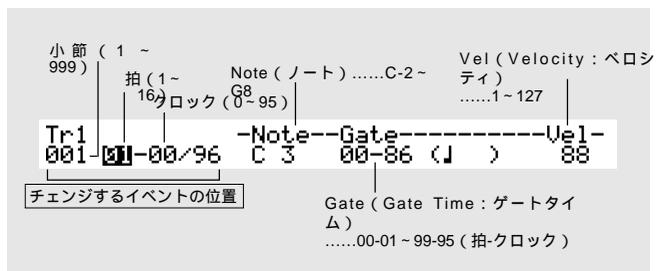
- Type.....00 ~ 7F (16進数)、(0 ~ 127 (10進数))

【解説】

シーケンスに記録されているイベントデータ（クロック位置や各種パラメーター値）のチェンジ（変更）を行います。チェンジできるイベントデータは下記のとおりです。

Note（ノート）

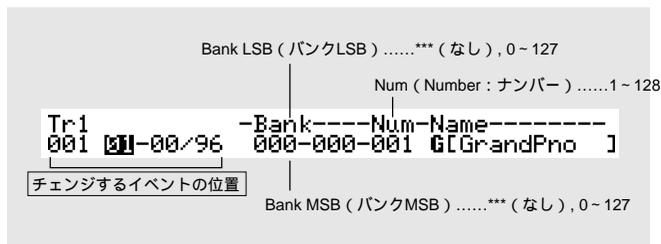
ノートデータ（ノート、ゲートタイム、ベロシティ）をチェンジします。



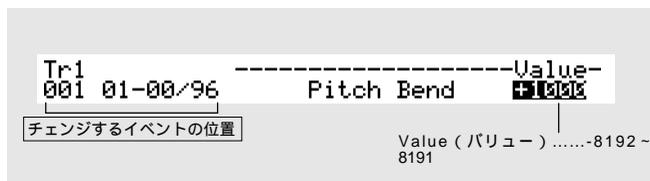
ゲートタイムの後には、目安として音符が表示されます。これは実際の音符の長さを越えない範囲で、最も近い音符が表示されます。

ヒント ノートの位置にカーソルがある場合、**[F5]**(Chg)を押しながら、任意のキー（鍵盤）を押すと、簡単にノートを変更することができます。

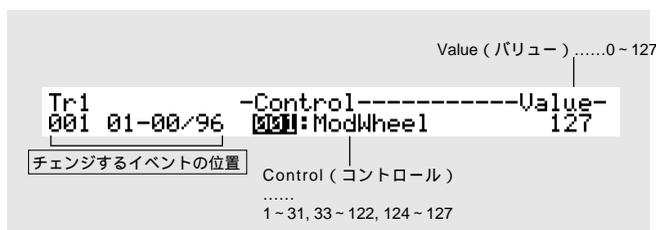
PC (Program Change : プログラムチェンジ)
プログラムチェンジデータ (バンクMSB、バンクLSB、ナンバー) をチェンジします。



PB (Pitch Bend : ピッチベンド)
ピッチベンドデータ (バリュー) をチェンジします。

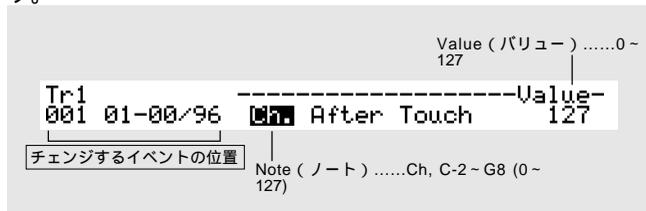


Ctrl (Control Change : コントロールチェンジ)
コントロールチェンジデータ (コントロールナンバー、バリュー) をチェンジします。



* コントロールチェンジデータに関しては、別冊リストブックの「MIDIデータフォーマット」をご参照ください。

AT (After Touch : アフタータッチ)
アフタータッチデータ (ノート、バリュー) をチェンジします。



Ex (System Exclusive : システムエクスクルーシブ)
システムエクスクルーシブデータ (タイプ) をチェンジします。

“F0”と“F7”の間にバイト(16進数)を挿入する場合は、**[F7]**(INS)を押してください。また、**[F8]**(DEL)を押すとそのバイトを削除することができます。LCDディスプレイにバイトの列が表示しきれなくなると、“ ” “ ”が表示され、カーソルキーで画面が左右にスクロールできることを表します。



* システムエクスクルーシブデータに関しては、別冊リストブックの「MIDIデータフォーマット」をご参照ください。

【操作】

- 1 エディットしたいソングを選択した後、**[EDIT]**を押してソングエディットモードに入ります。
- 2 トラックボタン**[1]**~**[16]**を押して、エディットしたいトラックを選択します。(データのあるトラックボタンは緑に点灯、選択しているトラックは赤く点灯)
- 3 **[F1]**(Seq)を押してシーケンサーを選択した後、**[F5]**(Chng)を押して、チェンジ画面に入ります。(エディットモードに入ったときは、チェンジ画面が自動的に選択されています。)
- 4 チェンジしたいイベントのある位置まで、カーソルキーやシャトルダイヤルでカーソルを移動し、チェンジするパラメーターを選択します。
- 5 **[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー + **[ENTER]**) でチェンジするパラメーター値を設定します。
- 6 **[ENTER]**を押して、イベントのチェンジを実行します。

ヒント **[F8]** (DEL)を押すと、現在選ばれているイベントが削除されます。

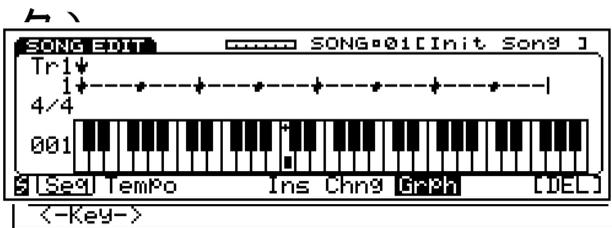
ヒント **[DATA/CURSOR]**を押してボタンを点灯させれば、ジョグダイヤルで素早くカーソルを移動することができます。

ヒント 各イベントのクロック位置(小節、拍、クロック)を変更すると、イベントの位置が自動的に移動します。

Graphic (Sequence Track)

SONG EDIT F1 (Seq) F6 (Grph)

グラフィック (シーケンストラック)



SHIFT を押した場合の画面

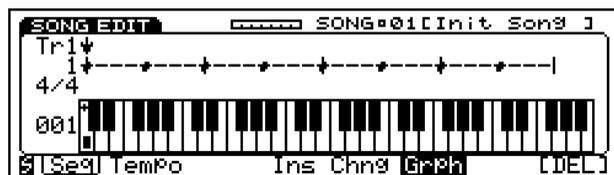
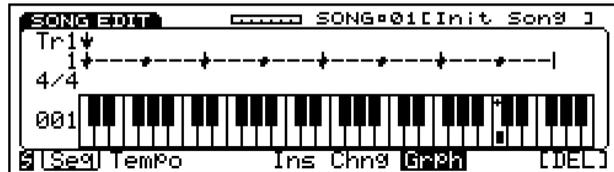
【解説】

ノートイベントのグラフィック表示を行います。和音やリズムを確認するのに便利なモードです。また、カーソルがある位置のノートイベントの削除も行えます。

【操作】

- 1 エディットしたいソングを選択した後、[EDIT]を押してソングエディットモードに入ります。
- 2 トラックボタン①～⑩を押して、エディットしたいトラックを選択します。(データのあるトラックボタンは緑に点灯、選択しているトラックは赤く点灯)
- 3 [F1](Seq)を押してシーケンサーを選択した後、[F6](Grph)を押して、グラフィック画面に入ります。
- 4 データを見たい位置にカーソルを移動します。カーソルキー▼,▶でカーソルを進めることができ、カーソルキー▲,◀で戻すことができます。また、ジョグダイヤル、シャトルダイヤルでもカーソルを進めたり、戻したりすることができます。

* データの位置(音階)が鍵盤イラストに見つからない場合は、[+]マーク(C3:固定)を目安に、SHIFT+[F1]、SHIFT+[F2]で鍵盤イラストを左右にスクロールしてください。



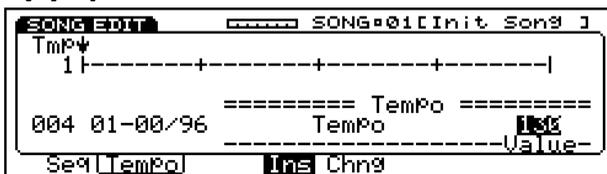
- 5 ノートイベントをデリートする場合は、カーソルをデリートしたいポイントの上に置いて[F8](DEL)を押してください。和音の場合はまとめてデリートされます。

Insert (Tempo Track)

SONG EDIT F2 (Tempo) F4 (Ins)

インサート (テンポトラック)

カ、



【設定値】

Tempo : 30 ~ 250

【解説】

「テンポ変更データ」を、テンポトラックの任意のクロック位置にインサートします。「テンポ変更データ」をインサートすることにより、曲の途中でテンポを変更することができます。

【操作】

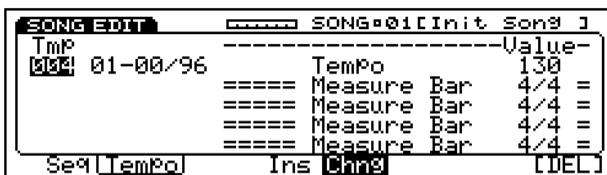
- 1 エディットしたいソングを選択した後、**[EDIT]**を押してソングエディットモードに入ります。
- 2 **[F2]**(Tempo)を押してテンポトラックを選択した後、**[F4]**(Ins)を押して、テンポトラックのインサート画面に入ります。
- 3 パラメーターの行の左端にカーソルを移動して、テンポ変更データをインサートするクロック位置を入力します。このとき、クロックの移動に合わせてLCDディスプレイ上段のカーソルが移動します。
- 4 パラメーターの行の右端にカーソルを移動して、テンポ値を入力します。
- 5 **[ENTER]**を押して、テンポ変更データのインサートを実行します。

ヒント テンポトラックはソングに1つです。トラックごとに設定することはできません。

Change (Tempo Track)

SONG EDIT F2 (Tempo) F5 (Chng)

チェンジ (テンポトラック)



【設定値】

Tempo : 30 ~ 250

【解説】

「テンポ変更データ」のテンポ値をチェンジ(変更)します。

【操作】

- 1 エディットしたいソングを選択した後、**[EDIT]**を押してソングエディットモードに入ります。
- 2 **[F2]**(Tempo)を押してテンポトラックを選択した後、**[F5]**(Chng)を押して、テンポトラックのチェンジ画面に入ります。
- 3 カーソルでクロック位置を移動して、テンポ値をチェンジしたいテンポ変更データを選択します。
- 4 **[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**)でテンポ値をチェンジします。
* クロック位置を変更することで、テンポ変更データの位置を変更(移動)することができます。
- 5 **[ENTER]**を押して、テンポ変更データのチェンジを実行します。

ヒント **[F8]**(DEL)を押すと、現在選ばれているテンポ変更データが削除されます。

SONG JOB (ソングジョブ)

ソングジョブモードでは、ソング/トラックデータをコピー、クリアしたり、小節ごとにクリエート、デリートしたり、演奏データをまとめて変更したり、さまざまな編集作業が行えます。

ソングデータに対するジョブを、メニュー画面“Job1~3”の中から選択します。

Job1 (ジョブ1)

ソングやトラックに関するジョブのグループです。

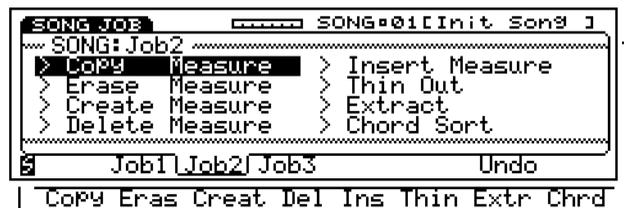


SHIFTを押した場合の画面

- Copy Song (コピーソング)ソングデータを他のソングナンバーにコピーします。 106ページ
- Append Song (アペンドソング)2つのソングを接続します。 107ページ
- Clear Song (クリアソング)ソングデータをすべてクリア(消去)します。 108ページ
- Copy Track (コピートラック)ソングのトラックデータを他のソングにコピーします。 109ページ
- Clear Track (クリアトラック)トラックデータをすべてクリア(消去)します。 110ページ
- Mix Track (ミックストラック)あるトラックのデータを他のトラックの同じ位置にミックスします。 111ページ

Job2 (ジョブ2)

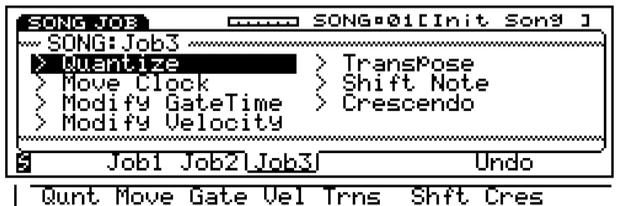
1つのソング/トラックに対して小節単位で実行するジョブのグループです。



SHIFTを押した場合の画面

- Copy Measure (コピーメジャー)選択したトラックの、任意の小節の演奏データを他の小節にコピーします。 112ページ
- Erase Measure (イレースメジャー)選択したトラックの、任意の小節の演奏データをすべてイレース(消去)します。 113ページ
- Create Measure (クリエートメジャー)全トラックに新たに(空白の)小節を挿入します。 114ページ
- Delete Measure (デリートメジャー)全トラック同時に、任意の小節をすべてデリート(削除)します。 115ページ
- Insert Measure (インサートメジャー)全トラック同時に、任意の小節の演奏データを他の小節にインサート(挿入)します。 116ページ
- Thin Out (シンアウト)選択したトラックの演奏データから、任意のイベントデータを間引きします。 117ページ
- Extract (エクストラクト)選択したトラックの演奏データから、任意のイベントデータを別のトラックに取り出します。 118ページ
- Chord Sort (コードソート)選択したトラックの演奏データ中の和音を、音程の高低順に並べ替えます。 119ページ

Job3 (ジョブ3)



SHIFT を押した場合の画面

ソングのイベントをまとめて変更するジョブのグループです。

- Quantize (クオンタイズ)小節単位で演奏データのばらつきを揃えます。 120ページ
- Move Clock (ムーブクロック)選択したトラックの任意の小節の演奏データ位置をクロック単位で移動します。 121ページ

- Modify GateTime (モディファイゲートタイム)選択したトラックの演奏データのゲートタイムを小節単位でモディファイ (変更) します。 122ページ
- Modify Velocity (モディファイベロシティ)選択したトラックの演奏データのベロシティを小節単位でモディファイ (変更) します。 123ページ
- Transpose (トランスポーズ)選択したトラックの演奏データを小節単位でトランスポーズ (移調) します。 124ページ
- Shift Note (シフトノート)選択したトラックの演奏データの中で、任意の小節の任意の音程をシフト (変更) します。 125ページ
- Crescendo (クレッシェンド)選択したトラックの演奏データのベロシティを段階的に変化させます。 126ページ

ジョブには、全トラックに実行されるもの (“Execute all tracks !!” を表示) と、複数のトラックを選択できるもの (“Select Tracks !!” を表示)、一つしか選択できないものの3種類があります。

ジョブ画面への入り方

- 1 **JOB** を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F2** ~ **F4** を押して、JOB1~3の中からジョブのグループを選択します。

- 3 カーソルを移動し、**ENTER** を押してジョブ画面を選択します。または、**SHIFT** + **F1** ~ **F8** を押してジョブ画面を選択します。

ヒント ジョブ画面で **SHIFT** を押すと、LCDディスプレイ下段 **F1** ~ **F8** に同じグループのジョブが割り当てられます。**SHIFT** + **F1** ~ **F8** で同じグループ内のジョブ画面に移動できます。

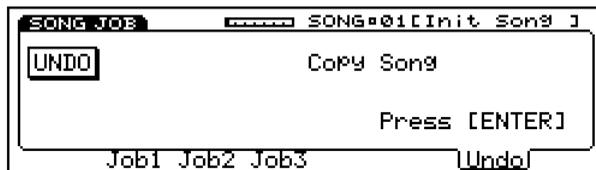
アンドゥー/リドゥー (UNDO/REDO) につ

SONG **JOB** **F7**

直前に行ったソングジョブの操作をアンドゥーして (取り消して)、操作する前の状態に戻すことができます。また、アンドゥーを取り消してリドゥー (再実行) することもできます。

アンドゥー/リドゥー操作

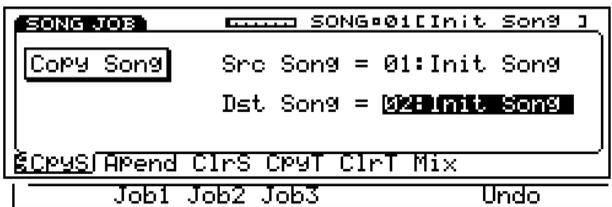
1. ソングジョブを実行した後、**SHIFT** + **F7** を押します。LCDディスプレイに下の画面が表示されます。
2. **ENTER** を押すとアンドゥーが実行されます。**EXIT** を押すとアンドゥーがキャンセルされます。
3. アンドゥーを実行するとLCDディスプレイの **UNDO** が **REDO** に変わります。**ENTER** を押すとリドゥーが実行されます。**EXIT** を押すとリドゥーがキャンセルされます。



Song Job1 : Copy Song

コピーソング

SONG JOB F2 SHIFT + F1



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Src Song : 01 ~ 16

Dst Song : 01 ~ 16

【解説】

ソング単位のコピーを行います。

Src Song (Source Song : ソースソング)

コピー元のソングを選択します。

Dst Song (Destination Song : デスティネーションソング)

コピー先のソングを選択します。

【操作】

- 1 [JOB] を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 [F2] を押してJob1グループを選択します。
- 3 [SHIFT]+[F1] (CpyS) を押してコピーソング画面を選択します。または、カーソルを "> Copy Song" まで移動し、[ENTER] を押して画面を選択します。

- 4 カーソルを "Src Song" に移動し、コピー元のソングを選択します。
- 5 カーソルを "Dst Song" に移動し、コピー先のソングを選択します。
- 6 [ENTER] を押してコピーソングを実行します。

ヒント カーソルを "Dst Song" に移動すると、現在選ばれているコピー先のソングのデータの有無が、トラックボタン①~⑩のランプで確認できます。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でコピーソングを実行すると、LCDディスプレイに "Song memory full!" (メモリーフル) が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

ヒント "Src Song" と "Dst Song" に同じソングナンバーを選択してコピーソングを実行すると、LCDディスプレイに "Illegal data!" (不当なデータ) が表示されます。異なるソングナンバーを選択して、もう一度実行してください。

ヒント ソングボイスだけをソング間でコピーしたい場合は、ユーティリティのMemory (192ページ) 機能を使用します。

Song Job1 : Append Song
アペンドソングSONG JOB F2 **SHIFT** + F2**SHIFT** を押した場合の画面

【設定値】

Src Song : 01 ~ 16

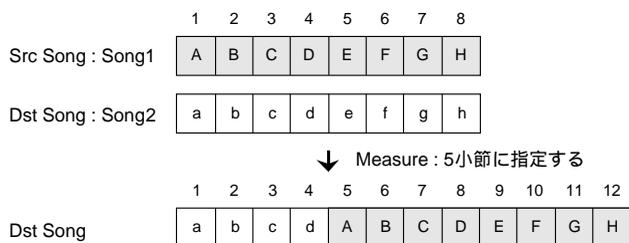
Dst Song : 01 ~ 16

Measure : 001 ~ 999

【解説】

2つのソングを接続します。

- ・ 接続元の拍子データはコピーされますが、マルチのデータやボイスデータはコピーされません。
- ・ テンポやセットアップパラメーターは接続先のソングデータが有効になります。



Src Song (Source Song : ソースソング)

接続元のソングを選択します。(このソングはアペンドソングを実行しても何も変化しません。)

Dst Song (Destination Song : デスティネーションソング)

接続先のソングを選択します。(このソングの後ろにSource Songのデータが加えられます。)

Measure (メジャー)

接続先のソングの何小節目に接続元のソングを接続するかを指定します。(接続先の指定した小節以降にあるデータは消去されます)

【操作】

- 1 **JOB** を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F2** を押してJob1グループを選択します。
- 3 **SHIFT** + **F2** (Append) を押してアペンドソング画面を選択します。または、カーソルを “ > Append Song ” まで移動し、**ENTER** を押して画面を選択します。
- 4 カーソルを “ Src Song ” に移動し、接続元のソングを選択します。
- 5 カーソルを “ Dst Song ” に移動し、接続先のソングを選択します。
- 6 カーソルを “ Measure ” に移動し、接続する小節数を選択します。
- 7 **ENTER** を押してアペンドソングを実行します。

ヒント カーソルを “ Src Song ” または “ Dst Song ” に移動すると、現在選ばれているソングのデータの有無が、トラックボタン①～⑯のランプで確認できます。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でアペンドソングを実行すると、LCDディスプレイに “ Song memory full! ” が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

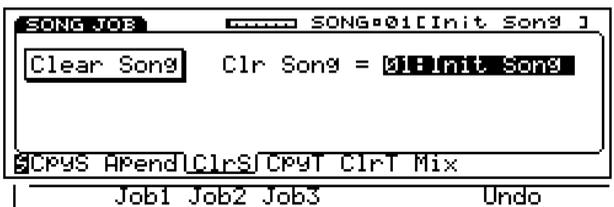
ヒント “ Src Song ” と “ Dst Song ” に同じソングナンバーを選択してアペンドソングを実行すると、LCDディスプレイに “ Illegal data! ” が表示されます。異なるソングナンバーを選択して、もう一度実行してください。

ヒント “ Src Song ” にデータがない場合は、LCDディスプレイに “ Data empty! ” が表示されます。この場合、アペンドソングは実行できません。

Song Job1 : Clear Song

SONG JOB F2 SHIFT + F3

クリアソング



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Clr Song : 01 ~ 16

【解説】

指定したソングのデータをすべてクリア（消去）します。
（マルチ画面の設定も含む）

Clr Song（Clear Song：クリアソング）
クリアするソングを選択します。

【操作】

- 1 JOB を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 F2 を押してJob1グループを選択します。
- 3 SHIFT + F3 (ClrS) を押してクリアソング画面を選択します。または、カーソルを “> Clear Song” まで移動し、ENTER を押して画面を選択します。
- 4 クリアするソングを選択します。
- 5 ENTER を押してクリアソングを実行します。

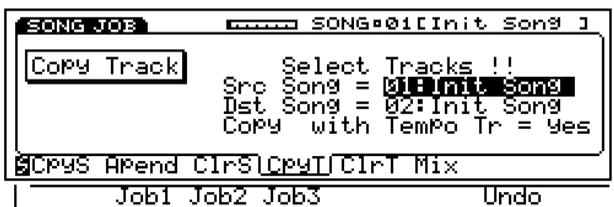
ヒント 現在選ばれているソングのデータの有無が、トラックボタン①～⑩のランプで確認できます。

ヒント 演奏データだけをクリアしたい場合はクリアトラック（110ページ）を行ってください。

Song Job1 : Copy Track

SONG JOB F2 SHIFT + F4

コピートラック



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

ソーストラック：1～16（複数選択可）

Src Song：01～16

Dst Song：01～16

Copy with Tempo Tr：yes, no

【解説】

あるソングのトラックの演奏データを、別のソングにコピーします。（マルチ、拍子データはコピーされません。）

Src Song : Song1	Track1	A
Track 2を コピーする	Track2	B
	Track3	C
Dst Song : Song2	Track1	D
	Track2	E
	Track3	F
↓		
Dst Song : Song2	Track1	D
	Track2	B
	Track3	F

ソーストラック

コピー元のトラックを選択します。（複数選択可）

Src Song（Source Song：ソースソング）

コピー元のトラックが記録されているソングを選択します。

Dst Song（Destination Song：デスティネーションソング）

コピー先のソングを選択します。

Copy with Tempo Tr（Copy with Tempo Track：テンポトラック）

テンポトラックをコピーするかどうかを設定します。

【操作】

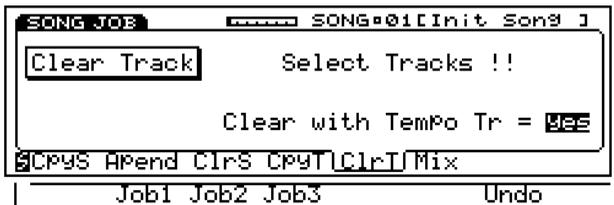
- 1 [JOB] を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 [F2] を押してJob1グループを選択します。
- 3 [SHIFT] + [F4] (CpyT) を押してコピートラック画面を選択します。または、カーソルを“> Copy Track”まで移動し、[ENTER] を押して画面を選択します。
- 4 カーソルを“Src Song”に移動し、コピー元のソングを選択します。
- 5 トラックボタン①～⑯を押して、コピー元のトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。（複数選択可）
- 6 カーソルを“Dst Song”に移動し、コピー先のソングを選択します。
- 7 カーソルを“Copy with Tempo Tr”に移動し、テンポトラックをコピーするかどうかを設定します。（yes=コピーする、no=コピーしない）
- 8 [ENTER] を押してコピートラックを実行します。

ヒント カーソルを“Src Song”または“Dst Song”に移動すると、現在選ばれているソングのデータの有無が、トラックボタン①～⑯のランプで確認できます。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でコピートラックを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!”（メモリーフル）が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

ヒント “Src Song”と“Dst Song”に同じソングナンバーを選択してコピートラックを実行すると、LCDディスプレイに“Illegal data!”（不当なデータ）が表示されます。異なるソングナンバーを選択して、もう一度実行してください。

Song Job1 : Clear Track

SONG JOB F2 **SHIFT** + F5**クリアトラック****SHIFT** を押した場合の画面**【設定値】**

トラック : 1 ~ 16 (複数選択可)

Clear with Tempo Tr : yes, no

【解説】

指定したトラックの演奏データをクリア (消去) します。

トラック

クリアするトラックを選択します。

Clear with Tempo Tr (Clear with Tempo Track : テンポトラック)

テンポトラックをクリアするかどうかを設定します。

【操作】

- 1 クリアトラックを実行したいソングを選択した後、**JOB** を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F2** を押してJob1グループを選択します。
- 3 **SHIFT** + **F5** (ClrT) を押してクリアトラック画面を選択します。または、カーソルを ">Clear Track" まで移動し、**ENTER** を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン① ~ ⑩を押して、クリアするトラックを選択します。選択されたトラックボタンは赤く点灯します。(複数選択可)
- 5 "Clear with Tempo Tr" で、テンポトラックをクリアするかどうかを設定します。(yes=クリアする、no=クリアしない)
- 6 **ENTER** を押してクリアトラックを実行します。

ヒント 全トラックをクリアしてもマルチ、セットアップパラメーター、ネームはクリアされません。すべてをクリアしたい場合は、クリアソング (108ページ) を実行します。

Song Job1 : Mix Track

SONG JOB F2 SHIFT + F6

ミックストラック



SHIFT を押した場合の画面

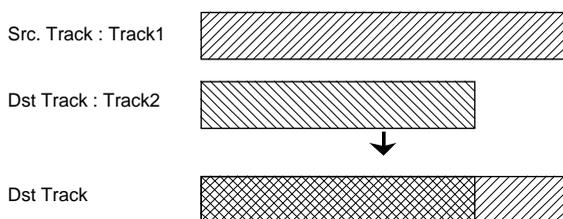
【設定値】

Src Track : 1 ~ 16 (一つのみ選択可)

Dst Track : 1 ~ 16

【解説】

あるトラックの演奏データを別のトラックの同じ位置にミックスします。



Src Track (Source Track : ソーストラック)
ミックスするトラックを一つ選択します。

Dst Track (Destination Track : デスティネーショントラック)
ミックス先のトラックを選択します。

【操作】

- 1 ミックストラックを実行したいソングを選択した後、**JOB**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F2**を押してJob1グループを選択します。
- 3 **SHIFT + F6** (Mix)を押してミックストラック画面を選択します。または、カーソルを“> Mix Track”まで移動し、**ENTER**を押して画面を選択します。
- 4 カーソルを“Src Track”に移動し、**INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**)を押して、ミックスするトラックを一つ選択します。
- 5 カーソルを“Dst.Track”に移動し、**INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**)を押して、ミックス先のトラックを選択します。
- 6 **ENTER**を押してミックストラックを実行します。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でミックストラックを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!” (メモリーフル)が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

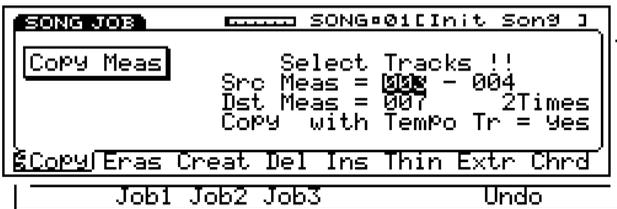
ヒント “Src Track”と“Dst Track”に同じトラックナンバーを選択してミックストラックを実行すると、LCDディスプレイに“Illegal data!” (不当なデータ)が表示されます。異なるトラックナンバーを選択して、もう一度実行してください。

ヒント “Src Track”にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!” (データがありません)が表示されます。この場合、ミックストラックは実行できません。

Song Job2 : Copy Measure

SONG JOB F3 **SHIFT** + F1

コピーメジャー



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

トラック : 1 ~ 16 (複数選択可)

Src Meas : 001 ~ 999

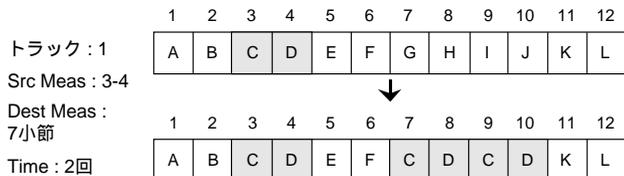
Dst Meas : 001 ~ 999

Time : 1 ~ 99

Copy with Tempo Tr : yes, no

【解説】

選択したトラックの、任意の小節の演奏データを、他の小節にコピーします。(拍子データはコピーされません)



トラック

コピーメジャーを行うトラックを選択します。

Src Meas (Source Measure : ソースメジャー)

コピー元の小節範囲 (小節ナンバー) を選択します。(始めの小節 ~ 終りの小節)

Dst Meas

(Destination Measure : デスティネーションメジャー)

コピー先の、コピーを開始する小節ナンバーを選択します。(始めの小節)

Times (タイム)

コピー元の小節を何回繰り返してコピーするかを設定します。

Copy with Tempo Tr (Copy with Tempo Track : テンポトラック)

テンポトラックをコピーするかどうかを設定します。

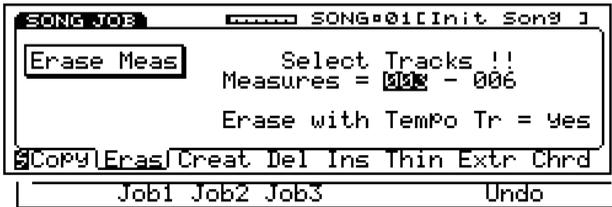
【操作】

- 1 コピーメジャーを実行したいソングを選択した後、**JOB** を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F3** を押してJob2グループを選択します。
- 3 **SHIFT** + **F1** (Copy) を押してコピーメジャー画面を選択します。または、カーソルを “> Copy Measure” まで移動し、**ENTER** を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン **1** ~ **16** を押して、小節をコピーするトラックを選択します。選択されたトラックボタンは赤く点灯します。
- 5 カーソルを “Src Meas” に移動し、コピー元の小節範囲 (「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー) を設定します。
- 6 カーソルを “Dst Meas” に移動し、コピー先の、コピーを開始する小節 (ナンバー) を設定します。
- 7 カーソルを “Time” に移動し、コピーを繰り返す回数を設定します。
- 8 カーソルを “Copy with Tempo Tr” に移動し、テンポトラックをコピーするかどうかを設定します。(yes=コピーする、no=コピーしない)
- 9 **ENTER** を押してコピーメジャーを実行します。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でコピーメジャーを実行すると、LCDディスプレイに “Song memory full!” (メモリーフル) が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

ヒント 設定したコピー元の小節範囲にデータがない場合にコピーメジャーを実行すると、LCDディスプレイに “Data empty!” (データがありません) が表示されます。この場合、コピーメジャーは実行できません。

イレースメジャー



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

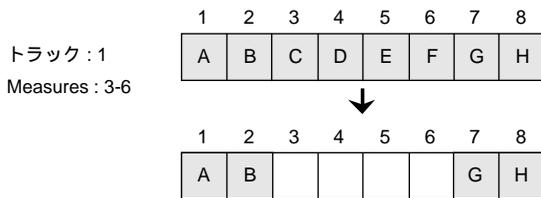
トラック : 1 ~ 16 (複数選択可)

Measures : 001 ~ 999

Erase with Tempo Tr : yes, no

【解説】

選択したトラックの中で、指定した小節範囲のノート、イベントデータをすべてイレース（消去）します。ただし、ノートデータはすべて休符に置き換わり、小節は残ります。



トラック

イレースメジャーを行うトラックを選択します。

Measures (メジャーズ)

イレースする小節範囲の始めの小節 (ナンバー) と終りの小節 (ナンバー) を設定します。

Erase with Tempo Tr

(Erase with Tempo Track : テンポトラック)

テンポトラックをイレースするかどうかを設定します。

【操作】

- 1 イレースメジャーを実行したいソングを選択した後、JOB を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 F3 を押してJob2グループを選択します。
- 3 SHIFT + F2 (Eras) を押してイレースメジャー画面を選択します。または、カーソルを “> Erase Measure” まで移動し、ENTER を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン ① ~ ⑩ を押して、イレースメジャーするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを “Measures” に移動し、イレースする小節範囲の始めの小節と終りの小節を設定します。
- 6 カーソルを “Erase with Tempo Tr” に移動し、テンポトラックをイレースするかどうかを設定します。(yes=イレースする、no=イレースしない)
- 7 ENTER を押してイレースメジャーを実行します。

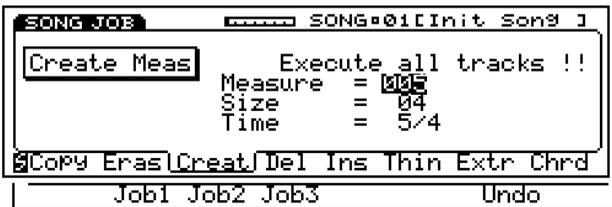
ヒント

設定したイレースの小節範囲にデータがない場合にイレースメジャーを実行すると、LCDディスプレイに “Data empty!” (データがありません) が表示されます。この場合、イレースメジャーは実行できません。

Song Job2 : Create Measure

SONG JOB F3 **SHIFT** + F3

クリエートメジャー



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

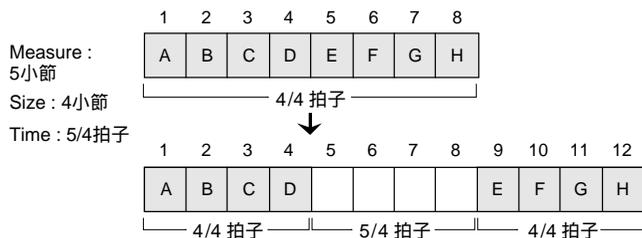
Measure : 001 ~ 999

Size : 01 ~ 99

Time : 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

【解説】

全トラックに新たに（空白の）小節を挿入します。



Measure (メジャー)

空白の小節を挿入する位置（小節ナンバー）を設定します。

Size (サイズ)

挿入する小節数を設定します。

Time (タイム：拍子)

挿入する小節の拍子を設定します。

【操作】

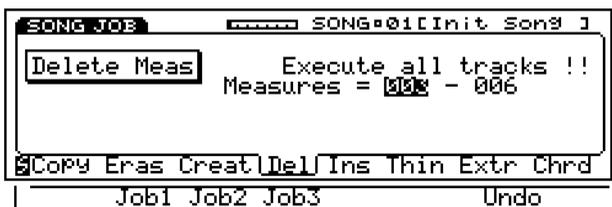
- 1 クリエートメジャーを実行したいソングを選択した後、**JOB**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F3**を押してJob2グループを選択します。
- 3 **SHIFT** + **F3** (Creat)を押してクリエートメジャー画面を選択します。または、カーソルを“> Create Measure”まで移動し、**ENTER**を押して画面を選択します。
- 4 カーソルを“Measure”に移動し、空白の小節を挿入する位置（小節ナンバー）を設定します。
- 5 カーソルを“Size”に移動し、挿入する小節数を設定します。
- 6 カーソルを“Time”に移動し、挿入する小節の拍子を設定します。
- 7 **ENTER**を押してクリエートメジャーを実行します。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でクリエートメジャーを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!”（メモリーフル）が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

Song Job2 : Delete Measure

SONG JOB F3 SHIFT + F4

デリートメジャー



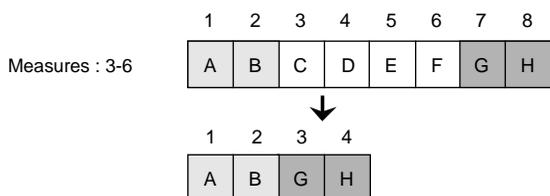
SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Measures : 001 ~ 999

【解説】

設定した小節範囲を、全トラック同時にデリート（削除）しま



す。

Measures（メジャーズ）

デリートする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

【操作】

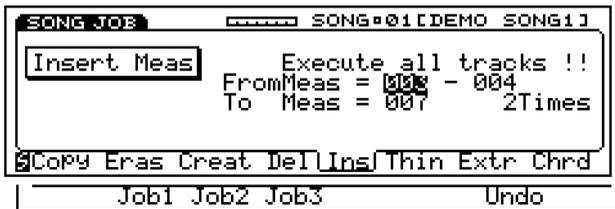
- 1 デリートメジャーを実行したいソングを選択した後、**JOB**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F3**を押してJob2グループを選択します。
- 3 **SHIFT + F4** (Del)を押してデリートメジャー画面を選択します。または、カーソルを“> Delete Measure”まで移動し、**ENTER**を押して画面を選択します。
- 4 “Measures”で、デリートする小節範囲の始めの小節と終りの小節を設定します。
- 5 **ENTER**を押してデリートメジャーを実行します。

ヒント 指定した範囲にデータがない場合にデリートメジャーを実行すると、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。小節範囲を設定して、もう一度実行してください。

Song Job2 : Insert Measure

SONG JOB F3 **SHIFT** + F5

インサートメジャー



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

FromMeas : 001 ~ 999

To Meas : 001 ~ 999

Times : 01 ~ 99

【解説】

全トラック同時に設定した小節範囲の演奏データを、他の小節にインサート（挿入）します。拍子データ、テンポも同時にインサートされます。

From Meas : 3-4

To Meas : 7小節

Time : 2回

	1	2	3	4	5	6	7	8
Track	A	B	C	D	E	F	G	H



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Track	A	B	C	D	E	F	C	D	C	D	G	H

FromMeas（From Measures：フロムメジャーズ）
インサートする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

To Meas（To measure：トゥーメジャー）
インサート先の小節（ナンバー）を設定します。

Times（タイム）
同じ演奏データを何回繰り返してインサートするかを設定します。

【操作】

- 1 インサートメジャーを実行したいソングを選択した後、**JOB**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F3**を押してJob2グループを選択します。
- 3 **SHIFT**+**F5**(Ins)を押してインサートメジャー画面を選択します。または、カーソルを“> Insert Measure”まで移動し、**ENTER**を押して画面を選択します。
- 4 カーソルを“FromMeas”に移動し、インサートする小節範囲の始めの小節と終りの小節を設定します。
- 5 カーソルを“To Meas”に移動し、インサート先の小節を設定します。
- 6 カーソルを“Times”に移動し、インサートを繰り返す回数を設定します。
- 7 **ENTER**を押してインサートメジャーを実行します。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でインサートメジャーを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!”（メモリーフル）が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

ヒント インサートする小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、インサートメジャーは実行できません。

シンアウト



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

トラック：1～16（複数選択可）

Measures：001～999

Events：Pitch Bend, Control Change (off, 001～127、ただし032, 123を除く), Ch After Touch, PolyAfterTouch

【解説】

選択しているトラックの演奏データから、アフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジなどのデータをシンアウト（間引き）してデータ量を減らします。

たとえば、リアルタイムレコーディングなどで、あまりに多くのピッチベンド、コントロールチェンジ、アフタータッチのデータが録音されていると、シーケンサーで扱うことができるメモリー容量が足りなくなることがあります。このような場合に、これらのデータを間引きし、全体のデータ量を減らすことができます。

トラック

シンアウトするトラックを選択します。

Measures（メジャーズ）

シンアウトする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

Events（イベント）

Pitch Bend（ピッチベンド）、Control Change（コントロールチェンジ）、Ch After Touch（チャンネルアフタータッチ）、PolyAfterTouch（ポリフォニックアフタータッチ）の中から、シンアウトするイベントを選択します。

【操作】

- 1 シンアウトを実行したいソングを選択した後、**JOB**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F3**を押してJob2グループを選択します。
- 3 **SHIFT** + **F6** (Thin)を押してシンアウト画面を選択します。または、カーソルを“> Thin Out”まで移動し、**ENTER**を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン①～⑯を押して、シンアウトするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを“Measures”に移動し、シンアウトする小節範囲（「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー）を設定します。
- 6 カーソルを“Events”に移動し、シンアウトするイベントを選択します。（コントロールチェンジの場合は、シンアウトするコントロールチェンジナンバーを選択します。）
- 7 **ENTER**を押してシンアウトを実行します。

ヒント

設定したシンアウトの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、シンアウトは実行できません。

Song Job2 : Extract

エクストラクト

SONG JOB F3 SHIFT + F7



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

ソーストラック : 1~16

デスティネーショントラック : 1~16, off

Measures : 001 ~ 999

Events : Note (C-2 ~ G8, all), Program Change, Pitch Bend, Control Change (001 ~ 127, ただし032, 123を除く), Ch After Touch, PolyAfterTouch, Sys. Exclusive

【解説】

選択しているトラックの演奏データから、アフタータッチ、ノート、ピッチベンドなどのデータを別のトラックにエクストラクトします（取り出します）。

- ・エクストラクト元のトラックには、エクストラクトされたイベントは残りません。
- ・エクストラクト先にすでにデータがある場合は、エクストラクト先のもののみとミックスされます。

たとえば、ドラムトラックのスネアのノートだけを他のトラックに取り出して、別のエフェクトをかけることができません。

ソーストラック

エクストラクトする元トラックを選択します。

デスティネーショントラック

エクストラクト先のトラックを選択します。エクストラクト先に“off”を選ぶと、エクストラクトされたイベントは消去されます。

Measures（メジャーズ）

エクストラクトする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

Events（イベント）

Note（ノート）、Program Change（プログラムチェンジ）、Pitch Bend（ピッチベンド）、Control Change（コントロールチェンジ）、Ch After Touch（チャンネルアフタータッチ）、PolyAfterTouch（ポリフォニックアフタータッチ）、Sys. Exclusive（システムエクスクルーシブ）の中から、エクストラクトするイベントを選択します。

【操作】

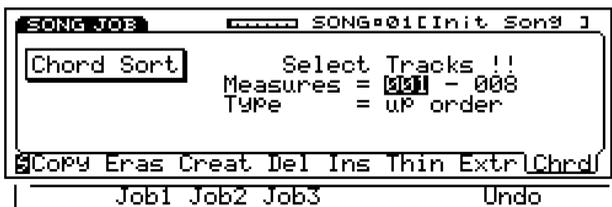
- 1 エクストラクトを実行したいソングを選択した後、JOB を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 F3 を押してJob2グループを選択します。
- 3 SHIFT + F7 (Extr) を押してエクストラクト画面を選択します。または、カーソルを“> Extract”まで移動し、ENTER を押して画面を選択します。
- 4 カーソルを“Track”に移動し、エクストラクト元のソーストラックとエクストラクト先のデスティネーショントラックを選択します。
- 5 カーソルを“Measures”に移動し、エクストラクトする小節範囲（「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー）を設定します。
- 6 カーソルを“Events”に移動し、エクストラクトするイベントを選択します。（ノートの場合はノートナンバーを指定します。また、コントロールチェンジの場合は、エクストラクトするコントロールチェンジナンバーを選択します。）
- 7 ENTER を押してエクストラクトを実行します。

ヒント イベントにProgram Change（プログラムチェンジ）を選択した場合は、バンクセレクトとプログラムチェンジが取り出されます。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でエクストラクトを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!”（メモリーフル）が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

ヒント 設定したエクストラクトの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、エクストラクトは実行できません。

コードソート



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

トラック : 1 ~ 16 (複数選択可)

Measures : 001 ~ 999

Type : up order, down order

【解説】

選択したトラックの演奏データ中の和音を、音程の高低順にソートします (和音の構成を並べ替えます)。

トラック

コードソートするトラックを選択します。

Measures (メジャーズ)

コードソートする小節範囲の始めの小節 (ナンバー) と終りの小節 (ナンバー) を設定します。

Type (タイプ)

コードソートの種類 (up order = 音程の低いものから並べる、down order = 音程の高いものから並べる) を選択します。

【操作】

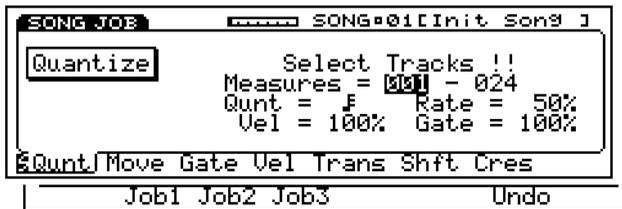
- 1 コードソートを実行したいソングを選択した後、JOB を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 F3 を押してJob2グループを選択します。
- 3 SHIFT + F8 (Chrd) を押してコードソート画面を選択します。または、カーソルを “> Chord Sort” まで移動し、ENTER を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン ① ~ ⑯ を押して、コードソートするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを “Measures” に移動し、コードソートする小節範囲 (「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー) を設定します。
- 6 カーソルを “Type” に移動し、コードソートの種類を選択します。
- 7 ENTER を押してコードソートを実行します。

ヒント 設定したコードソートの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに “Data empty!” (データがありません) が表示されます。この場合、コードソートは実行できません。

Song Job3 : Quantize

SONG JOB F4 **SHIFT** + F1

クオンタイズ



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

トラック：1～16（複数選択可）

Measures：001～999

Qunt：32分音符（ \downarrow ）、16分3連音符（ \downarrow ）、16分音符（ \downarrow ）、8分3連音符（ \downarrow ）、8分音符（ \downarrow ）、4分3連音符（ \downarrow ）、4分音符（ \downarrow ）、16分音符+16分3連音符（ \downarrow ）、8分音符+8分3連音符（ \downarrow ）

Rate：50～75%、66～83%、50～66%

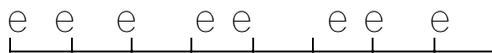
Vel：1～100～200%

Gate：1～100～200%

【解説】

リアルタイム録音などでタイミングがばらついた演奏データのタイミングを小節単位で揃えます。

元データ



クオンタイズ後のデータ



トラック

クオンタイズするトラックを選択します。

Measures（メジャーズ）

クオンタイズする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終り的小節（ナンバー）を設定します。

Qunt（Quantize Value：クオンタイズバリュー）

揃える音符の最小単位（クオンタイズバリュー）を選択します。

Rate（Swing Rate：スイングレイト）

クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータの発音タイミングを後ろに少しずらしてリズムにスイング感を与えます。タイミングをどれだけずらすかを設定します。

- ・50%～75% Quntが4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合

- ・66%～83% Quntが4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合
- ・50%～66% Quntが8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合

Vel（Velocity：ペロシティ）
クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのペロシティを変更してスイング感を出します。ペロシティのパーセントを設定します。

Gate（Gate Time：ゲートタイム）
クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのゲートタイムを変更してスイング感を出します。ゲートタイムのパーセントを設定します。

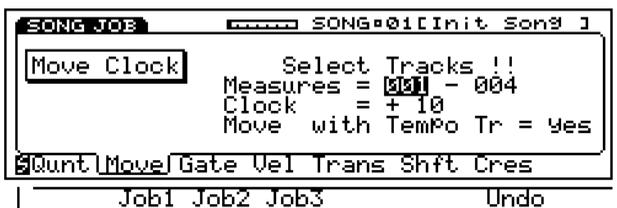
【操作】

- 1 クオンタイズを実行したいソングを選択した後、**JOB**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F4**を押してJob3グループを選択します。
- 3 **SHIFT** + **F1** (Qunt)を押してクオンタイズ画面を選択します。または、カーソルを“> Quantize”まで移動し、**ENTER**を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン①～⑯を押して、クオンタイズするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを“Measures”に移動し、クオンタイズする小節範囲（「始めの小節」と「終り的小節」のナンバー）を設定します。
- 6 カーソルを“Qunt”に移動し、クオンタイズのバリューを選択します。
- 7 カーソルを“Rate”に移動し、スイングレイトを設定します。
- 8 カーソルを“Vel”に移動し、ペロシティのパーセントを設定します。
- 9 カーソルを“Gate”に移動し、ゲートタイムのパーセントを設定します。

ヒント **ENTER**を押した状態でクオンタイズを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!”（メモリーフル）が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

ヒント 設定したクオンタイズの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、クオンタイズは実行できません。

ムーブクロック



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

トラック：1～16（複数選択可）

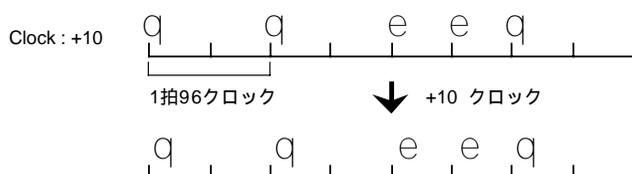
Measures：001～999

Clock：-999～+999

Move with Tempo Tr：yes, no

【解説】

選択したトラックの演奏データのクロック位置を小節単位で移動します。演奏データを少しずつすることで「つつこみ」や「もたり」を表現することができます。



トラック

ムーブクロックするトラックを選択します。

Measures（メジャーズ）

ムーブクロックする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

Clock（クロック）

移動するクロック数を設定します。

Move with Tempo Tr（Move with Tempo Track：テンポトラック）

テンポトラックをムーブクロックするかどうかを設定します。

【操作】

- 1 ムーブクロックを実行したいソングを選択した後、**[JOB]**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **[F4]**を押してJob3グループを選択します。
- 3 **[SHIFT] + [F2]** (Move)を押してムーブクロック画面を選択します。または、カーソルを“> Move Clock”まで移動し、**[ENTER]**を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン①～⑩を押して、ムーブクロックするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを“Measures”に移動し、ムーブクロックする小節範囲（「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー）を設定します。
- 6 カーソルを“Move with Tempo Tr”に移動し、テンポトラックを移動するかどうかを設定します。（yes=移動する、no=移動しない）
- 7 **[ENTER]**を押してムーブクロックを実行します。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でムーブクロックを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!”（メモリーフル）が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

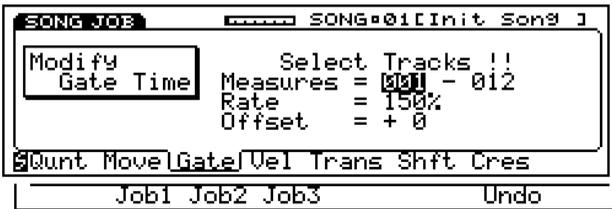
ヒント 設定したムーブクロックの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、ムーブクロックは実行できません。

ヒント ムーブクロックでは、設定した範囲の先頭より前や最後より後にデータを移動することはできません。設定範囲を越えたデータは、範囲の先頭または最後に集中します。

Song Job3 : Modify Gate Time

SONG JOB F4 **SHIFT + F3**

モディファイゲートタイム

**SHIFT**を押した場合の画面

【設定値】

トラック：1～16（複数選択可）

Measures：001～999

Rate：0～200%

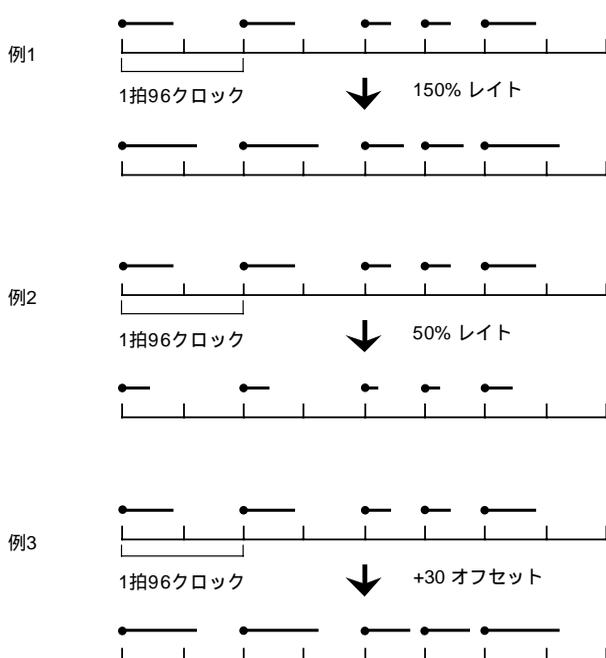
Offset：-99～+99

【解説】

選択したトラックの演奏データのゲートタイム（音の長さ）を小節単位でモディファイ（変更）します。設定にはレイトとオフセットの2種類があり、それらを組み合わせてモディファイします。

[モディファイゲートタイムの計算式]

変更後のゲートタイム = 元のゲートタイム × レイト + オフセット値



トラック

モディファイするトラックを選択します。

Measures（メジャーズ）

モディファイする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

Rate（レイト）

元のデータにかけるレイト（割合：パーセント）を設定します。

Offset（オフセット）

元のデータにプラスするオフセット値を設定します。

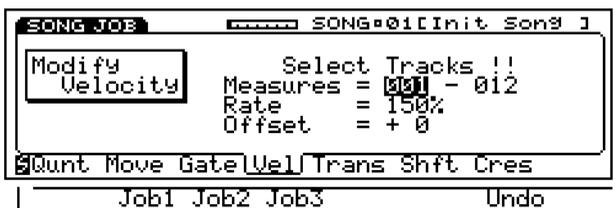
【操作】

- 1 モディファイゲートタイムを実行したいソングを選択した後、**JOB**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F4**を押してJob3グループを選択します。
- 3 **SHIFT + F3** (Gate)を押してモディファイゲートタイム画面を選択します。または、カーソルを“> Modify GateTime”まで移動し、**ENTER**を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン①～⑯を押して、モディファイするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを“Measures”に移動し、モディファイする小節範囲（「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー）を設定します。
- 6 カーソルを“Rate”に移動し、レイトを設定します。
- 7 カーソルを“Offset”に移動し、オフセット値を設定します。
- 8 **ENTER**を押してモディファイを実行します。

ヒント メモリーがいっぱいの状態でモディファイを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!”（メモリーフル）が表示されます。このような場合は、が表示されず、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

ヒント 設定したモディファイの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、モディファイは実行できません。

モディファイベロシティ



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

トラック：1～16（複数選択可）

Measures：001～999

Rate：0～200%

Offset：-99～+99

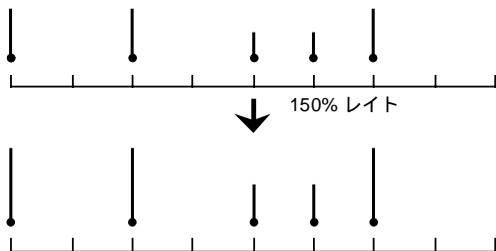
【解説】

選択しているトラックの演奏データのベロシティ（鍵盤を強く強さを）を小節単位でモディファイ（変更）します。設定にはレイトとオフセットの2種類があり、それらを組み合わせてモディファイします。

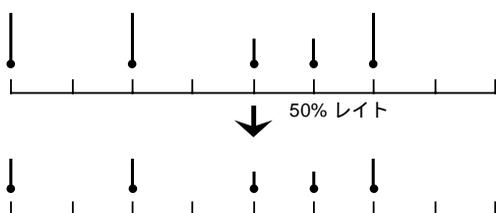
〔モディファイベロシティの計算式〕

変更後のベロシティ = 元のベロシティ × レイト + オフセット値

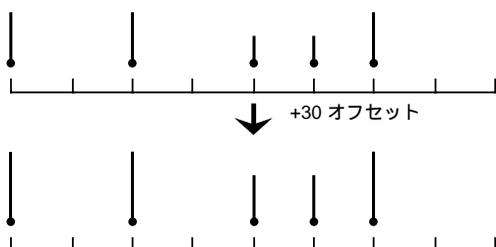
例1



例2



例3



トラック

モディファイするトラックを選択します。

Measures（メジャーズ）

モディファイする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

Rate（レイト）

元のデータにかけるレイト（割合：パーセンテージ）を設定します。

Offset（オフセット）

元のデータにプラスするオフセット値を設定します。

【操作】

- 1 モディファイベロシティを実行したいソングを選択した後、JOBを押してソングジョブモードに入ります。
- 2 F4を押してJob3グループを選択します。
- 3 SHIFT+F4を押してモディファイベロシティ画面を選択します。または、カーソルを“> Modify Velocity”まで移動し、ENTERを押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン①～⑯を押して、モディファイするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを“Measures”に移動し、モディファイする小節範囲（「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー）を設定します。
- 6 カーソルを“Rate”に移動し、レイトを設定します。
- 7 カーソルを“Offset”に移動し、オフセット値を設定します。
- 8 ENTERを押してモディファイを実行します。

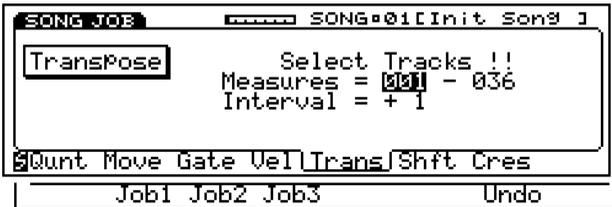
ヒント メモリーがいっぱいの状態でモディファイを実行すると、LCDディスプレイに“Song memory full!”（メモリーフル）が表示されます。このような場合は、不要なソングデータなどを削除して、もう一度実行してください。

ヒント 設定したモディファイの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、モディファイは実行できません。

Song Job3 : Transpose

SONG JOB F4 SHIFT + F5

トランスポーズ



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

トラック : 1 ~ 16 (複数選択可)

Measures : 001 ~ 999

Interval : -99 ~ +99

【解説】

選択したトラックの演奏データを小節単位でトランスポーズ (移調) します。

トラック

トランスポーズするトラックを選択します。

Measures (メジャーズ)

トランスポーズする小節範囲の始めの小節 (ナンバー) と終りの小節 (ナンバー) を設定します。

Interval (インターバル)

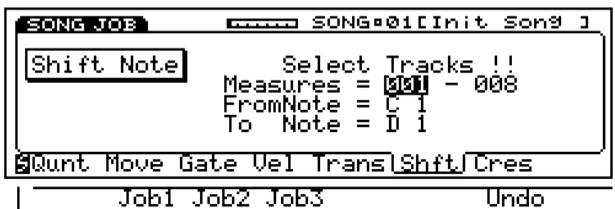
トランスポーズ値 (単位: 半音) を設定します。 "+12" で1オクターブ上がり、 "-12" で1オクターブ下がります。

【操作】

- 1 トランスポーズを実行したいソングを選択した後、JOBを押してソングジョブモードに入ります。
- 2 F4を押してJob3グループを選択します。
- 3 SHIFT + F5 (Trans)を押してトランスポーズ画面を選択します。または、カーソルを "> Transpose" まで移動し、ENTERを押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン ① ~ ⑯を押して、モディファイするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを "Measures" に移動し、トランスポーズする小節範囲 (「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー) を設定します。
- 6 カーソルを "Interval" に移動し、トランスポーズ値を設定します。
- 7 ENTERを押してトランスポーズを実行します。

ヒント 設定したトランスポーズの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに "Data empty!" (データがありません) が表示されます。この場合、トランスポーズは実行できません。

シフトノート



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

トラック：1～16（複数選択可）

Measures：001～999

FromNote：C-2～G8

To Note：C-2～G8

【解説】

選択したトラックの演奏データの中で、指定した小節内の特定のノート（音程）を別のノートにシフト（変更）します。ドラムのアサインを変更する場合などに便利です。

トラック

シフトノートするトラックを選択します。

Measures（メジャーズ）

シフトノートする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

FromNote（フロムノート）

変更する元のノートを設定します。

To Note（トゥーノート）

変更後のノートを設定します。

【操作】

- 1 シフトノートを実行したいソングを選択した後、**JOB**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **F4**を押してJob3グループを選択します。
- 3 **SHIFT + F6** (Shft)を押してシフトノート画面を選択します。または、カーソルを“> Shift Note”まで移動し、**ENTER**を押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン①～⑯を押して、シフトノートするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを“Measures”に移動し、シフトノートする小節範囲（「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー）を設定します。
- 6 カーソルを“FromNote”に移動し、変更する元のノートを設定します。
- 7 カーソルを“To Note”に移動し、変更後のノートを設定します。
- 8 **ENTER**を押してシフトノートを実行します。

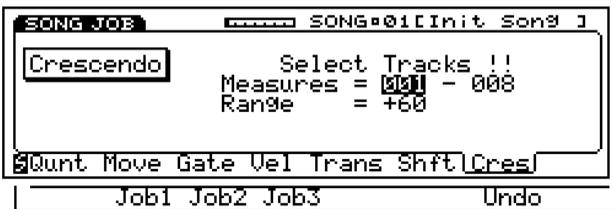
ヒント

設定したシフトノートの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、シフトノートは実行できません。

Song Job3 : Crescendo

クレッシェンド

SONG JOB F4 SHIFT + F7



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

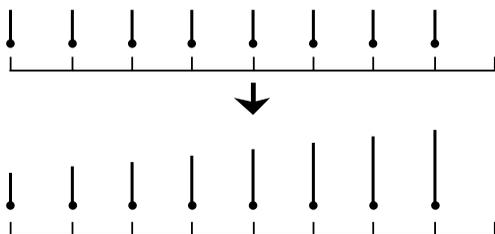
トラック：1～16（複数選択可）

Measures：001～999

Range：-99～+99

【解説】

選択したトラックの中で、指定した小節内の演奏データのベロシティを段階的に変化させます。クレッシェンドは音を少しずつ大きくする演奏方法のことです。（音を少しずつ小さくしていく演奏方法はデクレッシェンドと呼ばれます。W5/W7ではRangeをマイナスに設定することにより、デクレッシェンドの効果を付けることもできます。）



トラック

クレッシェンドするトラックを選択します。

Measures（メジャーズ）

クレッシェンドする小節範囲の始めの小節（ナンバー）と終りの小節（ナンバー）を設定します。

Range（レンジ）

クレッシェンド（デクレッシェンド）するレンジ（ベロシティ値）を設定します。

【操作】

- 1 クレッシェンドを実行したいソングを選択した後、JOBを押してソングジョブモードに入ります。
- 2 F4を押してJob3グループを選択します。
- 3 SHIFT + F7 (Cres)を押してクレッシェンド画面を選択します。または、カーソルを“> Crescendo”まで移動し、ENTERを押して画面を選択します。
- 4 トラックボタン①～⑯を押して、クレッシェンドするトラックを選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。
- 5 カーソルを“Measures”に移動し、クレッシェンドする小節範囲（「始めの小節」と「終りの小節」のナンバー）を設定します。
- 6 カーソルを“Range”に移動し、クレッシェンドするレンジを設定します。
- 7 ENTERを押してクレッシェンドを実行します。

ヒント

設定したクレッシェンドの小節範囲にデータがない場合は、LCDディスプレイに“Data empty!”（データがありません）が表示されます。この場合、クレッシェンドは実行できません。

第 2 章

リファレンス

VOICE

ボイスモード

ボイスモードでは、マルチの中のインストにアサインされたボイスを呼び出すことができます。

ボイスモードについて

[VOICE] を押してボイスモードに入ります。

LCDディスプレイには、ボイスモードに入る前に選択されていたチャンネルのボイスが呼び出されます。

[VOICE] のランプが点灯し、他のモードセレクトキーのランプは消灯します。



- ・現在のチャンネル、呼び出されているボイスネームとバンク/ナンバー、インサージョンエフェクトのエフェクトタイプが表示されます。
- ・選択されたチャンネルはソングモードの設定から、以下の設定に変わります。

パラメーター	設 定
Volume (ボリューム)	100
Pan (パン)	0 (センター)
Shift (ノートシフト)	0
Tune (チューン)	0
PB (ピッチベンドレンジ)	vce (ボイスの設定値)
Ins.EF (インサージョンエフェクトスイッチ)	常にオン
Sys.EF1, 2, 3センドレベル (システムエフェクト1, 2, 3)	vce (ボイスの設定値)
システムエフェクトタイプ	EF1=Reverb Hall1, EF2=Chorus EF3=Delay L, C, R
システムエフェクトパラメーター	それぞれのデフォルト値
システムエフェクトリターンレベル	EF1=72, EF2=109, EF3=127

ヒント

ボイスモードからソングモードに戻った場合、設定はボイスモードで変更されたままになります。ソングを選択しなおせば、最初の設定に戻すことができます。

ボイスの選択と設定

[INC] [DEC] (または、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER]) でボイスを選択します。カーソルはボイスネームに固定されます。



- [F6] [F7] ([-Bank-])を押してバンクを選択した後[ENTER]を押すと、ボイスバンクを切り替えることができます。
選択できるバンクの内容は、ソングモード (83, 84ページ) をご参照ください。もちろんドラムボイスの選択・演奏もできます。
- [F8] (Dir)を押して、ボイスディレクトリーをポップアップ表示することができます。
ボイスディレクトリーでは、カーソル位置のボイスが演奏できます。
[INC] [DEC] (またはジョグダイヤル) でカーソルを移動するか、テンキー+[ENTER] でボイス番号を指定してボイスを変更することができます。



- トラックボタン [1] ~ [16] を押して、チャンネルを切り替えることができます。

ヒント ボイスモードでは、シーケンサーの演奏 (再生) をすることができますが、レコーディングすることはできません。[RECORD] ボタンを押すと、自動的にソングモード (シーケンスディスプレイ) に移ります。

第 3 章

リファレンス

VOICE EDIT

VOICE EDIT

ボイスエディットモード

ボイスを構成するエレメントやパラメーターをエディットすることで、音色を自由に作り変えることができます。

ボイスエディットモードについて

ボイスエディットモードには、ノーマルボイスエディットとドラムボイスエディットの2つがあります。

ノーマルボイスエディット

ノーマルボイス（通常のボイス）をエディットします。

ドラムボイスエディット

ドラムボイス（ドラムやパーカッションの音を鍵盤一つ一つに割り当てたボイス）をエディットします。

ノーマルボイスとドラムボイスでは、選べるエディット画面やパラメーターが異なります。

音色によっては、パラメーターを変更しても変化がない場合があります。

ノーマルボイスエディットについて

ノーマルボイスを選択後、**VOICEEDIT**を押してノーマルボイスエディットモードに入ります。LCDディスプレイには下の画面が表示されます。これは、ノーマルボイスの構造を簡単に表したものです。



ノーマルボイスは、最大4つのエレメントをベースにアンプリチュード、フィルター、ピッチ、LFO、コントローラー、エフェクトなどのパラメーターで構成されています。

これらのエレメントの組み合わせや各種パラメーターを自由に設定して、ボイスを作ることがボイスエディットです。

ボイスエディットは、各インストのボイスに固有のもので、同じ番号ボイスを複数のインストで呼び出している場合、一方をエディットしても他のインストの音色（ボイス）には影響しません。同じ番号のボイスでも異なったエディットができます。

ボイスエディットモードでの画面移動

- ボイスエディットモードで各機能を選択するには、以下の3通りの方法があります。
 - LCD下部に表示してある機能種類のファンクションキー **[F1]** ~ **[F8]** を押します。
 - LCD表示上の機能名にカーソルを移動し、**[ENTER]** を押します。
 - 機能に対応したトラックボタン **[9]** ~ **[16]** を押します。
- LCDディスプレイの下段左端に **[M]** が表示されているときは、**[SHIFT]** を押しながら **[F1]** ~ **[F8]** を押すと、他のボイスエディット機能に入ることができます。
- [EXIT]** を押すと、現在の操作を中断して一つ前の画面に戻ります。
- ボイスエディットモードから抜けるには、他のモードセレクトキーを押すか、**[EXIT]** を数回押します。

エレメントについて

- ボイスを構成するエレメントは、最大4つまで自由に組み合わせることができます。エレメントの割り当ては、エレメントアサイン (139ページ) で行います。
- エレメントを選択 / 指定して設定するパラメーターの場合は、トラックボタン **[1]** ~ **[4]** でエレメントを選択できます。
- エレメントがアサインされていない (“ off ”) 場合は、 “ - - - ” が表示され、パラメーターの設定はできません。

エディットしたデータの保存

- ボイスをエディットすると、ボイスナンバーの左側にエディットマーク (**[E]**) が表示されます。これは、『このボイスはエディットされたが、ストアはされていない』ことを示しています。この状態のままソングモードやボイスモードへ戻っても、エディットした音色で演奏できますが、ボイスやソングを切り替えたり電源をオフにした場合は、そのボイスのエディット内容は失われてしまいます。エディットしたデータを保存しておきたい場合は、ストア操作 (136ページ) を行ってください。エディットマークは、ストア完了すると消えます。

ノーマルボイスエディットについて

ボイスエディットでの便利な機能

エレメントミュート機能

トラックボタン∞ ~ ⑧は、ボイスエディットモードでは、エレメント1~4のオン/オフ（ミュート）スイッチになります。ボタンを押すとランプが消灯し、そのエレメントはミュートされます。ランプが点灯しているエレメントだけを聴くことができます。

エディットコンペア機能

ボイスエディット中に **VOICE EDIT** を押すと、エディット前の音を聴くことができます。このとき **VOICE EDIT** のランプは点滅し、ディスプレイ表示中のエディットマーク (目) はコンペアマーク (目) に変わります。コンペア中はデータのエディットができなくなり、ボイスエディット以外の画面には移動できません。

VOICE EDIT を押すたびに、エディットとコンペアが交互に切り替わります。

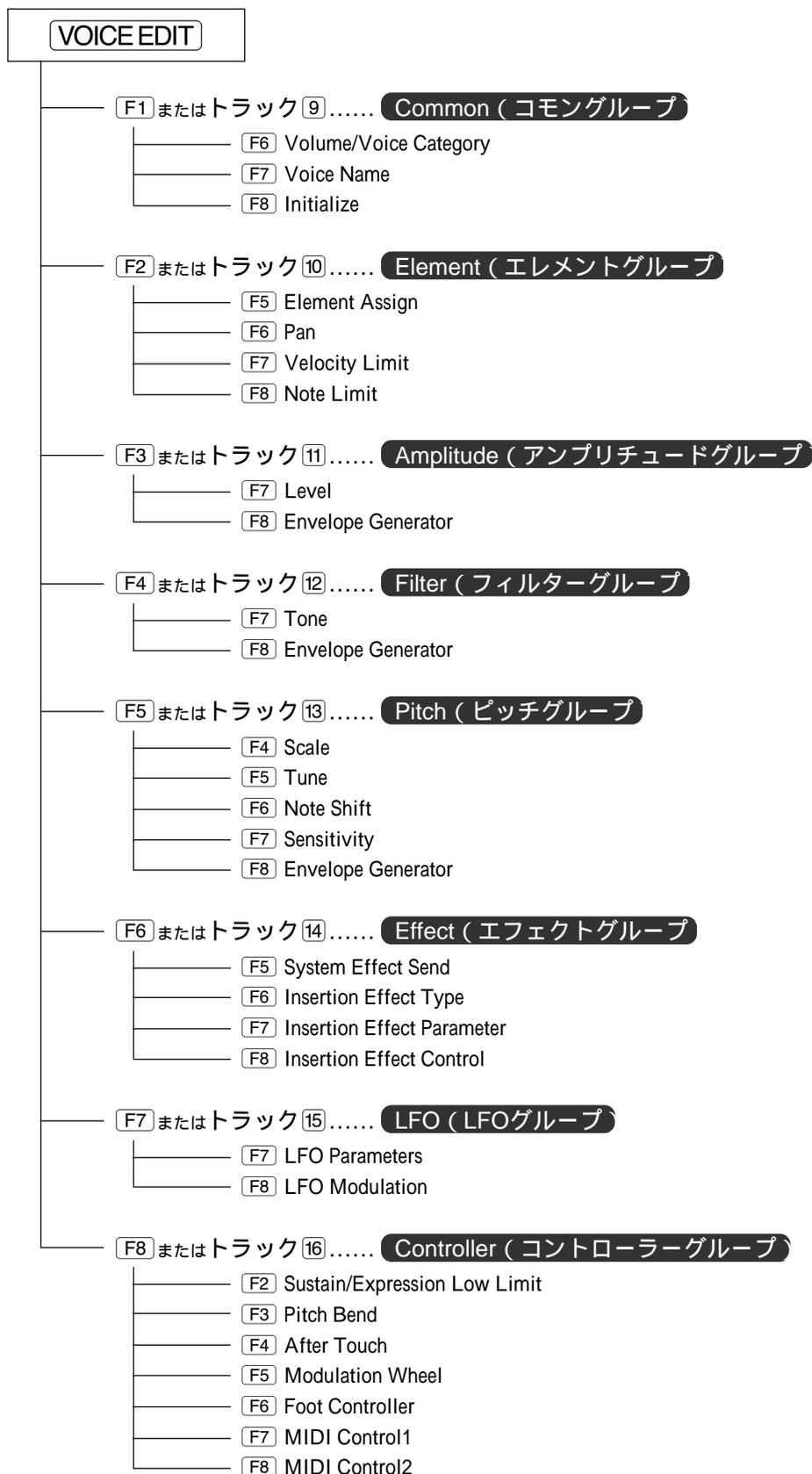
ヒント

キーボードセットアップ (90ページ) でスプリット、レイヤー、4ゾーンを設定している場合は、モードをノーマルに戻してからボイスエディット操作を行ってください。(ノーマル以外のモードでは、エディット中の音を鍵盤で確認することができません。)

ヒント

ボイスエディットモードでは、シーケンサーの録音はできません。

ノーマルボイスエディットのツリー図

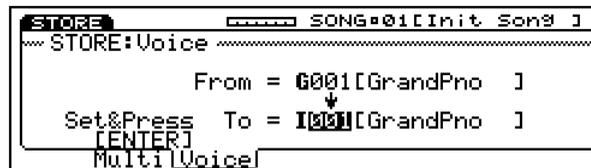


ボイスのストア

エディットしたボイスを任意のボイス番号に保存する操作を、ストアと呼びます。ストアせずにボイスやソングを切り替えたり電源をオフにした場合は、そのボイスのエディット内容は失われてしまいます。エディットを実行する前に、必ずこの操作を覚えておいてください。

ストア操作の手順

- 1 **[STORE]** を押します。
- 2 **[F3]** (Voice) を押してストアボイスを選択します。
* この画面に入る前に選択されていたトラックのボイス（鍵盤で演奏できたボイス）がストアの対象になります。



- 3 スストア先のボイス番号・ボイスネームを **[INC]** **[DEC]**（または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**）で選択します。
- 4 **[ENTER]** を押します。
- 5 “Are you sure?”（実行してもよいですか？）と確認のポップアップウィンドウが表示されます。ストアを実行する場合は **[INC]** を、キャンセルする場合は **[DEC]** を押します。

ヒント

プリセット、GM、インターナルボイスを選んでストアボイスへ入ると、ストア先はインターナルボイスバンクとなります。
ソングボイスを選んでストアボイスへ入ると、ストア先はソングボイスバンクとなります。
新しくソングボイスを作るには、ユーティリティモードの「メモリー」（192ページ）の操作を行ってください。

注意

エディットしたボイスを保存しておきたい場合は、このストアボイスを行ってから、ボイスやソングの切り替えまたは電源のオフを行ってください。

注意

ストア先のボイスにデータがある場合、ストアを実行するとそのデータは失われます。ご注意ください。

Common (コモングループ)

Volume/Voice Category

VOICE EDIT

F1 (Com)

F6 (Vol)

ボリューム / カテゴリー



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Category : - ~ Co (21種類)

Volume : 0 ~ 127

【解説】

Category (カテゴリー)

ボイスモードではボイス名の左側に、また、ソングモードのミキシング画面では各チャンネルのVOLのグラフィック表示の下に表示され、そのインストにアサインされているボイスの分類を表します。(右欄のカテゴリーリスト参照)

Volume (ボリューム)

ボイス / エlement共通のトータルボリュームを設定します。

・カテゴリーリスト

LCD上の表示 ボイスの分類

- No Assign (アサインなし)	Pd Synth Pad (シンセパッド)
Pf Piano (ピアノ)	Fx Synth Sound Effect (シンセサウンドエフェクト)
Cp Chromatic Percussion (クロマチックパーカッション)	Or Organ (オルガン)
Gt Guitar (ギター)	Et Ethnic (エスニック)
Ba Bass (ベース)	Pc Percussive (パーカッシブ)
St Strings/Orchestra (ストリングス/オーケストラ)	Se Sound Effect (サウンドエフェクト)
En Ensemble (アンサンブル)	Dr Drums (ドラムス)
Br Brass (ブラス)	Sc Synth Comping (シンセコンピング)
Rd Reed (リード)	Vo Voice (ボイス)
Pi Pipe (パイプ)	Co Combination (コンビネーション)
Ld Synth Lead (シンセリード)	

* ボイスバンクが "off" の場合はスペース表示になります(なにも表示されません)。

【操作】

- 1 F1 (Com) を押した後、F6 (Vol) を押してボリューム / カテゴリーの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。

Voice Name

VOICE EDIT

F1 (Com)

F7 (Name)

ボイスネーム



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

ボイスネーム (スペース)

0123456789!#%&'()*~^`{}~ "*,., ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ/;:<=> abcdefghijklmnopqrstuvwxyz?[\]|

【解説】

ボイスネームを設定します。10文字まで使用することができます。

【操作】

- 1 F1 (Com) を押した後、F7 (Name) を押してボイスネームの設定に入ります。LCDディスプレイの[]内に、現在のボイスネームが表示されます。
- 2 F4 (F5) を押して カーソルを動かして、変更する文字の入力位置を選びます。
- 3 カーソルでディスプレイのキャラクターリストの中から使用したい文字を選択します。
- 4 2と3の操作を繰り返してボイスネームを完成させます。

* スペースを入力する場合はF3 ([SPC]) を押します。

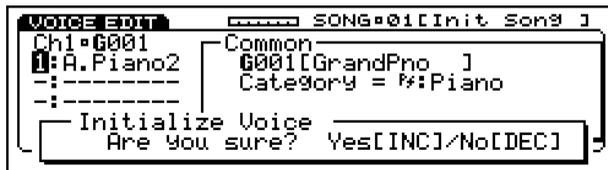
Initialize Voice

VOICE EDIT

F1 (Com)

F8 (Init)

イニシャルイズボイス



【解説】

ボイスデータをイニシャルイズします。
イニシャルイズを実行すると、すべてのパラメーターを初期値に戻します。

【操作】

- 1 F1 (Com)を押した後、F8 (Init)を押してイニシャルイズの設定に入ります。LCDディスプレイに左の画面が表示されます。
- 2 INCを押すとイニシャルイズが実行されます。キャンセルする場合はDECを押します。

初期値は以下の通りです。

初期値一覧表

Com	Vol	Category	- : No Assign	Efct	Ctrl	Parameter	00 : off
		Volume	127			Min	0%
	Name	ボイスネーム	Init Voice			Max	100%
Elem 1 ~ 4				LFO	Param	全パラメーター	0
	Assign	エレメントバンク / ナンバー	イニシャルイズ実行前と同じ		Mod	全パラメーター	0
	Pan	Pan	0	Ctrl	Sus	Sustain	on
	Veil	Vel Limit	1 ~ 127			ExpLLmt	0
	NtL	NoteLimit	C-2 ~ G8		PB	PB	on
以下Type (テンプレートタイプ) はすべて00 [-----]						PB Range	0
		AT P.Bend				0	0
Amp	Level	Vel	0	AT	AT	他パラメーター	on
		Level	100			0	0
	EG	全パラメーター	0	MW	MW	他パラメーター	on
Filt	Tone	全パラメーター	0			0	0
	EG	全パラメーター	0	FC	FC	他パラメーター	on
		0	0			0	0
Pitch	Scale	Scale	0	MC1	MC1		on
	Tune	Random	0		By		000 : off
		Tune	0		To		00 : off
	Shift	Fix	off		Min		0%
		Note/Shift	C3/0		Max		100%
	Sens	Vel	0	MC2	MC2		on
		EG	+32 (100%)		By		000 : off
	EG	全パラメーター	0		To		00 : off
Efct	SysEF	EF1	0		Min		0%
		EF2	0		Max		100%
		EF3	0				
	Type	Type	01 : 3 Band EQ				
		EF Mode	auto off				
	Param	全パラメーター	エフェクトの初期値				

Element (エレメントグループ)

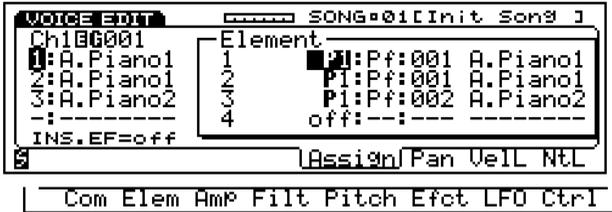
Element Assign

エレメントアサイン

VOICE EDIT

F2 (Elem)

F5 (Assign)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

エレメントバンク：off, P1 (プリセット1), P2 (プリセット 2), I (インターナル), S (ソング), E (エクスターナル)

エレメントナンバー：P1=001 ~ 256
P2=001 ~ 245

【解説】

ボイスを構成するエレメントを選択します。1ボイスに4つまでエレメントをアサイン (割り当て) することができます。

- * エレメントが存在しないバンク (I, S, E) を選択すると、エレメントネームに * マークが表示され、音は出ません。
- * IやSは、外部ディスクから音色を供給する場合のメモリー

エリアになります。

- * Eは、『拡張ウェーブ/ボイスボード』(別売)を装着している場合だけ有効です。

【操作】

- 1 F2 (Elem) を押した後、F2 (Assign) を押してエレメントアサインの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④ (またはカーソル▼▲キー) でエレメントナンバーを選び、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) でアサインするエレメントのバンクとナンバーを設定します。設定の方法は各エレメント(1~4)共通です。

ヒント

ここでアサインしたエレメントのみが、ボイスエディットで選択・エディットできます。アサインされていないエレメントは、パラメーター表示が“- - -”となり、選択・エディットすることはできません。

注意

SNG (ソング) エレメントバンクは、電源をオフにするとデータが消えてしまいます。

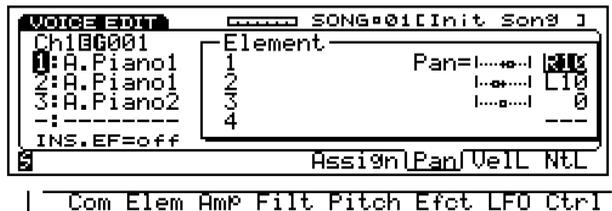
Pan

パン

VOICE EDIT

F2 (Elem)

F6 (Pan)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Pan : L31 ~ 0 ~ R31

【解説】

Pan (パン)

エレメントのパン (ステレオのポジション) を設定します。設定値は、0でセンター、Lがついた値で左側、Rがついた値で右側になります。

【操作】

- 1 F2 (Elem) を押した後、F6 (Pan) を押してパンの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④ (またはカーソル▼▲キー) でエレメントを選び、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。設定の方法は各エレメント(1~4)共通です。

ヒント

設定左側の“L10”表示で、位置を確認することができます。

Velocity Limit

ベロシティリミット

VOICE EDIT

F2 (Elem)

F7 (VelL)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Vel Limit : 下限 1~127、上限 1~127

【解説】

Vel Limit (Velocity Limit : ベロシティリミット)

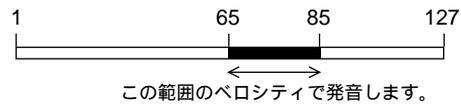
ボイスの各エレメント(1~4)のベロシティリミットを設定します。

ベロシティリミットでは、鍵盤を弾いたときにどれくらいの強さで押鍵情報を検出するか範囲を設定します。

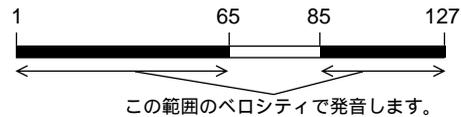
ベロシティリミットの下限よりも弱く鍵盤を弾いた場合や、上限よりも強く弾いた場合は、いずれも発音しません。

* “ 85 ← 65 ” のように下限を上限よりも大きな値に設定した場合は、1~64と86~127の範囲で発音します。

65 ← 85 と設定した場合



85 ← 65 と設定した場合



【操作】

- 1 F2 (Elem) を押した後、F7 (VelL) を押してベロシティリミットの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④ (またはカーソル▼▲キー) でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。設定の方法は各エレメント(1~4)共通です。

ヒント “ — ” 表示で、発音範囲を確認することができます。

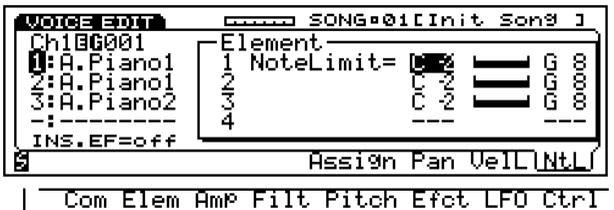
Note Limit

ノートリミット

VOICE EDIT

F2 (Elem)

F8 (NtL)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Notelimit : 下限 C-2~G8、上限 C-2~G8

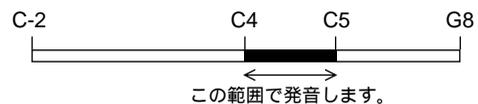
【解説】

NoteLimit (ノートリミット)

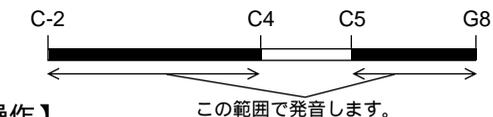
ボイスの各エレメント(1~4)のノートリミット(鍵盤上の発音範囲)を設定します。

* “ C 5 ← C 4 ” のように下限を上限よりも大きな値に設定した場合は、C-2~C4とC5~G8の範囲で発音します。

C 4 ← C 5 と設定した場合



C 5 ← C 4 と設定した場合



【操作】

- 1 F2 (Elem) を押し、F8 (NtL) を押してノートリミットの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④ (またはカーソル▼▲キー) でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (またはジョグダイヤル) で値を設定します。設定の方法は各エレメント(1~4)共通です。

ヒント “ — ” 表示で、発音範囲を確認することができます。

Amp (アンプリチュードグループ)

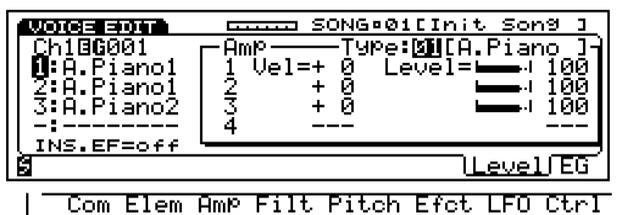
Level

レベル

VOICE EDIT

F3 (Amp)

F7 (Level)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 39

Vel : -14 ~ +14

Level : 0 ~ 127

【解説】

アンプリチュードとは、鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音量変化をコントロールする機能です。

レベルでは、ボイスの各エレメント (1~4) の音量に関する設定を行います。

Type (テンプレートタイプ)

テンプレートタイプとは、アンプリチュードパラメーター設定のセットのことです。タイプを選ぶだけで簡単にいろいろな目的に合ったパラメーターを設定することができます。自分の欲しいエディット結果に近いテンプレートタイプを選び出し、そこから細かくエディットすれば、手早く作業ができます。

* テンプレートタイプを使用しない場合 (Type=00)、各設定値はエレメントが持つ値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

テンプレートタイプを使用した場合、各設定値はテンプレートタイプの値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

* 加算 / 減算後のパラメーターの値が設定値の範囲を越える場合は、範囲の上限または下限の値に設定されます。(別冊リストブック「テンプレートタイプリスト」参照)

* テンプレートタイプはレベル、EG画面共通です。

Vel (Velocity Sensitivity : ペロシティセンシティビティ) 鍵盤を弾く強さによって音量をコントロールする機能を設定します。プラスの値を設定すると、強く弾いたときほど大きな音量変化が得られます。マイナスの設定はその逆になります。

* 設定値はエレメントが持つ値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

Level (レベル)

エレメントの音量を設定します。

【操作】

- 1 F3 (Amp) を押し、F7 (Level) を押してレベルの設定に入ります。
- 2 トラックボタン ① ~ ④ でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。設定の方法は各エレメント (1~4) 共通です。

ヒント

“” 表示で、レベルを確認することができます。

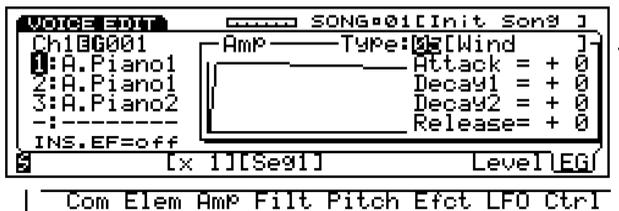
EG

エンベロープ

VOICE EDIT

F3 (Amp)

F8 (EG)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 39

Attack/Hold : -63 ~ +63

Decay1 : -63 ~ +63

Decay2 : -63 ~ +63

Release : -63 ~ +63

【解説】

ボイスの各エレメント（1~4）の音量の時間変化に関する設定を行います。

各パラメーターの値を変更することに音量カーブのグラフィック表示が変化します。

- ・ **F3** を押すと、グラフィックの表示スケールをすることができます。スケールはx1, x2, x5, x10, x20, x50の6段階で、EGカーブの全体を見ることができます。
- ・ **F4** を押すと、グラフィックの表示セクションを変更することができます。セクションはSeg1（セグメント1）、Seg2, Seg3, Koff（キーオフ）、Rel（リリース）の5つです。

Type（テンプレートタイプ）

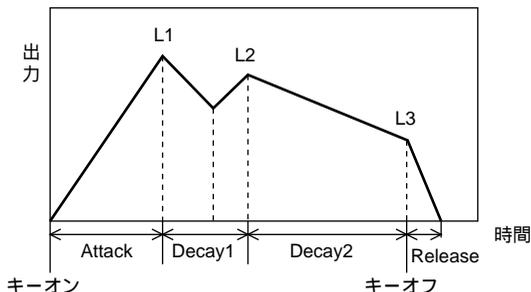
アンプリチュードのレベル（141ページ）をご参照ください。

Attack/Hold（アタック/ホールド）

エレメントの持つエンベロープのモード（種類）によって“Attack”または“Hold”が表示されます。

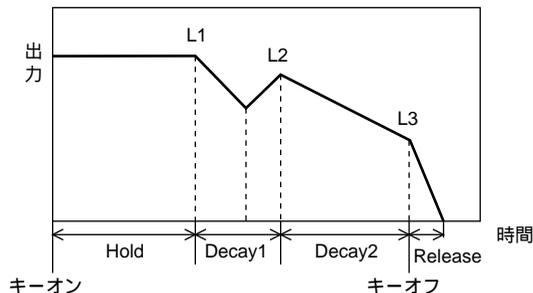
Attack（アタック）

鍵盤を弾いた瞬間から、レベルL1（最大出力に固定）に達するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいほど変化が速く行われます。



Hold（ホールド）

鍵盤を弾いた瞬間からレベルL1（最大出力に固定）で発音され、この“Hold”で設定した時間、そのままの出力レベルを持続します。



Decay1（ディケイ1）

レベルL1からレベルL2へ変化するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいほど変化が速く行われます。

Decay2（ディケイ2）

レベルL2からレベルL3へ変化するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいほど変化が速く行われます。

Release（リリース）

鍵盤を離れた瞬間から音が消えるまでの変化の速さを設定します。数値が大きいほど変化が速く行われます。マイナスの値を設定すると、鍵盤から指を離れた後も音が残ります。

* すべての設定値はエレメントが持つ値に対して加算（プラス設定時）または減算（マイナス設定時）されます。

【操作】

- 1 **F3** (Amp) を押した後、**F8** (EG) を押してエンベロープの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、**INC** **DEC**（または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**）で値を設定します。設定の方法は各エレメント（1~4）共通です。

Filt (フィルターグループ)

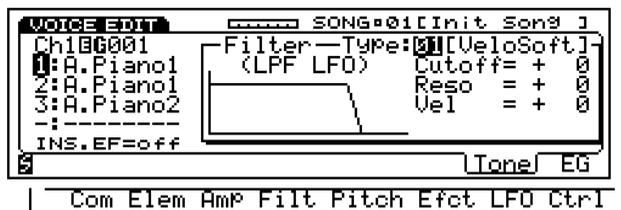
Tone

トーン

VOICE EDIT

F4 (Filt)

F7 (Tone)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 59

Cutoff : -127 ~ +127

Reso/Band : -99 ~ +99

Vel : -127 ~ +127

V.Band : -63 ~ +63

【解説】

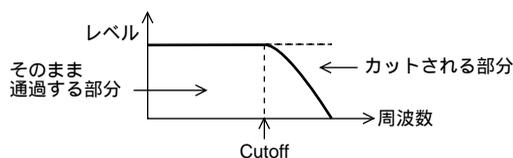
ボイスの各エレメント (1~4) の音色に関する設定を行います。

各パラメーターの値を変更するたびにフィルターのグラフィック表示が変化します。

フィルターには、以下の5タイプがあります。

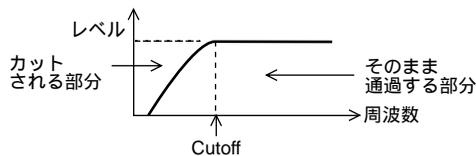
LPF (ローパスフィルター)

低域の信号はそのまま通過させ、高域の信号をカットします。



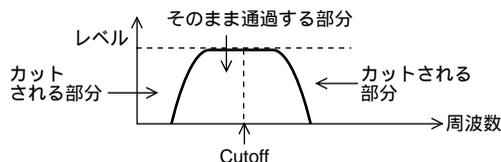
HPF (ハイパスフィルター)

高域の信号はそのまま通過させ、低域の信号をカットします。



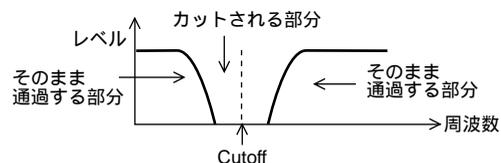
BPF (バンドパスフィルター)

特定の周波数帯域のみの信号だけを通過させます。



・BEF (バンドエリミネートフィルター)

バンドパスフィルターとは逆に、特定の周波数帯域のみの信号だけをカットして、それ以外の周波数帯の信号を通過させます。



THRU (スルー)

フィルターを通さず、信号をそのまま通過させます。

Type (テンプレートタイプ)

テンプレートタイプとは、フィルターパラメーター設定のセットのことです。タイプを選ぶだけで簡単にいろいろな目的に合ったパラメーターを設定することができます。自分の欲しいエディット結果に近いテンプレートタイプを選び出し、そこから細かくエディットすれば、手早く作業ができます。

- * テンプレートタイプを使用しない場合 (Type=00)、各設定値はエレメントが持つ値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。テンプレートタイプを使用した場合、各設定値はテンプレートタイプの値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。
- * 加算 / 減算後のパラメーターの値が設定値の範囲を越える場合は、範囲の上限または下限の値に設定されます。(別冊リストブック「テンプレートタイプリスト」参照)
- * テンプレートタイプはトーン、EG画面共通です。

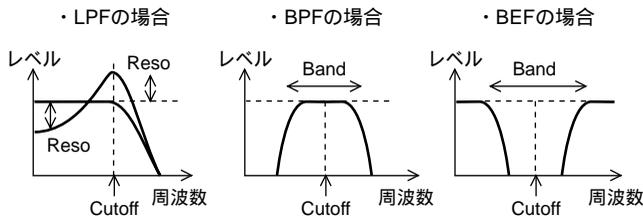
Cutoff (Cutoff Frequency : カットオフフリケンシー)

フィルターのカットオフ周波数を設定します。

VOICE EDIT

フィルターグループ (ノーマルボイス)

Reso/Band (Resonance/Band : レゾナンス/バンド)
 エLEMENTのフィルタータイプがLPFの場合は“ Reso ”、
 BPFと BEFの場合は“ Band ”と表示されます。
 Resoの場合は、カットオフ周波数付近の音量が持ち上がる効果
 を設定します。
 Bandの場合は、カットオフ周波数に対して、周波数帯をどの
 くらいの幅に設定するかを決めます。



Vel (Velocity Sensitivity : ペロシィセンシィビィティ)
 鍵盤を弾く強さによってカットオフ周波数をコントロールする
 機能を設定します。プラスの値を設定すると、強く弾いた
 ときほどカットオフ周波数が高い方向へ移動し、大きな音色
 変化が得られます。マイナスの設定はその逆になります。

V.Band (Vel.Band.Sens : ペロシィバンドセンシィビィ
 ティ)
 ELEMENTのフィルタータイプがBPFとBEFの場合だけ表示
 されます。
 鍵盤を弾く強さによって“ Band ”の幅をコントロールする機
 能を設定します。プラスの値を設定すると、強く弾いたとき
 ほどBandの幅が広くなり、弱く弾くと幅が狭くなります。マ
 イ
 ナスの設定はその逆になります。

* すべての設定値はELEMENTが持つ値に対して加算 (プラ
 ス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

【操作】

- 1 [F4] (Filt) を押した後、[F7] (Tone) を押してトーンの設定に
 入ります。
- 2 トラックボタン① ~ ④ でELEMENTを選びます。設定し
 たいパラメーター位置にカーソルを移動し、[INC] [DEC]
 (または、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER]) で値を設
 定します。設定の方法は各ELEMENT (1 ~ 4) 共通で
 す。

ヒント 選択されているELEMENTによって、フィルターの効
 果をEGでコントロールするものと、LFOでコントロー
 ルするものがあります。フィルター名の右側にEGかLFOが表示
 されます。

- ・ LFOが割り当てられている場合は、153ページのLFOで設定さ
 れているLFOにより、周期的にカットオフ周波数を変化させ
 ます。
- ・ EGが割り当てられている場合は、このエンベロープの設定に
 より、周期的にカットオフ周波数を変化させます。また、
 フィルターのペロシィセンシィビィティが0でない場合に、
 ペロシィティのアタック部 (Attack) に作用します。他の部分
 には作用しません。
 この場合コントローラーでのカットオフ周波数の変化は、
 キーオン時のコントローラーの状態で決定され、キーオン
 のままコントローラーを変化させてもカットオフ周波数は変化
 しません。
 キースケールでフィルターをコントロールすることはできませ
 ん。

エンベロープ



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 59

Attack : -63 ~ +63

Decay1 : -63 ~ +63

Decay2 : -63 ~ +63

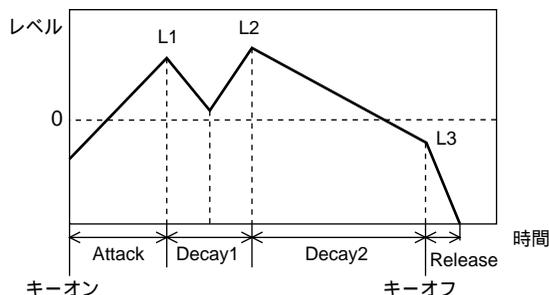
Release : -63 ~ +63

【解説】

ボイスの各エレメント(1~4)のフィルターの効果を、時間的に変化させるときの設定を行います。ここで使う「レベル」とは、フィルターのトーン(143ページ)での設定値に対する変動の量をいいます。すなわち、レベル0のときのカットオフ周波数は、トーンの“Cutoff”で設定した値となります。

各パラメーターの値を変更するごとにフィルターエンベロープのグラフィック表示が変化します。

- ・ F3 を押すと、グラフィックの表示スケールをえることができます。スケールはx1, x2, x5, x10, x20, x50の6段階で、エンベロープカーブの全体を見ることができます。
- ・ F4 を押すと、グラフィックの表示セクションをえることができます。セクションはSeg1(セグメント1), Seg2,



Seg3, Koff(キーオフ), Rel(リリース)の5つです。

Type(テンプレートタイプ)

フィルターのトーン(143ページ)をご参照ください。

Attack(アタック)

鍵盤を弾いた瞬間から、レベルL1に達するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいほど変化が速く行われます。

Decay1(ディケイ1)

レベルL1からレベルL2へ変化するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいほど変化が速く行われます。

Decay2(ディケイ2)

レベルL2からレベルL3へ変化するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいほど変化が速く行われます。

Release(リリース)

鍵盤を離れた瞬間から音が消えるまでの変化の速さを設定します。数値が大きいほど変化が速く行われます。

* すべての設定値はエレメントが持つ値に対して加算(プラス設定時)または減算(マイナス設定時)されます。

【操作】

- 1 F4(Filt)を押した後、F8(EG)を押してエンベロープの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC(DEC)(または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER)で値を設定します。設定の方法は各エレメント(1~4)共通です。

Pitch (ピッチグループ)

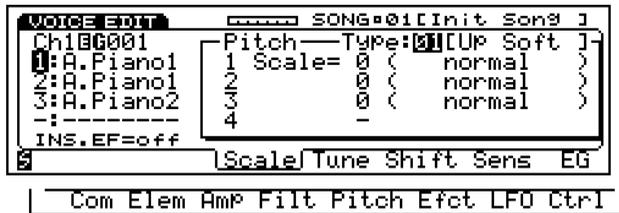
Scale

VOICE EDIT

F5 (Pitch)

F4 (Scale)

スケール



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 40

Scale : 0 ~ 4

【解説】

ボイスの各エレメント(1~4)のスケール(調律)を変更します。

Type (テンプレートタイプ)

テンプレートタイプとは、ピッチパラメーター設定のセットのことです。タイプを選ぶだけで簡単にいろいろな目的に合ったパラメーターを設定することができます。自分の欲しいエディット結果に近いテンプレートタイプを選び出し、そこから細かくエディットすれば、手早く作業ができます。

* テンプレートタイプを使用しない場合 (Type=00)、各設定値はエレメントが持つ値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

テンプレートタイプを使用した場合、各設定値はテンプレートタイプの値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

* 加算 / 減算後のパラメーターの値が設定値の範囲を越える場合は、範囲の上限または下限の値に設定されます。(別冊リストブック「テンプレートタイプリスト」参照)

* テンプレートタイプはスケール、チューン、ノートシフト、センシティビティ、EG画面共通です。

Scale (スケール)

使用するスケールを、以下の5種類から選択します。

- 0 (normal) : 平均律に設定されます。12のすべて等しい半音で構成されます。通常のシンセサイザーで使用されるスケールです。
- 1 (50cent/key) : C3を中心として、鍵盤1つ移動するごとに50セントずつ音程が変わります。
- 2 (20cent/key) : C3を中心として、鍵盤1つ移動するごとに20セントずつ音程が変わります。
- 3 (10cent/key) : C3を中心として、鍵盤1つ移動するごとに10セントずつ音程が変わります。
- 4 (5cent/key) : C3を中心として、鍵盤1つ移動するごとに5セントずつ音程が変わります。

【操作】

- 1 **F5** (Pitch) を押した後、**F5** (Scale) を押してスケールの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④ (またはカーソル▼▲キー) でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、**INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**) で値を設定します。設定の方法は各エレメント(1~4)共通です。

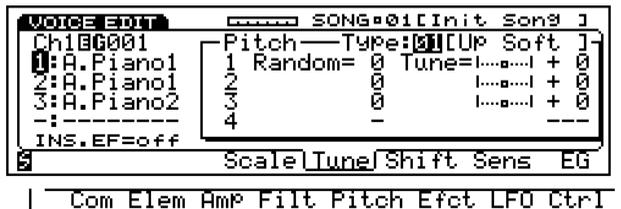
Tune

チューン

VOICE EDIT

F5 (Pitch)

F5 (Tune)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 40

Random : 0 ~ 7

Tune : -63 ~ +63

【解説】

ボイスの各エレメント（1~4）の音程の微調整を行います。

Type（テンプレートタイプ）

ピッチのスケール（146ページ）をご参照ください。

Random（ランダム）

エレメントの音程をランダムにずらします。数値を上げるほ

どずれが大きくなります。

Tune（チューン）

エレメントの音程を微妙に上下します。プラスに設定すると音程が上がり、マイナスの値では音程が下がります。

* Random, Tuneの設定値は、エレメントが持つ値に関係なく設定されます。

【操作】

- 1 F5 (Pitch) を押した後、F5 (Tune) を押してチューンの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④（またはカーソル▼▲キー）でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC/DEC（または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER）で値を設定します。設定の方法は各エレメント（1~4）共通です。

ヒント “|...|” 表示で、ピッチのずれを確認することができます。

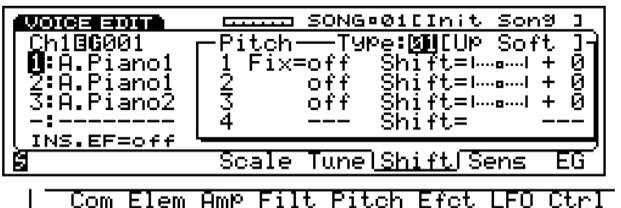
Note Shift

ノートシフト

VOICE EDIT

F5 (Pitch)

F6 (Shift)



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 40

Fix : off, on

Note/Shift : C-2 ~ G8/-63 ~ +63

【解説】

ボイスの各エレメント（1~4）のノートシフトを設定します。

Type（テンプレートタイプ）

ピッチのスケール（146ページ）をご参照ください。

Fix（フィックス）

ノートシフトをするか、しないかを設定します。（off：ノートシフトする、on：ノートシフトしない）

Note/Shift（ノート/シフト）

Fixを“on”に設定した場合はNote（固定ノートナンバー）の設定になります。エレメントの音程を1つに固定（どの鍵盤を弾いても同じ音程）します。音程はNote（ノートナンバー）で変更することができます。

Fixを“on”に設定するとスケール画面（146ページ）には“-”が表示され、スケール設定ができなくなったことを示します。

Fixを“off”に設定した場合はShift（ノートシフト幅）の設定になります。エレメントの音程を半音単位で上下します。プラスに設定すると音程が上がり、マイナスに設定すると音程が下がります。

* Note/Shiftの設定値は、エレメントが持つ値に関係なく設定されます。

【操作】

- 1 F5 (Pitch) を押した後、F6 (Shift) を押してノートシフトの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④（またはカーソル▼▲キー）でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC/DEC（または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER）で値を設定します。設定の方法は各エレメント（1~4）共通です。

ヒント “|...|” 表示で、ノートシフトの幅を確認することができます。

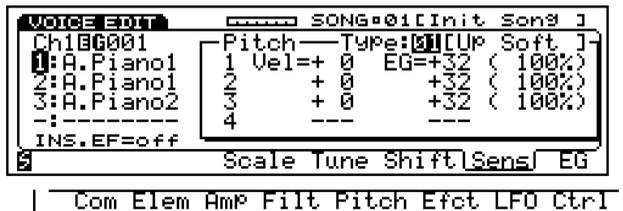
Sensitivity

VOICE EDIT

F5 (Pitch)

F7 (Sens)

センシティビティ



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 40

Vel : -14 ~ +14

EG : -63 (-196%) ~ +63 (196%)

【解説】

ボイスの各エレメント（1～4）の音程に関するセンシティビティの設定を行います。

Type（テンプレートタイプ）

ピッチのスケール（146ページ）をご参照ください。

Vel（Velocity Sensitivity：ペロシティセンシティビティ）
鍵盤を弾く強さによって音程をコントロールする機能を設定
します。プラスの値を設定すると、強く弾いたときほど大き
な音程変化が得られます。マイナスの設定はその逆になりま
す。

EG（EG Range：エンベロープレンジ）

上記ペロシティセンシティビティで設定した音程変化の量を
設定します。最も強く弾いたときにどれだけの音程変化があ
るか、元の音程に対する%で設定します。0に設定すると音程
変化はありません。

* EGの設定値は、エレメントが持つ値に関係なく設定されま
す。

【操作】

- 1 F5 (Pitch)を押した後、F7 (Sens)を押してセンシティビ
ティの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①～④（またはカーソル▼▲キー）で
エレメントを選びます。設定したいパラメーター位置に
カーソルを移動し、INC DEC（または、ジョグダイア
ル、テンキー+ENTER）で値を設定します。設定の方法は
各エレメント（1～4）共通です。

エンベロープ



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 40

Attack : -63 ~ +63

Decay1 : -63 ~ +63

Decay2 : -63 ~ +63

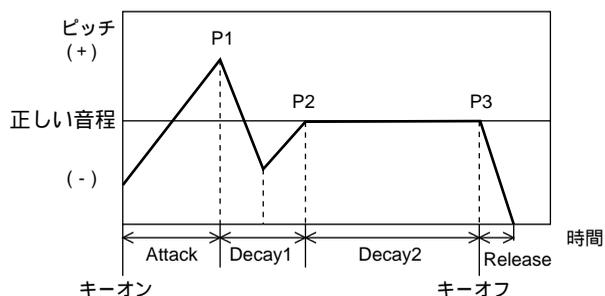
Release : -63 ~ +63

【解説】

ボイスの各エレメント(1~4)の音程を、時間的に変化させるときの設定を行います。

各パラメーターの値を変更するごとにピッチエンベロープのグラフィック表示が変化します。

- ・ F3を押すと、グラフィックの表示スケールをすることができます。スケールはx1, x2, x5, x10, x20, x50の6段階で、エンベロープカーブの全体を見ることができます。
- ・ F4を押すと、グラフィックの表示セクションをすることができます。セクションはSeg1(セグメント1), Seg2, Seg3, Koff(キーオフ), Rel(リリース)の5つです。



Type (テンプレートタイプ)

ピッチのスケール(146ページ)をご参照ください。

Attack (アタック)

鍵盤を弾いた瞬間から、ピッチP1に達するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいかほど変化が速く行われます。

Decay1 (ディケイ1)

ピッチP1からピッチP2へ変化するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいかほど変化が速く行われます。

Decay2 (ディケイ2)

ピッチP2からピッチP3へ変化するまでの変化の速さを設定します。数値が大きいかほど変化が速く行われます。

Release (リリース)

鍵盤を離れた瞬間から音が消えるまでの変化の速さを設定します。数値が大きいかほど変化が速く行われます。

* すべての設定値はエレメントが持つ値に対して加算(プラス設定時)または減算(マイナス設定時)されます。

【操作】

- 1 F5(Pitch)を押した後、F8(EG)を押してエンベロープの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC(または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER)で値を設定します。設定の方法は各エレメント(1~4)共通です。

Effect (エフェクトグループ)

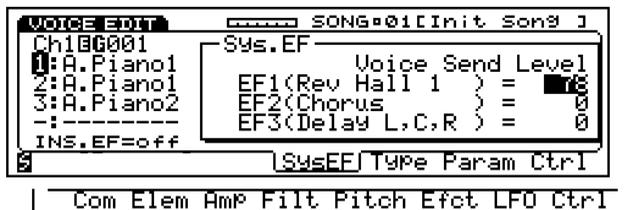
System Effect Send

VOICE EDIT

F6 (Efct)

F5 (SysEF)

システムエフェクトセンド



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

EF1, EF2, EF3 : 0 ~ 127

【解説】

ボイスのシステムエフェクトへのセンド（送り出し）レベルを、システムエフェクト1, 2, 3それぞれについて設定します。

EF1, EF2, EF3 (Effect1, 2, 3 : エフェクトセンドレベル1, 2, 3)

ここでの設定は、ボイスモードになったとき、および、マルチでシステムエフェクトセンドがボイス“vce”に設定されている場合（ 84ページ）に有効になります。

* システムエフェクト1, 2, 3のタイプ（Rev Hall 1など）は、ソングモード（ 85ページ）で設定します。

【操作】

- 1 F6 (Efct)を押した後、F5 (SysEF)を押してシステムエフェクトセンドの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC（または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER）で値を設定します。

インサージョンエフェクトタイプ



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 35

エフェクトバランス : 0 ~ 100%, 0 ~ 100 : 0 ~ 100

EF Mode : auto off, auto on

【解説】

ボイスのインサージョンエフェクトタイプを設定します。

Type (エフェクトタイプ)

インサージョンエフェクトのタイプを選択します。

タイプについては別冊リストブック「エフェクトパラメーターリスト」をご参照ください。

エフェクトバランス

エフェクト音と原音の音量バランスを設定します。

エフェクトのタイプにより、パラメーター名・設定が異なります。

・Wet : Dry=70%のような表示の場合 (Wetの部分がCho, Flg, Sym, Pha, Pitなどに変わる)

Wetの部分はエフェクト量を、Dryは原音 (エフェクトのかかっていない音) の量を表します。値が大きいほどエフェクトの音量が大きくなります。0%で原音のみ、100%でエフェクト最大となります。

・Wet : Dry=60 : 100のような表示の場合 (Wetの部分がDst, Dly, Rev, などに変わる)

ディストーション (Dst)、ディレイ (Dly)、リバーブ (Rev) を持つエフェクトでは、エフェクトの音量と原音の音量を独立して設定することができます。それぞれ値が大きいほど音量が大きくなります。0%で音量0となります。

・Wah Mix, RSP Mixの場合

設定値 (%) が大きいほど原音に加えるエフェクトの音量が大きくなります。

EF Mode (Effect Mode : エフェクトモード)

マルチでインサージョンエフェクトを使用するかどうかを設定します。“auto on” に設定すると、マルチでボイスを選んだとき、インサージョンエフェクトが自動的にオンになります。

ただし、マルチで同時に使用できるインサージョンエフェクトは3つまでなので、4つ目以降の“auto on”は無視されません。従って、通常は“auto off” に設定し、インサージョンエフェクトを含めた音作りをしたい場合だけ“auto on” にすることをおすすめします。

【操作】

1 F6 (Efct) を押した後、F6 (Type) を押してインサージョンエフェクトタイプの設定に入ります。

2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー +ENTER) で値を設定します。

ヒント インサージョンエフェクト設定時に (“Type”、“Param” または “Ctrl” が選ばれているときに)、F2 の位置に “Bypass” が表示されます。F2 (Bypass) を押すと Bypass が反転表示され、インサージョンエフェクトがバイパス (オフ) されます。もう一度押すとインサージョンエフェクトがオンに戻ります。このバイパスの設定は、ボイスエディットモードを抜けると、自動的に解除されます。

インサージョンエフェクトについて

ボイスプレイモード :

- ・ボイスプレイモードではインサージョンエフェクトは常にオンになります。
- ・設定にかかわらず、選択されたトラックのボイスのインサージョンエフェクトはオンになります。またそれ以外のトラックのインサージョンエフェクトはオフになります。
- ・現在選択されているトラックでプログラムチェンジが受信された場合、インサージョンエフェクトはオンになります。
- ・インサージョンエフェクトスイッチパラメーターチェンジは無視されます。

ソングプレイモード :

- ・マルチのインサージョンエフェクトのオン / オフに従います。
- ・マルチで3種類以内同時に使用 (オン) できます。4つ目以降は無効になります。

ボイスエディットモード :

- ・マルチのインサージョンエフェクトのオン / オフに従います。

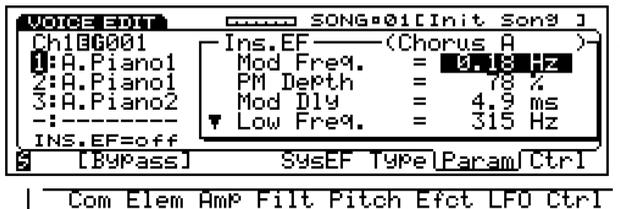
ソングレコーディング :

- ・インサージョンエフェクトのオン / オフは録音できません。

Insertion Effect Parameter

VOICE EDIT F6 (Efct) F7 (Param)

インサージョンエフェクトパラメーター



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

エフェクトによりパラメーターの数 / 設定値が異なります。別冊リストブック「エフェクトパラメーターリスト」をご参照ください。

【解説】

前ページのインサージョンエフェクトタイプで選択したインサージョンエフェクトの細かい設定をします。

【操作】

- 1 F6 (Efct)を押した後、F7 (Param)を押してインサージョンエフェクトパラメーターの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (またはジョグダイアル) で値を設定します。パラメーターが4種類以上ある場合は、カーソル移動によって表示が上下にスクロールします。このときポップアップウィンドウ左端に上下の矢印 (,) が表示され、パラメーターが上下にあることを示します。また、パラメーターがコントローラーで変化できる設定になっている場合 (次のコントロールでパラメーターが選択されている場合) は、そのパラメーターの右端に “ c ” のマークが表示されます。

Insertion Effect Control

VOICE EDIT F6 (Efct) F8 (Ctrl)

インサージョンエフェクトコントロール



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

Parameter : off, 1 ~ 12

Min : 0 ~ 100%

Max : 0 ~ 100%

【解説】

ボイスのインサージョンエフェクトパラメーターを、MIDIコントロール1または2 (160ページ) でコントロールする場合の設定を行います。

Parameter (パラメーター)

MIDIコントロールするインサージョンエフェクトのパラメーター

を選択します。アサイン可能なパラメーターは、エフェクトのモードやタイプによってそれぞれ異なります。アサインできないパラメーターは表示されません。

Min (最小値)

Max (最大値)

MIDIメッセージを受信したときに、パラメーター値の変化幅をいくつかからいくつかの範囲で対応させるかを、この “ Min ” と “ Max ” とで設定します。つまり、各メッセージの最小値を受信したときと最大値を受信したときの対応値を設定します。Maxの値がMinの値より小さい場合は、効果が逆に変化します。

【操作】

- 1 F6 (Efct)を押した後、F8 (Ctrl)を押してインサージョンエフェクトコントロールの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイアル、テンキー + [ENTER]) で値を設定します。

LFO (LFOグループ)

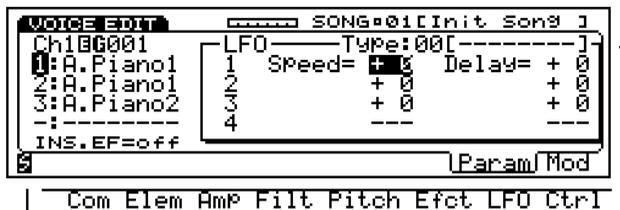
LFO Parameters

VOICE EDIT

F7 (LFO)

F7 (Param)

LFOパラメーター



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 33

Speed : -99 ~ +99

Delay : -99 ~ +99

【解説】

ボイスの各エレメント (1~4) のLFO (Low Frequency Oscillator) に関する設定を行います。LFOは、音量や音程、フィルターなどに周期的なゆれを与える装置です。

Type (テンプレートタイプ)

テンプレートタイプとは、LFO設定のセットのことです。タイプを選ぶだけで簡単にいろいろな目的に合ったパラメーターを設定することができます。自分の欲しいエディット結果に近いテンプレートタイプを選び出し、そこから細かくエディットすれば、手早く作業ができます。

* テンプレートタイプを使用しない場合 (Type=00)、各設定値はエレメントが持つ値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

テンプレートタイプを使用した場合、各設定値はテンプレートタイプの値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

* 加算 / 減算後のパラメーターの値が設定値の範囲を越える場合は、範囲の上限または下限の値に設定されます。(別冊リストブック「テンプレートタイプリスト」参照)

* テンプレートタイプはパラメーター、モジュレーション画

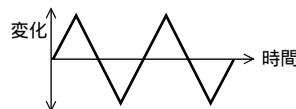
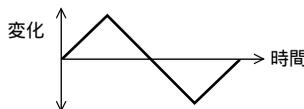
面共通です。

Speed (スピード)

エレメントの持つLFOウェーブ (波形) の、変化の速さを設

・ Speed = 小さい値

・ Speed = 大きい値

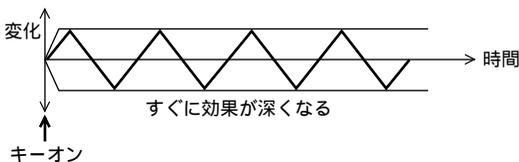


定します。数値を上げるほどスピードが上がります。

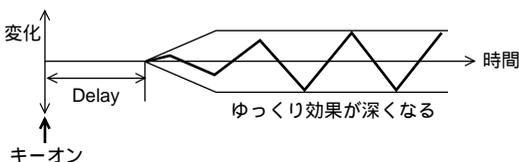
Delay (ディレイ)

鍵盤を弾いてから、LFOの効果が始まるまでの時間を設定します。数値が大きいほどLFO効果が始まるまでの時間が長

・ Delay = 小さい値



・ Delay = 大きい値



なり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。

* すべての設定値はエレメントが持つ値に対して加算 (プラス設定時) または減算 (マイナス設定時) されます。

【操作】

1 F7 (LFO) を押した後、F7 (Param) を押してLFOパラメーターの設定に入ります。

2 トラックボタン ① ~ ④ (またはカーソル \blacktriangledown \blacktriangle キー) でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。設定の方法は各エレメント (1~4) 共通です。

VOICE EDIT

LFOグループ (ノーマルボイス)

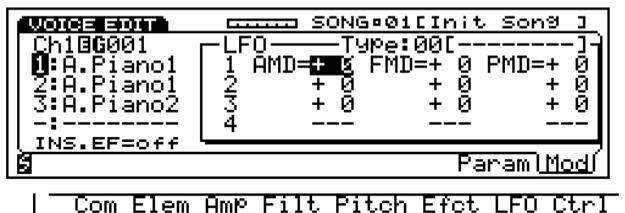
LFO Modulation

VOICE EDIT

F7 (LFO)

F8 (Mod)

LFOモジュレーション



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Type : 00 ~ 33

AMD : -99 ~ +99

FMD : -99 ~ +99

PMD : -99 ~ +99

【解説】

ボイスの各エレメント（1~4）のLFOに関する設定を行います。LFOは、音量や音程、フィルターなどに周期的なゆれを与える装置です。

Type（テンプレートタイプ）

LFOのパラメーター（153ページ）をご参照ください。

AMD（Amplitude Modulation Depth：アンプリチュードモジュレーションデプス）

LFOで音量を周期的に変化させる設定です。数値が大きいほど音量の変化幅が広がります。マイナスの値に設定するとLFOの位相が逆転します。

FMD（Filter Modulation Depth：フィルターモジュレーションデプス）

LFOでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。数値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広がります。マイナスの値に設定するとLFOの位相が逆転します。

PMD（Pitch Modulation Depth：ピッチモジュレーションデプス）

LFOで音程を周期的に変化させる設定です。数値が大きいほど音程の変化幅が広がります。マイナスの値に設定するとLFOの位相が逆転します。

* すべての設定値はエレメントが持つ値に対して加算（プラス設定時）または減算（マイナス設定時）されます。

【操作】

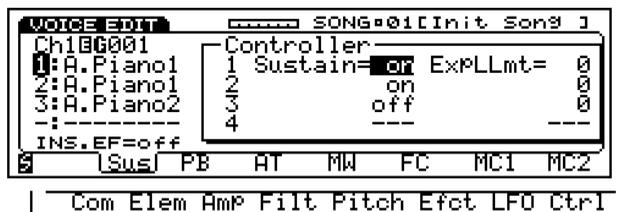
- 1 F7 (LFO)を押した後、F8 (Mod)を押してLFOモジュレーションの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④（またはカーソル▼▲キー）でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC（または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER）で値を設定します。設定の方法は各エレメント（1~4）共通です。

Controller (コントローラグループ)

Sustain/Expression Low Limit

VOICE EDIT F8 (Ctrl) F2 (Sus)

サステイン/エクスプレッションローリミット



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

Sustain : off, on

ExpLLmt : 0 ~ 127

【解説】

ボイスの各エレメント (1~4) のサステインおよびボリュームのローリミットを設定します。

Sustain (サステイン)

本体リアパネルのSUSTAIN端子に接続したフットスイッチの効果のオン/オフを設定します。

“on” に設定してフットスイッチを踏むと、サステインが効きます。

ExpLLmt (Expression Low Limit : エクスプレッションローリミット)

本体リアパネルのFOOT VOLUME端子に接続したフットコントローラ (ボリュームペダル) を戻したとき (音量最小位置) の音量を設定します。

“0” に設定すると、フットボリュームペダルを戻したとき、音量が0になります。

【操作】

- 1 F8 (Ctrl) を押した後、F2 (Sus) を押してサステイン/エクスプレッションローリミットの設定に入ります。
- 2 トラックボタン ① ~ ④ (またはカーソル▼▲キー) でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。設定の方法は各エレメント (1~4) 共通です。

ヒント エクスプレッションローリミットの設定を有効にするためには、ユーティリティ/コントローラズの中のフットボリュームアサインでExpressを選択する必要があります。

Pitch Bend

VOICE EDIT

F8 (Ctrl)

F3 (PB)

ピッチベンド



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

PB : off, on (エLEMENT1~4それぞれに設定します。)

PB Range : 0 ~ 12

AT P.Bend : -12 ~ +12

【解説】

ピッチベンドに関する設定を行います。

PB (Pitch Bend Switch : ピッチベンドスイッチ)
 エLEMENTごとのピッチベンドホイール効果のオン / オフを設定します。

“ on ” に設定したELEMENTは、ピッチベンドホイールを回すと音程が変化します。音程の変化量は次の “ PB Range ” で設定します。

PB Range (Pitch Bend Range : ピッチベンドレンジ)

ピッチベンドホイールを回したときに、どれだけ音程が変化するかを設定します。設定は半音単位で、12に設定したときは上下1オクターブのコントロールができます。

このパラメーターの設定は、“ PB=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

ここでの設定は、ボイスモードになったとき、および、マルチでピッチベンドがボイス “ vce ” に設定されている場合 (84ページ) に有効になります。

AT P.Bend (After Touch Pitch Bend Range : アフタータッチピッチベンドレンジ)

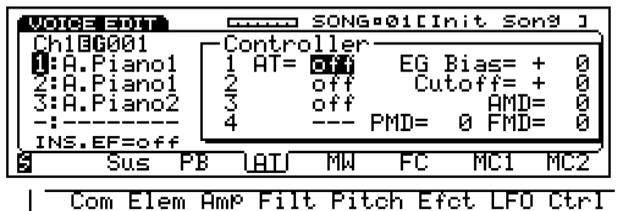
鍵盤を弾いた後、さらにその鍵盤を強く押さえたときに、どれだけ音程が変化するかを設定します。設定は半音単位で、12に設定したときは上下1オクターブのコントロールができます。

アフタータッチで音程を変化させるためには、次ページの「アフタータッチ」で “ AT=on ” に設定する必要があります。

【操作】

- 1 F8 (Ctrl) を押した後、F3 (PB) を押してピッチベンドの設定に入ります。
- 2 トラックボタン ① ~ ④ (またはカーソル ▼ ▲ キー) でELEMENTを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー + ENTER) で値を設定します。

アフタータッチ



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

AT : off, on (エLEMENT1~4それぞれに設定します。)

EG Bias : -127 ~ +127

Cutoff : -127 ~ +127

AMD : 0 ~ 127

PMD : 0 ~ 127

FMD : 0 ~ 127

【解説】

アフタータッチに関する設定を行います。

AT (After Touch Switch : アフタータッチスイッチ)
 エLEMENTごとのアフタータッチ効果のオン / オフを設定します。“ on ” に設定したELEMENTは、鍵盤を弾いた後、さらにその鍵盤を強く押さえたときに、音程や音量などを変化させることができます。

EG Bias (エンベロープバイアス)
 アフタータッチで音量をコントロールする設定です。プラスの値を設定すると、アフタータッチで音量が大きくなります。マイナスはその逆です。
 このパラメーターの設定は、“ AT=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

Cutoff (Cut Off Frequency : カットオフフリークエンシー)
 アフタータッチでフィルターのカットオフ周波数をコントロールする設定です。プラスの値を設定すると、鍵盤を強く押さえるほどカットオフ周波数が高くなります。マイナスはその逆です。

このパラメーターの設定は、“ AT=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

AMD (Amplitude Modulation Depth : アンプリチュードモジュレーションデプス)

アフタータッチで、周期的に音量を変化させる設定です。数値を高く設定すると、鍵盤を強く押さえるほどLFOを使った周期的な音量変化の幅が広がります。

このパラメーターの設定は、“ AT=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

PMD (Pitch Modulation Depth : ピッチモジュレーションデプス)

アフタータッチで、周期的に音程を変化させる設定です。数値を高く設定すると、鍵盤を強く押さえるほどLFOを使った周期的な音程変化の幅が広がります。

このパラメーターの設定は、“ AT=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

FMD (Filter Modulation Depth : フィルターモジュレーションデプス)

アフタータッチで、周期的にフィルターのカットオフ周波数を変化させる設定です。数値を高く設定すると、鍵盤を強く押さえるほどLFOを使った周期的なフィルター変化の幅が広がります。

このパラメーターの設定は、“ AT=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

【操作】

- [F8] (Ctrl) を押した後、[F4] (AT) を押してアフタータッチの設定に入ります。
- トラックボタン① ~ ④ (またはカーソル▼▲キー) でELEMENTを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、[INC] [DEC] (または、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER]) で値を設定します。

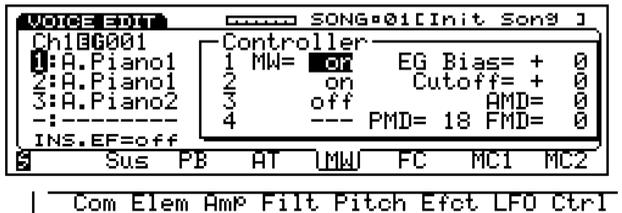
Modulation Wheel

VOICE EDIT

F8 (Ctrl)

F5 (MW)

モジュレーションホイール



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

MW : off, on (エLEMENT1~4それぞれに設定します。)

EG Bias : -127 ~ +127

Cutoff : -127 ~ +127

AMD : 0 ~ 127

PMD : 0 ~ 127

FMD : 0 ~ 127

【解説】

モジュレーションホイールに関する設定を行います。

MW (Modulation Wheel Switch : モジュレーションホイールスイッチ)

ELEMENTごとのモジュレーションホイール効果のオン/オフを設定します。

“ on ” に設定したELEMENTは、モジュレーションホイールを回したときに、音程や音量などを変化させることができます。

EG Bias (エンベロープバイアス)

モジュレーションホイールで音量をコントロールする設定です。プラスの値を設定すると、モジュレーションホイールを奥に回すにしたがって音量が大きくなります。マイナスはその逆です。

このパラメーターの設定は、“ MW=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

Cutoff (Cut Off Frequency : カットオフフリークエンシー)
モジュレーションホイールでフィルターのカットオフ周波数をコントロールする設定です。プラスの値を設定すると、モジュレーションホイールを奥に回すほどカットオフ周波数が高くなります。マイナスはその逆です。

このパラメーターの設定は、“ MW=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

AMD (Amplitude Modulation Depth : アンプリチュードモジュレーションデプス)

モジュレーションホイールで、周期的に音量を変化させる設定です。数値を高く設定すると、モジュレーションホイールを奥に回すほどLFOを使った周期的な音量変化の幅が大きくなります。

このパラメーターの設定は、“ MW=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

PMD (Pitch Modulation Depth : ピッチモジュレーションデプス)

モジュレーションホイールで、周期的に音程を変化させる設定です。数値を高く設定すると、モジュレーションホイールを奥に回すほどLFOを使った周期的な音程変化の幅が大きくなります。

このパラメーターの設定は、“ MW=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

FMD (Filter Modulation Depth : フィルターモジュレーションデプス)

モジュレーションホイールで、周期的にフィルターのカットオフ周波数を変化させる設定です。数値を高く設定すると、モジュレーションホイールを奥に回すほどLFOを使った周期的なフィルター変化の幅が大きくなります。

このパラメーターの設定は、“ MW=on ” に設定したELEMENTすべてに共通です。

【操作】

- 1 F8(Ctrl)を押した後、F5(MW)を押してモジュレーションホイールの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④(またはカーソル▼▲キー)でELEMENTを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC/DEC(または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER)で値を設定します。

フットコントローラー



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

FC : off, on (エLEMENT1~4それぞれに設定します。)

EG Bias : -127 ~ +127

Cutoff : -127 ~ +127

AMD : 0 ~ 127

PMD : 0 ~ 127

FMD : 0 ~ 127

【解説】

フットコントローラーに関する設定を行います。

FC (Foot Controller Switch : フットコントローラースイッチ)

リアパネルのFOOT CONTROLLER端子に接続したフットコントローラーの効果のオン / オフを設定します。

“ on ” に設定したエレメントは、フットコントローラーを踏み込んだときに、音程や音量などを変化させることができます。

EG Bias (エンベロープバイアス)

フットコントローラーで音量をコントロールする設定です。プラスの値を設定すると、フットコントローラーを踏み込むにしたがって音量が大きくなります。マイナスはその逆です。

このパラメーターの設定は、“ FC=on ” に設定したエレメントすべてに共通です。

Cutoff (Cut Off Frequency : カットオフフリークエンシー)

フットコントローラーでフィルターのカットオフ周波数をコントロールする設定です。プラスの値を設定すると、フットコントローラーを踏み込むほどカットオフ周波数が高くなります。マイナスはその逆です。

このパラメーターの設定は、“ FC=on ” に設定したエレメン

トすべてに共通です。

AMD (Amplitude Modulation Depth : アンプリチュードモジュレーションデプス)

フットコントローラーで、周期的に音量を変化させる設定です。数値を高く設定すると、フットコントローラーを踏み込むほどLFOを使った周期的な音量変化の幅が大きくなります。このパラメーターの設定は、“ FC=on ” に設定したエレメントすべてに共通です。

PMD (Pitch Modulation Depth : ピッチモジュレーションデプス)

フットコントローラーで、周期的に音程を変化させる設定です。数値を高く設定すると、フットコントローラーを踏み込むほどLFOを使った周期的な音程変化の幅が大きくなります。このパラメーターの設定は、“ FC=on ” に設定したエレメントすべてに共通です。

FMD (Filter Modulation Depth : フィルターモジュレーションデプス)

フットコントローラーで、周期的にフィルターのカットオフ周波数を変化させる設定です。数値を高く設定すると、フットコントローラーを踏み込むほどLFOを使った周期的なフィルター変化の幅が大きくなります。このパラメーターの設定は、“ FC=on ” に設定したエレメントすべてに共通です。

【操作】

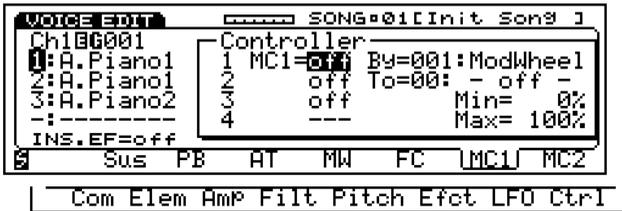
- 1 F8 (Ctrl) を押した後、F6 (FC) を押してフットコントローラーの設定に入ります。
- 2 トラックボタン①~④ (またはカーソル▼▲キー) でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。

MIDI Control1/2

VOICE EDIT F8 (Ctrl) F7 (MC1)/F8 (MC2)

MIDIコントロール1/2

* MIDIコントロール1と2は同じ機能です。



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

MC1/2 : off, on (エlement1~4それぞれに設定します。)

By : off, 1~119 (32を除く)

To : 0~29

Min : 0~100%

Max : 0~100%

【解説】

MIDIコントロールの設定を行います。

MIDIコントロールチェンジメッセージをW5/W7へ送ることで、W5/W7のボイスの任意のパラメーター値を変更させることができます。MIDIコントロール1と2は同じ機能です。つまり2つのパラメーターを同時にMIDIコントロールできるわけです。

MC1/2 (MIDI Controller 1/2 Switch : MIDIコントローラー1/2スイッチ)

MC1/2の画面で設定したMIDIパラメーターコントロールの機能で、このエレメントを変化させるか (on) させないか

(off) を設定します。

By (コントローラーデバイス)

パラメーターコントロールを、どのコントローラー (MIDIメッセージ) で行うかを設定します。設定値の番号表示は、MIDI信号のコントロールチェンジ番号です。 “ off ” に設定すると、どのコントロールチェンジメッセージを受けても変化しません。

このパラメーターの設定は、 “ MC1/2=on ” に設定したエレメントすべてに共通です。

To (パラメーターアサイン)

パラメーターコントロールで、どのパラメーターの値をコントロールするかを設定します。(下表参照)

このパラメーターの設定は、 “ MC1/2=on ” に設定したエレメントすべてに共通です。

Min (最小値)

Max (最大値)

MIDIメッセージを受信したときに、パラメーター値の変化幅をいくつかの範囲で対応させるかを、この “ Min ” と “ Max ” とで設定します。つまり、各メッセージの最小値を受信したときと最大値を受信したときの対応値を設定します。

このパラメーターの設定は、 “ MC1/2=on ” に設定したエレメントすべてに共通です。

【操作】

1 F8 (Ctrl) を押した後、 F7 (MC1) を押してMIDIコントロール1 (または F8 (MC2) を押してMIDIコントロール2) の設定に入ります。

2 トラックボタン ① ~ ④ (またはカーソル ▼ ▲ キー) でエレメントを選びます。設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、 INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。

To (パラメーターアサイン)

0	off	10	Filter Cutoff	20	PEG Release
1	Ins.EF *1 *3	11	Filter Resonance	21	Elem Random
2	Sys.EF1 Send *3	12	Filter Band	22	Elem Tune
3	Sys.EF2 Send *3	13	Filter Vel Sens	23	Elem Pan
4	Sys.EF3 Send *3	14	FEG Attack	24	Elem Exp Low Lmt
5	Amp Level	15	FEG Decay *2	25	LFO Speed
6	Amp Vel Sens	16	FEG Release	26	LFO Delay
7	AEG Attack	17	PEG Vel Sens	27	LFO PMD
8	AEG Decay *2	18	PEG Attack	28	LFO AMD
9	AEG Release	19	PEG Decay *2	29	LFO FMD

*1 ボイスエディットのインサージョンエフェクトコントロール (152ページ) で設定したエフェクトパラメーター。

*2 ディケイ1の変化とは異なる場合があります。

*3 “ To ” に1~4を選んだ場合、MC1/2を “ off ” にしても効果がかかります。

ドラムボイスエディットについて

ドラムボイスを選択後、**VOICEEDIT**を押してドラムボイスエディットモードに入ります。LCDディスプレイには下の画面が表示されます。これは、ドラムボイスの構造を簡単に表したものです。



ドラムボイスは、各鍵盤（C0～C6）に割り当てる複数の要素と、エフェクト、コントローラーなどから構成されています。個々の要素に対して、チューニングやゲートタイムを変更したりリバーブをかけたりすることができます。各鍵盤への要素の割り当てや各種パラメーターを自由に設定して、ドラムボイスを設定することがドラムボイスエディットです。

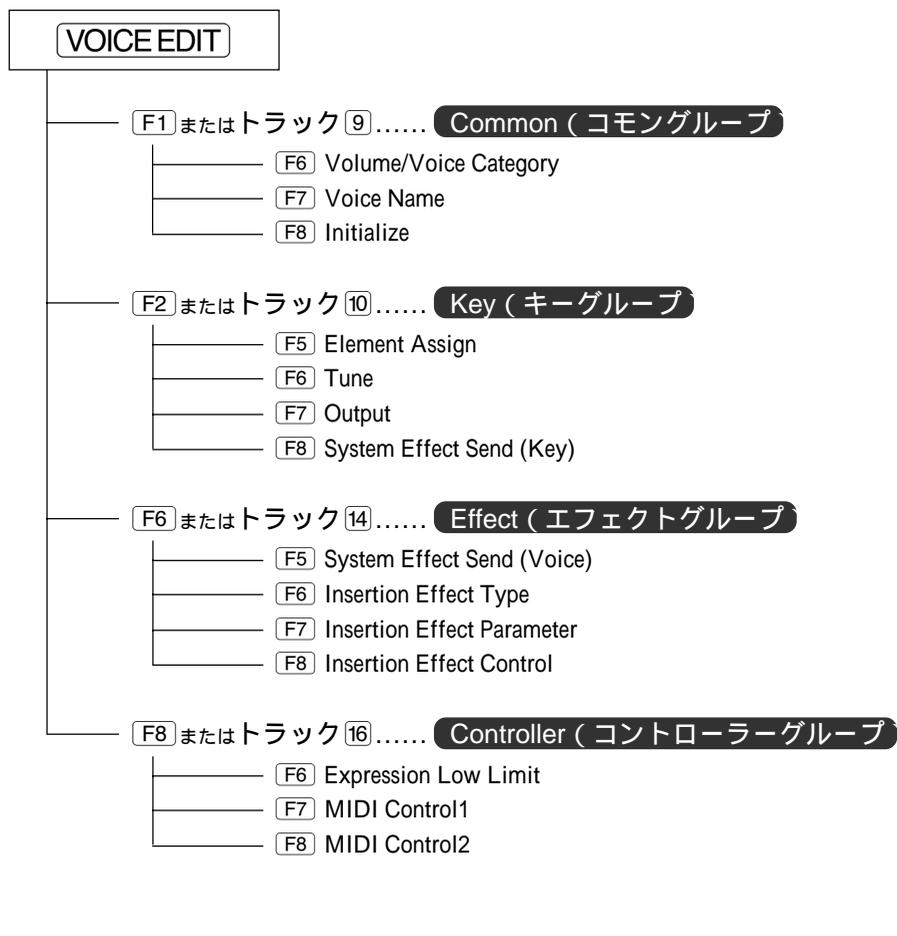
ドラムボイスエディットは、基本的にはノーマルボイスエディットと同じです。ここでは、ノーマルボイスエディットと異なる点だけを説明します。（「ノーマルボイスエディット」132ページ）

- ・ドラムボイスは、鍵盤一つに1個の要素を割り当てます。
W5/W7ではC0～C6の鍵盤で、要素をアサインできます。
各鍵盤への要素のアサインは、Key（キーグループ）のどの画面でも設定できます。
- ・トラックボタンの機能について
ドラムボイスエディットモードでは、トラックボタン **9** **10** **14** **16** を押して以下の機能画面を直接呼び出すことができます。
 - ・ **9**Common（コモングループ）
 - ・ **10**Key（キーグループ）
 - ・ **14**Efct（エフェクトグループ）
 - ・ **16**Ctrl（コントロールグループ）
- ・LCDディスプレイの下段左端に **☒** が表示されているときは、**SHIFT** を押しながら **F1** **F2** **F6** **F8** を押すと、他のボイスエディット機能を表示します。

ヒント ドラムボイスエディットモードでは、シーケンサーの録音はできません。

ドラムボイスエディットについて

ドラムボイスエディットのツリー図



Common (コモングループ)

Volume/Voice Category

VOICE EDIT F1 (Com) F6 (Vol)

ボリューム / カテゴリー



SHIFT を押したときの画面

【設定値】

Category : - ~ Co (21種類)

Volume : 0 ~ 127

【解説】

ボイスのCategory (カテゴリー) とVolume (ボリューム) を設定します。

詳しくはノーマルボイスエディットの「ボリューム / カテゴリー」(137ページ)をご参照ください。

【操作】

- 1 F1 (Com) を押した後、F6 (Vol) を押してボリューム / カテゴリーの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。

Voice Name

VOICE EDIT F1 (Com) F7 (Name)

ボイスネーム



SHIFT を押したときの画面

【設定値】

ボイスネーム

(スペース)

0123456789!##%&'()-@^_`{}~"'+,.
ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ / : ; < = >
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz?[\]|

【解説】

ボイスネームを設定します。10文字まで使用することができます。

【操作】

- 1 F1 (Com) を押した後、F7 (Name) を押してボイスネームの設定に入ります。LCDディスプレイの[]内に、現在のボイスネームが表示されます。
 - 2 F4 F5 を押して カーソルを動かして、変更する文字の入力位置を選びます。
 - 3 カーソルでディスプレイのキャラクターリストの中から使用したい文字を選択します。
 - 4 2と3の操作を繰り返してボイスネームを完成させます。
- * スペースを入力する場合は F3 ([SPC]) を押します。

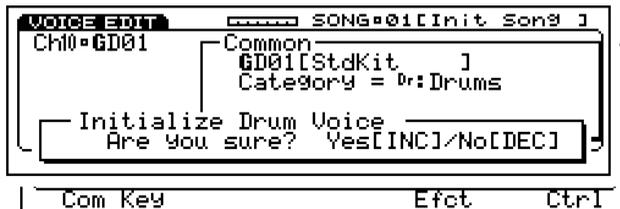
Initialize Drum Voice

VOICE EDIT

F1 (Com)

F8 (Init)

イニシャライズドラムボイス



SHIFT を押した場合の画面

【解説】

インターナルドラムボイスデータをイニシャライズします。イニシャライズを実行すると、すべてのパラメーターを初期値に戻します。

【操作】

- 1 F1 (Com)を押した後、F8 (Init)を押してイニシャライズの設定に入ります。LCDディスプレイに左の画面が表示されます。
- 2 INCを押すとイニシャライズが実行されます。キャンセルする場合はDECを押します。

初期値は、GMドラムボイス1になります。(別冊リストブック「ドラムセットキーアサイン一覧表」)

Key (キーグループ)

Element Assign

VOICE EDIT F2 (Key) F5 (Assign)

エレメントアサイン



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

鍵盤 : C0 ~ C6

エレメントバンク : off, P1 (プリセット1), P2 (プリセット2), I (インターナル), S (ソング), E (エクスターナル)

エレメントナンバー : P1=001 ~ 256
P2=001 ~ 245

Alt Group : off, 1 ~ 8

Gate Time : key off, 200, 400, 650, 1000, 1400, 2000, 2600 (msec)

Decay : 0 ~ 31

【解説】

各鍵盤に割り当てるエレメントの選択と、ゲートタイム、オルタネートグループの設定などを行います。

* 使用したい鍵盤 (C0 ~ C6) 一つ一つについて設定します。

エレメントバンク
エレメントナンバー

鍵盤に割り当てるエレメントを選択します。

(別冊リストブック「ドラムセットキーアサイン一覧表」をご参照ください。)

* ボイスが存在しないバンク (I, S, E) を選択すると、エレメント名に * マークが表示され、音は出ません。

* I や S は、外部ディスクから音色を供給する場合のメモリーエリアになります。

* E は、『拡張ウェーブ/ボイスボード』(別売)を装着している場合だけ有効です。

Alt Group (Alternate Group : オルタネートグループ)
同時に発音すると不自然なボイスを、同時に発音させないための設定です。たとえばハイハットオープンとハイハットクローズなど、本来の楽器では同時に発音するはずのないものに対して、同じグループ番号を設定しておきます。グループは1~8の8種類があります。

Gate Time (ゲートタイム)
設定したエレメントを発音する時間を設定します。持続音を持つエレメントに対して効果的です。

Decay (ディケイ)
設定したエレメントの減衰の時間を設定します。数値を大きく設定するほど減衰が速くなり短くなります。

【操作】

- 1 F2 (Key) を押した後、F5 (Assign) を押してエレメントアサインの設定に入ります。
- 2 まず、エレメント (楽器音) をアサインする鍵盤を、実際に押して選択します。選択した鍵盤のキー名は、画面右上部に表示されます。
* キー名表示部にカーソルを移動して、INC DEC またはジョグダイヤルで鍵盤を選択することもできます。
- 3 INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で、アサインするエレメントのバンクとナンバーを設定します。
- 4 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。
- 5 使用したい鍵盤一つ一つについて上記2~4の操作を行います。

ヒント

ここでエレメントをアサインした鍵盤のみが、ドラムボイスエディットで選択・エディットできます。

ヒント

エレメントの割り当ては、“Key” (キーグループ) のすべての画面 (Assign, Tune, Out, SysEF) で設定できます。

注意

SNG (ソング) エレメントバンクは、電源をオフにするとデータが消えてしまいます。

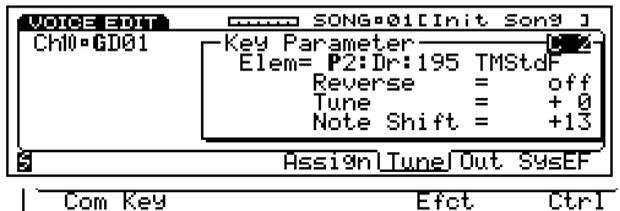
Tune

チューン

VOICE EDIT

F2 (Key)

F6 (Tune)



Shift を押した場合の画面

【設定値】

鍵盤 : C0 ~ C6

エレメントバンク / エレメントナンバー

キーのエレメントアサイン (89ページ) をご参照ください。

Reverse : off, on

Tune : -63 ~ +63

Note Shift : -63 ~ +63

【解説】

各鍵盤に割り当てるエレメントの選択と、リバースのオン / オフ、チューニング、ノートシフトの設定を行います。

* 使用したい鍵盤 (C0 ~ C6) 一つ一つについて設定します。

エレメントバンク

エレメントナンバー

キーのエレメントアサイン (89ページ) をご参照ください。

Reverse (リバース)

エレメント (ウェーブ) の発音を逆転させる機能です。

“ on ” に設定すると、テープの逆回転のように発音します。

Tune (チューニング)

エレメントの音程を微妙に上下します。プラスに設定すると音程が上がり、マイナスの値にすると音程が下がります。

Note Shift (ノートシフト)

エレメントの音程を半音単位で上下します。プラスに設定すると音程が上がり、マイナスに設定すると音程が下がります。

【操作】

- 1 F2 (Key) を押した後、F6 (Tune) を押してチューンの設定に入ります。
- 2 パラメーターを設定する鍵盤を、実際に押して選択します。選択した鍵盤のキー名は、画面右上部に表示されます。
* キー名表示部にカーソルを移動して、INC DEC またはジョグダイヤルで鍵盤を選択することもできます。
- 3 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。

アウトプット



SHIFT を押した場合の画面

【設定値】

鍵盤：C0～C6

エレメントバンク/エレメントナンバー
キーのエレメントアサイン（ 89ページ）をご参照ください。

Volume：0～127

Pan：L31～0～R31

【解説】

各鍵盤に割り当てるエレメントの選択と、エレメントの出力に関する設定を行います。

* 使用したい鍵盤（C0～C6）一つ一つについて設定します。

エレメントバンク

エレメントナンバー

キーのエレメントアサイン（ 89ページ）をご参照ください。

Volume（ボリューム）

エレメントの音量を設定します。“0”に設定すると音が出ません。

Pan（パン）

エレメントの音をパン（ステレオポジション）を設定します。設定値“0”でセンター、Lがついた値で左側、Rがついた値で右側になります。

【操作】

- 1 F2 (Key)を押した後、F7 (Out)を押してアウトプットの設定に入ります。
- 2 パラメーターを設定する鍵盤を、実際に押して選択します。選択した鍵盤のキー名は、画面右上部に表示されます。
* キー名表示部にカーソルを移動して、INC DECまたはジョグダイヤルで鍵盤を選択することもできます。
- 3 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC（または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER）で値を設定します。

ヒント

ボリューム設定左側の“.1”表示で、レベルを確認することができます。

ヒント

パン設定左側の“.1”表示で、位置を確認することができます。

System Effect Send (Key)

VOICE EDIT

F2 (Key)

F8 (SysEF)

システムエフェクトSEND (キー)



SHIFTを押した場合の画面

【設定値】

鍵盤 : C0 ~ C6

エレメントバンク / エレメントナンバー

キーのエレメントアサイン (89ページ) をご参照ください。

EF1, EF2, EF3 : 0 ~ 127

【解説】

ドラムエレメントをアサインしたキーのみの、システムエフェクトのSENDレベルを設定します。

* 使用したい鍵盤 (C0 ~ C6) 一つ一つについて設定します。

エレメントバンク

エレメントナンバー

キーのエレメントアサイン (89ページ) をご参照ください。

EF1, EF2, EF3 (Effect1, 2, 3 : エフェクトSENDレベル1, 2, 3)

ボイスのシステムエフェクトへのSEND (送り出し) レベルを、システムエフェクト1, 2, 3それぞれについて設定します。ここでの設定値はマルチまたはボイスエフェクトSENDとかけ合わせられます。

* システムエフェクト1, 2, 3のタイプ (Rev Hall 1など) は、ソングモード (85ページ) で設定します。

【操作】

- 1 F2 (Key) を押した後、F8 (SysEF) を押してシステムエフェクトSENDの設定に入ります。
- 2 パラメーターを設定する鍵盤を、実際に押して選択します。選択した鍵盤のキー名は、画面右上部に表示されます。
* キー名表示部にカーソルを移動して、INC DEC またはジョグダイヤルで鍵盤を選択することもできます。
- 3 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。

注意

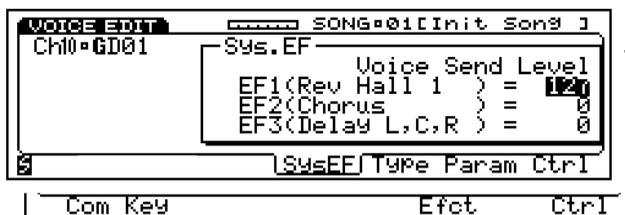
インサージョンエフェクトがオンの場合は、各キーのシステムエフェクトSENDレベルは最大になり、この画面でのシステムエフェクトSENDレベルの設定は無視されます。

Effect (エフェクトグループ)

System Effect Send (Voice)

VOICE EDIT F6 (Efct) F5 (SysEF)

システムエフェクトセンド (ボイス)



SHIFT を押したときの画面

【設定値】

EF1, EF2, EF3 : 0 ~ 127

【解説】

ドラムボイス全体のシステムエフェクトのセンドレベルを設定します。

EF1, EF2, EF3 (Effect1, 2, 3 : エフェクトセンドレベル1, 2, 3)

ボイスモードでのシステムエフェクトセンドレベル、またはマルチでシステムエフェクトセンドがボイスになっているときのシステムエフェクトセンドレベルを設定します。

* システムエフェクト1, 2, 3のタイプ (Rev Hall 1など) は、ソングモード (85ページ) で設定します。

【操作】

- 1 F6 (Efct) を押した後、F5 (SysEF) を押してシステムエフェクトセンドの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER)) で値を設定します。

Insertion Effect Type

VOICE EDIT F6 (Efct) F6 (Type)

インサージョンエフェクトタイプ



SHIFT を押したときの画面

【設定値】

Type : 00 ~ 35

エフェクトバランス : 0 ~ 100%, 0 ~ 100 : 0 ~ 100

EF Mode : auto off, auto on

【解説】

ドラムボイスのインサージョンエフェクトタイプを設定します。

Type (エフェクトタイプ)

エフェクトバランス

EF Mode (Effect Mode : エフェクトモード)

詳しくはノーマルボイスエディットの「インサージョンエフェクトタイプ」(151ページ)をご参照ください。

【操作】

- 1 F6 (Efct) を押した後、F6 (Type) を押してインサージョンエフェクトタイプの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER)) で値を設定します。

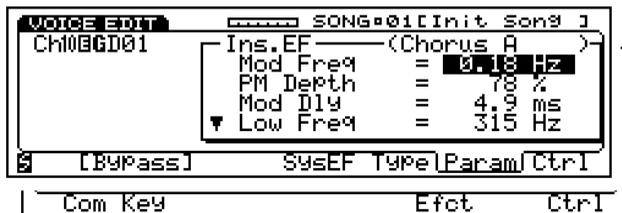
ヒント インサージョンエフェクト設定時に (“Type”、“Param” または “Ctrl” が選ばれているときに)、F2 の位置に “Bypass” が表示されます。F2 (Bypass) を押すと Bypass が反転表示され、インサージョンエフェクトがバイパス (オフ) されます。もう一度押すとインサージョンエフェクトがオンに戻ります。このバイパスの設定は、ボイスエディットモードを抜けると、自動的に解除されます。

* エフェクトの中の “Aural Exciter®” は、Aphex Systems, Ltd. の登録商標であり、同社のライセンスのもとに製造されております。

Insertion Effect Parameter

VOICE EDIT F6 (Efct) F7 (Param)

インサージョンエフェクトパラメーター



ESCを押したときの画面

【設定値】

エフェクトによりパラメーターの数 / 設定値が異なります。別冊リストブック「エフェクトパラメーターリスト」をご覧ください。

【解説】

前ページのインサージョンエフェクトタイプで選択したインサージョンエフェクトの細かい設定をします。

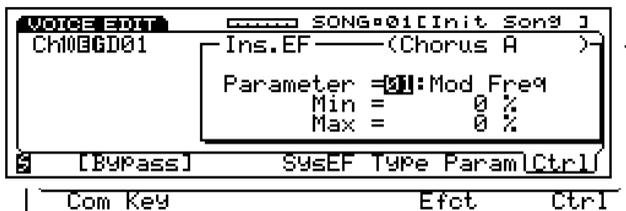
【操作】

- 1 F6 (Efct)を押した後、F7 (Param)を押してインサージョンエフェクトパラメーターの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (またはジョグダイヤル) で値を設定します。パラメーターが4種類以上ある場合は、カーソル移動によって表示が上下にスクロールします。このときポップアップウィンドウ左端に上下の矢印 (,) が表示され、パラメーターが上下にあることを示します。また、パラメーターがコントローラーで変化できる設定になっている場合 (次のコントロールでパラメーターが選択されている場合) は、そのパラメーターの右端に “c” のマークが表示されます。

Insertion Effect Control

VOICE EDIT F6 (Efct) F8 (Ctrl)

インサージョンエフェクトコントロール



ESCを押したときの画面

【設定値】

Parameter : off, 1 ~ 12

Min : 0 ~ 100%

Max : 0 ~ 100%

【解説】

ドラムボイスのインサージョンエフェクトパラメーターを、MIDIコントロール1または2 (171ページ) でコントロールする場合の設定を行います。

Parameter (パラメーター)

Min (最小値)

Max (最大値)

詳しくはノーマルボイスエディットの「インサージョンエフェクトコントロール」(152ページ) をご参照ください。

【操作】

- 1 F6 (Efct)を押した後、F8 (Ctrl)を押してインサージョンエフェクトコントロールの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で値を設定します。

Controller (コントローラグループ)

Expression Low Limit

VOICE EDIT F8 (Ctrl) F6 (Limit)

エクスプレッションローリミット



SHIFT を押したときの画面

【設定値】

Exp Low Limit : 0 ~ 127

【解説】

Exp Low Limit (Expression Low Limit : エクスプレッションローリミット)

本体リアパネルのFOOT VOLUME端子に接続したフットコントローラ (ボリュームペダル) を戻したとき (音量最小位置) の音量を設定します。

“0” に設定すると、フットボリュームペダルを戻したとき、音量が0になります。

【操作】

- 1 F8 (Ctrl) を押した後、F6 (Limit) を押してエクスプレッションローリミットの設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER)) で値を設定します。

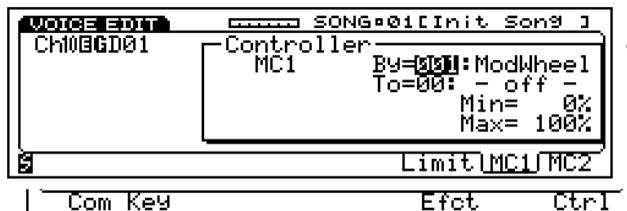
ヒント エクスプレッションローリミットの設定を有効にするためには、ユーティリティ/コントローラズの中のフットボリュームアサインでExpressを選択する必要があります。

MIDI Control1/2

VOICE EDIT F8 (Ctrl) F7 (MC1)/F8 (MC2)

MIDIコントロール1/2

* MIDIコントロール1と2は同じ機能です。



SHIFT を押したときの画面

【設定値】

By : off, 1 ~ 119 (32を除く)

To : 0 ~ 4

Min : 0 ~ 100%

Max : 0 ~ 100%

【解説】

MIDIコントロールの設定を行います。

MIDIコントロールチェンジメッセージやノートオンメッセージをW5/W7へ送ることで、W5/W7のドラムボイスの任意のパラメーター値を変更させることができます。MIDIコントロー

ル1と2は同じ機能です。つまり2つのパラメーターを同時にMIDIコントロールできるわけです。

* 以下の設定は、すべてのキーに共通で影響します。

By (コントローラデバイス)

To (パラメーターアサイン)

Min (最小値)

Max (最大値)

詳しくはノーマルボイスエディットの「MIDIコントロール1/2」(160ページ)をご参照ください。(ノーマルボイスエディットとの違いは、パラメーターアサインが、インサクションエフェクトとシステムエフェクト1, 2, 3の4種類だけになることです。)

【操作】

- 1 F8 (Ctrl) を押した後、F7 (MC1) を押してMIDIコントロール1 (またはF8 (MC2) を押してMIDIコントロール2) の設定に入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、INC (DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER)) で値を設定します。

第 4 章

リファレンス

DISK

DISK

ディスクモード

ディスクモードには、フロッピーディスクとのデータのやりとり（セーブ/ロード）と、フロッピーディスクの管理のための機能が用意されています。

ディスク操作の前に

ディスク操作をするには、3.5インチ2DDタイプのフロッピーディスクが必要です。新品または別のフォーマットのフロッピーディスクは、まず最初にフォーマット（187ページ）の操作を行ってください。



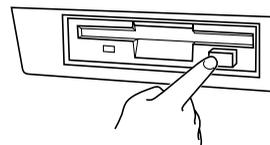
シーケンサーのデータは、電源を切ると消えてしまいますので、ソングデータは必ずフロッピーディスクにセーブすることをおすすめします。

フロッピーディスクドライブ（FDD）の取り扱いについて

ディスク機能をご愛用いただくために、ご使用時には以下のことをお守りください。

フロッピーディスクの取り出し

- ・フロッピーディスクをディスク挿入口から取り出すときのご注意
 - ・ディスクドライブが実行中でないことを確認した後、イジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出了ことを確認してから取り出してください。
 - ・イジェクトボタンを中途半端に押したり、あわてて押し、取り出し機構が正常に作動せず、フロッピーディスクが途中で引っかかり取り出せなくなる場合があります。この場合、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、ディスクがこわれたり、FDDが故障したりする原因になります。このような場合は、もう一度イジェクトボタンを押しなおすか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んで、もう一度イジェクトボタンをしっかりと正確に押しなおして取り出してください。
- ・ディスクドライブ実行中は絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。ディスクのデータがこわれるだけでなく、FDDの故障の原因になります。
- ・電源を切るときは、フロッピーディスクはあらかじめFDDから取り出してください。電源を切った後、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。



フロッピーディスクドライブ (FDD) の取り扱いについて

磁気ヘッドの定期的なクリーニング

- ・ FDDは高精度の磁気ヘッドを使用しています。FDDを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れてくると、データの書き込みや読み取りにエラーが生じることがあります。
- ・ FDDを良い状態でお使いいただくために、磁気ヘッドを定期的に (1カ月に1回程度) クリーニングしていただくことをお勧めします。
- ・ 磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点で、ヤマハ推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

フロッピーディスクについて

フロッピーディスクの種類

- ・ W5/W7で利用できるフロッピーディスクは3.5インチ2DDタイプのものです。
- ・ 未使用のフロッピーディスクをご使用になる場合は、まずフォーマット (187ページ) を行ってください。W5/W7では、3.5インチ2DDのフロッピーディスクを9セクター2DD (720KB) にフォーマットします。このフォーマットは、多くのヤマハ製品やコンピューターなど共通の規格ですので、後で説明するシーケンスデータのファイル型式 (SMF型式、ESEQ型式) に互換性があれば、フロッピーディスクを使ってさまざまな機器とのシーケンスデータのやりとりができます。

フロッピーディスクについて

フロッピーディスクについてのご注意

フロッピーディスクの取り扱いと保管

フロッピーディスクの中にはデータを記録する磁性体が入っています。磁性体を保護し、さらにFDDの磁気ヘッドを防護するために、以下の点にご注意ください：

- ・（持ち運ぶ場合も含めて）必ず市販のケースに入れて保管し、落としたり、物を乗せたり、折り曲げたりしないでください。また、ディスク内部に水やほこりなどが入らないようにしてください。
- ・ディスクのシャッターを開けて、内部の磁性体にふれないでください。
- ・磁気を帯びたもの（テレビやスピーカーなど）には近づけないでください。
- ・直射日光の当たる場所や、過度に高温／低温の場所、多湿な場所などに置かないでください。
- ・シャッターやディスク本体が変形しているようなフロッピーディスクは絶対に使用しないでください。
- ・フロッピーディスクにはラベル以外のもの（メモなど）を貼らないでください。また、ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

誤消去防止

フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまうことがないようにライトプロテクトタブが付いています。大切なデータの入っているディスクは、ライトプロテクトタブをオン（タブの窓が開いた状態）にして書き込みができないようにしてください。



データのバックアップ

フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータは、バックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをお勧めします。

市販フロッピーディスクの中には粗悪品もございます。メーカー名をお確かめの上、お求めください。

ディスクモードについて

[DISK]を押してディスクモードに入ります。

LCDディスプレイには、下のような画面が表示されます。

[DISK]のランプは点灯し、他のモードセレクトキーのランプは消灯します。



ディスクモードには、以下の6つの機能があります。

Disk Status (ディスクステータス)

フロッピーディスクに保存されているファイル数や空き容量などを表示します。

Save To Disk (セーブトゥーディスク)

フロッピーディスクにデータをセーブ(保存)します。

Load From Disk (ロードフロムディスク)

フロッピーディスクに保存されているデータをロード(読み込み)します。

Rename File (リネームファイル)

フロッピーディスクに保存されているファイルのファイルネームを変更します。

Delete File (デリートファイル)

フロッピーディスクに保存されているファイルを削除します。

Format Disk (フォーマットディスク)

フロッピーディスクをフォーマット(初期化)します。

ディスクモードについて

ディスクモードでの画面移動

- ・ディスクモードで各機能を選択するには、以下の2通りの方法があります。
 - ・LCD下部に表示してある機能種類のファンクションキー (F2) ~ (F7) を押します。
 - ・機能名にカーソルを移動し、(ENTER) を押します。
- ・LCDディスプレイの下段左端に  が表示されているときは、(SHIFT) を押しながら (F2) ~ (F7) を押すと、他のディスク機能が選択できます。
- ・(EXIT) を押すと、現在の操作を中断して一つ前の画面に戻ります。
- ・ディスクモードから抜けるには、他のモードセレクトキーを押すか、(EXIT) を数回押します。

 ヒント ディスクモードでは、シーケンサーの録音 / 再生はできません。

W5/W7で扱えるファイル

W5/W7では、次の5種類のファイルを扱うことができます。

1. All Data (オールデータ)
ソング、マルチ、システムデータやインターナルボイスを含む本体内の全データです。
2. 1 Song (1ソング)
1ソングを再生するのに必要なシーケンスデータです。ただし、ボイスデータは含まれません。
3. 1 Song+Voice (1ソング+ボイス)
1ソングを再生するのに必要な全データです。ソングデータはミキシング、セットアップデータを含みます。ボイスデータ (1~128) はソングボイス使用時はソングボイスを、ソングボイス未使用時はインターナルボイスを含みます。
4. SMF / ESEQ (スタンダードMIDIファイル / イーシーク)
 - ・SMF: スタンダードMIDIファイル形式の1ソング分のデータです。セーブは、フォーマット0でソングデータのみ可能です。ロードはフォーマット0とフォーマット1に対応しています。
 - ・ESEQ: イーシーク形式の1ソング分のデータです。セーブはできません。ロードのみが可能です。
5. Voice (ボイス)
1バンク分 (1~128) のボイスデータとドラムボイス1,2を含みます。セーブはインターナルボイスのみとなります。ロードは1ボイス単位で行うこともできます。

W5/W7でセーブした場合の、上記それぞれのファイルの拡張子（ファイルの種類を表す3文字の名前）は以下の通りです。

1. All Data ".A1A"
2. 1 Song ".A1Q"
3. 1 Song+Voice ... ".A1S"
4. SMF ".MID"
5. Voice ".A1V"

SMF（スタンダードMIDIファイル）とは？

楽器メーカー、コンピューターソフトメーカーなど、メーカーを越えたシーケンスデータの共通ファイルフォーマットです。スタンダードMIDIファイルに対応している機器であれば、メーカーの異なるシーケンサー間でも、簡単にデータのやりとりができます。

W5/W7で扱うことのできるスタンダードMIDIファイルは、次の2種類です。

- ・フォーマット0：トラック数は1つで、その中に複数のMIDIチャンネルのデータが混在する形式です。
 - ・フォーマット1：複数のトラックがあり、その各トラックに複数のMIDIチャンネルのデータが混在する形式です。
- データのロードは、フォーマット0、フォーマット1いずれのデータでも可能です。
- データのセーブは、フォーマット0にのみ対応します。

ESEQ（イーシーク）とは？

ヤマハのシーケンスファイルフォーマットです。SY77/99、ピアノプレーヤやクラビノーバなどで作成したデータ（ピアノプレーヤ、クラビノーバ用に市販されているディスクを除く）をロード/再生することができます。

Disk Status

UTILITY

F2 (Status)

ディスクステータス

```

DISK:          SONG#01[Init Song 1]
-----
DISK:Status
-----
Total   7 Files  All Data   2 Files
Used   412kBytes 1 Song     2 Files
Free   301kBytes 1 Song+Voice 3 Files
                               Voice   0 Files
-----
[Status] Save Load Rnam Del Format

```

【解説】

フロッピーディスクのメモリー状況を表示します。

Total (トータル)

全ファイルの数

Used (ユーズド)

現在使用している容量

Free (フリー)

空き容量

All Data (オールデータ)

All Dataでセーブしたファイル数

1 Song (1ソング)

1 Songでセーブしたファイルの数

1 Song+Voice (1ソング+ボイス)

1 Song+Voiceでセーブしたファイルの数

Voice (ボイス)

Voiceでセーブしたファイルの数

【操作】

1 フロッピーディスクを挿入した後、**F2** (Status)を押します。

“Executing...” (実行中) としばらく表示した後、ディスクステータスの画面が表示されます。

* この画面ではフロッピーディスクのメモリー状況を表示するだけで、カーソルは出ません。



フロッピーディスクが挿入されていない場合はエラーになり、LCDディスプレイには“Disk not ready!” (ディスクがセットされていません)が表示されます。

セーブトゥーディスク



SHIFT を押した場合の画面

【解説】

ソングデータをフロッピーディスクにセーブします。
セーブするデータの種類を以下の5種類から選ぶことができます。

ファイル形式	画面表示	設定項目
<p>All Data (オールデータ) : [F2](All)</p> <p>W5/W7内の全データをフロッピーディスクにセーブします。 ここでいう全データとは、W5/W7で作成したデータすべて(ソング1~16まで)を指します。SMFでのセーブは1曲ごとに行います。 [F5](SMF)</p>	<pre> DISK: Save to Disk ----- All Data ----- Set&Press To = FILE:[NEW_ALL] [ENTER] ----- Name Dir </pre>	1. 保存ファイル名の設定
<p>1 Song (1ソング) : [F3](1Song)</p> <p>W5/W7内の1ソング分のデータをフロッピーディスクにセーブします。</p>	<pre> DISK: Save to Disk ----- 1 Song From = SONG 01:Init Song ----- Set&Press To = FILE:[NEW_1SNG] [ENTER] ----- Name Dir </pre>	1. セーブするソングの選択 2. 保存ファイル名の設定
<p>1 Song + Voice (1ソング+ボイス) : [F4](1S+V)</p> <p>W5/W7内の1ソング分のシーケンスデータと1バンク分(1~128)のボイスデータおよびドラムボイスデータ(1, 2)をフロッピーディスクにセーブします。</p>	<pre> DISK: Save to Disk ----- 1 Song+Vce From = SONG 01:Init Song ----- Set&Press To = FILE:[NEW_1S&V] [ENTER] ----- Name Dir </pre>	1. セーブするソングの選択 2. 保存ファイル名の設定
<p>SMF (スタンダードMIDIファイル) : [F5](SMF)</p> <p>W5/W7内の1ソング分のデータをSMF(スタンダードMIDIファイル)形式でフロッピーディスクにセーブします。セーブできるのはソングデータのみで、フォーマット0でセーブされます。</p>	<pre> DISK: Save to Disk ----- SMF From = SONG 01:Init Song ----- Set&Press To = FILE:[NEW_SMF] [ENTER] ----- Name Dir </pre>	1. セーブするソングの選択 2. 保存ファイル名の設定
<p>Voice (ボイス) : [F6](Voice)</p> <p>W5/W7内のインターナルボイス(1~128)とインターナルドラム(1, 2)のボイスデータをフロッピーディスクにセーブします。</p>	<pre> DISK: Save to Disk ----- Voice From = INTERNAL ----- Set&Press To = FILE:[NEW_VUCE] [ENTER] ----- Name Dir </pre>	1. 保存ファイル名の設定

q 1ソング+ボイス形式でセーブする際

選択したソングにソングボイスが存在していれば、そのソングボイスをセーブします。ソングボイスが存在していなければ、自動的にインターナルボイスをソングボイスにコピーし、(さらにバンクもインターナルから自動的にソングに変更されて)セーブが行われます。

ヒント スタンダードMIDIファイル形式でセーブする際

データのセーブは、フォーマット0にのみ対応します。

【操作】

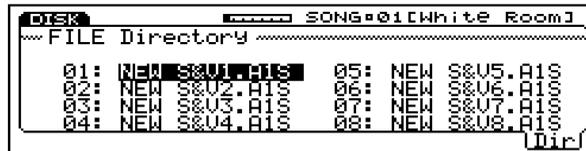
- 1 **F3** (Save)を押してセーブトゥーディスクに入ります。
- 2 セーブするデータの種類を選択します。選択には以下の2通りの方法があります。
 - ・データの種類のファンクションキー **F2** ~ **F6** を押します。
 - ・データ名にカーソルを移動し、**ENTER**を押します。
- 3 1 Song、1 Song+VoiceまたはSMF形式でセーブする場合は、**INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**)でセーブするソングを選択します。
- 4 セーブするファイルの名前を設定します。**F7** (Name)を押してファイル名の設定画面に入ります。



* セーブするファイルの名前は、直前のファイルセーブまたはロード時のファイル名となっているので、そのまま**ENTER**で実行すると上書きされます。

- 5 **F4** **F5** を押して カーソルを動かして、文字の入力位置を選びます。
- 6 カーソルでディスプレイのキャラクターリストの中から使用したい文字を選択します。
 - * 英文小文字は入力できません。
 - * **F3** ([SPC]) を押すとスペースを入力することができます。
- 7 5と6の操作を繰り返してファイル名を完成させます。(**EXIT** を押してファイル名設定画面から抜けます。)
- 8 **ENTER** を押してセーブを実行します。

ヒント セーブの各画面において **F8** (Dir) を押すと、ディスク内の同じ種類のファイルがアルファベット順で一覧表示されます。1画面に8ファイル表示し、カーソルでスクロールします。一覧表上で上書きしたいファイルを選択後、**ENTER** を押すとセーブを実行します。ここで **ENTER** を押さずに **EXIT** を押すと、選択したファイル名を記憶し、元の画面に戻ります。



ヒント すでにあるファイル名でファイルをセーブしようとした場合、その古いファイルを消して新しい内容に書き替えてもよいか、確認のメッセージ “Overwrite? Are you sure?” (上書きしてもよいですか?) が表示されます。書き替える場合は **INC** を、セーブを中止する場合は **DEC** を押しします。

★ 誤ってディスクの中の大切なデータを消してしまわないよう、ご注意ください。

★ ソングメモリーの残量が足りない場合、“Song memory full!” (ソングメモリーがいっぱいです) とメッセージが表示されます。不要なデータを削除するなどしてからもう一度セーブをやりなおしてください。

ロードフロムディスク



SHIFT を押した場合の画面

【解説】

フロッピーディスクからソングファイルをW5/W7本体にロードします。

ロードするデータの種類を以下の5種類から選ぶことができます。

ファイル形式	画面表示	設定項目
<p>All Data (オールデータ) : [F2](All) W5/W7のAll Data形式でセーブされているファイルをフロッピーディスクからW5/W7本体へロードします。</p>		1. ロードするファイルの選択
<p>1 Song (1ソング) : [F3](1Song) W5/W7内の1ソング分 (1Song形式でセーブされているファイル) のデータをフロッピーディスクからW5/W7本体へロードします。</p>		1. ロードするファイルの選択 2. ロード先ソングナンバーの選択
<p>1 Song + Voice (1ソング + ボイス) : [F4](1S+V) W5/W7内の1ソング分のシーケンスデータと1バンク分 (1~128) のボイスデータおよびドラムデータ (1,2) をフロッピーディスクから本体へロードします。つまり、1Song+Voice形式でセーブされているファイルをロードします。</p>		1. ロードするファイルの選択 2. ロード先ソングナンバーの選択
<p>ESEQ/SMF (イーシーク/スタンダードMIDIファイル) : [F5](SMF) W5/W7内の1ソング分のESEQ形式またはSMF (スタンダードMIDI) 形式のシーケンスデータをフロッピーディスクから本体へロードします。</p>		1. ロードするファイルの選択 2. ロード先ソングナンバーの選択
<p>Voice (ボイス) : [F6](Voice) Voice形式でフロッピーディスクにセーブされているファイルから、ボイスデータを本体へロードします。</p>		1. ロードするファイルの選択 2. ロードするボイスナンバーの選択 3. ロード先バンクの選択 4. ロード先ボイスナンバーの選択

【操作】

All Data、1 Song、1 Song+Voice、ESEQ/SMF形式のファイルを読み込む場合

- 1 **[F4]**(Load)を押してロードフロムディスクに入ります。
- 2 ロードするデータの種別を選択します。選択には以下の2通りの方法があります。
 - ・データ種別のファンクションキー **[F2]** ~ **[F6]** を押します。
 - ・データ名にカーソルを移動し、**[ENTER]**を押します。
- 3 ロードするファイルを選択します。**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**)で選択します。
 - * **[F8]**(Dir)を押してディスク上のファイルを一覧表示させ、ロードするファイルを選択することもできます。
- 4 1 Song、1 Song+Voice、ESEQ/SMF形式のファイルを読み込む場合は、カーソルを“TO=SONG”に移動し、**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**)でロード先のソングナンバーを選択します。
- 5 **[ENTER]**を押します。“Are you sure?”(実行してもよいですか?)と確認を求める表示が現れます。
- 6 **[INC]**を押してロードを実行します。キャンセルする場合は**[DEC]**を押します(前の画面に戻ります)。

注意 “All Data”でロードを実行すると、W5/W7本体の全データが書き替えられます。

注意 “1Song”でロードを実行すると、ロード先のソングにあるソングボイスは消えてしまいます。

ヒント 1Song+Voice形式のファイルからボイスデータだけをロードすることはできません。1Song+Voice形式のボイスデータはソングボイスバンクにロードされます。

ヒント ESEQ/SMF形式のファイルを読み込む場合
ロードファイル選択時に**[F8]**(Dir)を押すと、拡張子によらずフロッピーディスク上の(W5/W7で作成したファイル以外の)すべてのファイルが一覧表示されます。
ロードファイルにESEQ、SMF以外の形式のファイルを指定した場合、自動判別して“Illegal file!”(不適当なファイルです)とエラーメッセージを表示します。**[EXIT]**を押して前の画面に戻り、ESEQまたはSMF形式のファイルを指定しなおしてください。

Voice形式のファイルを読み込む場合

- 1 **[F4]**(Load)を押してロードフロムディスクに入ります。
- 2 ロードするデータの種別を選択します。選択には以下の2通りの方法があります。
 - ・データ種別のファンクションキー **[F6]** (Voice)を押します。
 - ・データ名にカーソルを移動し、**[ENTER]**を押します。
- 3 “From = FILE”行にカーソルを移動し、ロードするファイルを選択します。**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**)で選択します。
 - * **[F8]**(Dir)を押してディスク上のファイルを一覧表示させ、ロードするファイルを選択することもできます。
- 4 下の行(“all voice”)にカーソルを移動し、ロードするボイスの番号を選択します。**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**)で選択します。

すべてのボイスを読み込む

- ・“From = FILE”をall voiceに設定した場合は、1バンク分のボイス(1~128)とドラムボイス(1,2)がすべてロードされます。このとき、“To Voice”のボイスナンバー設定値は表示されません。

1ボイスだけをロードする

- ・カーソルが“all voice”にあるときに**[INC]**を押すと、任意のボイスを選ぶことができ、指定ファイルから1ボイスだけがロードされます(ドラムボイスは選択できません)。

- 5 “To = BANK”行にカーソルを移動し、ロード先のバンク(インターナルボイスの場合は“INTERNAL”、ソングの場合は“SONG”を選んだ後カーソルキーを右に移動してソングナンバー/ネーム)を**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**)で設定します。
- 6 手順4で“From”行で任意の1ボイスを指定している場合は、下の行にカーソルを移動し、ロード先のボイスナンバーを**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**[ENTER]**)で設定します。
- 7 **[ENTER]**を押します。“Are you sure?”(実行してもよいですか?)と確認を求める表示が現れます。
- 8 **[INC]**を押してロードを実行します。キャンセルする場合は**[DEC]**を押します(前の画面に戻ります)。

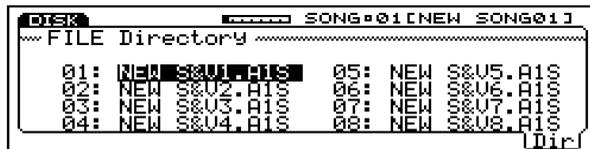
Voice形式のファイルをソングボイスにロードする場合

ヒント

- ・ “From = FILE” をall voiceに設定してロードすると、ロード先のソングにソングボイスが存在しなくても、必要なメモリが確保されてからロードが実行されます。すでにソングボイスが存在している場合も削除されてからロードが実行されます。
- ・ “From = FILE” をall voice以外に設定して1ボイスをロードする際、ロード先のソングにソングボイスバンクが存在しない（メモリが確保されていない）と、ロードができません。あらかじめユーティリティモードのメモリ（192ページ）でソングボイスバンクを用意してからロードしてください。

ヒント

ロードの各画面において[F8](Dir)を押すと、ディスク内のファイルがアルファベット順で一覧表示されます。1画面に8ファイル表示し、カーソルでスクロールします。一覧表上でファイルを選択後、[ENTER]を押すとロードを実行します。ここで[ENTER]を押さずに[EXIT]を押すと、選択したファイル名を記憶し、元の画面に戻ります。



注意

すでにソングにデータがある場合は、ロードしたソングデータに書き替えられ（上書きされ）ます。残しておきたいデータがある場合は、あらかじめセーブすることをおすすめします。

注意

ソングメモリーの残量が足りない場合、“Song memory full!”（ソングメモリーがいっぱいです）とメッセージが表示されます。不要なデータを削除するなどしてからもう一度ロードをやりなおしてください。

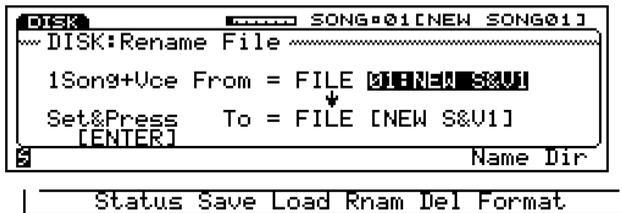
注意

選択した種類のファイルがディスクに存在しない場合にロードを実行すると、“Fill not found!”（ファイルが見つかりません）が表示されます。

Rename File

DISK F5 (Rnam)

リネームファイル



SHIFT を押した場合の画面

【解説】

フロッピーディスクの中のファイル名を変更します。

【操作】

- 1 F5 (Rnam) を押し、リネームファイルに入ります。
- 2 名前を変更するファイルの種類を選択します。選択には以下の2通りの方法があります。
 - ・ファイルの種類のファンクションキー F2 ~ F6 を押します。
 - ・ファイルの種類名にカーソルを移動し、ENTER を押します。
 LCDディスプレイには上記の画面が表示されます。
 (ファイルの種類によって表示は異なります。)

- 3 名前を変更するファイル (From= FILE) を INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で選択します。(ディスクにファイルが存在しない場合は選択することはできません。)
 - * F8 (Dir) を押してフロッピーディスク上のファイルを一覧表示させ、名前を変更するファイルを選択することもできます。

- 4 F7 (Name) を押して、新しいファイル名を入力します。
 入力方法は「セーブトゥーディスク」の【操作】の手順5~7 (182ページ) をご覧ください。
 (EXIT を押してファイル名設定画面から抜けます。)
- 5 ENTER を押します。“Are you sure?” (実行してもよいですか?) と確認を求める表示が現れます。
- 6 INC を押してリネームを実行します。キャンセルする場合は DEC を押します (前の画面に戻ります)。

Delete File

DISK F6 (Del)

デリートファイル



SHIFT を押した場合の画面

【解説】

フロッピーディスク上のファイルを削除します。

【操作】

- 1 F6 (Del) を押し、デリートファイルに入ります。
- 2 削除するファイルの種類を選択します。選択には以下の2通りの方法があります。
 - ・ファイルの種類のファンクションキー F2 ~ F6 を押します。
 - ・ファイルの種類名にカーソルを移動し、ENTER を押します。

LCDディスプレイには左記の画面が表示されます。
 (ファイルの種類によって表示は異なります。)

- 3 削除するファイル (From= FILE) を INC DEC (または、ジョグダイヤル、テンキー+ENTER) で選択します。(ディスクにファイルが存在しない場合は選択することはできません。)
 - * F8 (Dir) を押してフロッピーディスク上のファイルを一覧表示させ、削除するファイルを選択することもできます。
- 4 ENTER を押します。“Are you sure?” (実行してもよいですか?) と確認を求める表示が現れます。
- 5 INC を押してデリートを実行します。キャンセルする場合は DEC を押します (前の画面に戻ります)。

フォーマットディスク



【解説】

フロッピーディスクをフォーマット（初期化）します。

* フォーマットされていないフロッピーディスクを入れてディスクを使用しようとする、LCDディスプレイに“Disk unformatted!”（フォーマットされていません）と表示されます。

【操作】

- 1 F7 (Format) を押し、フォーマットディスクに入ります。LCDディスプレイには上記の画面が表示されます。
- 2 ドライブに3.5インチ2DDフロッピーディスクを挿入し、ENTER を押します。“Are you sure?”（実行してもよいですか？）と確認を求める表示が現れます。（下図）
- 3 INC を押してフォーマットを実行します。キャンセルする場合はDEC を押します（前の画面に戻ります）。



- 4 フォーマット中は“Executing...”（実行中）と表示されま
- 5 フォーマットが完了すると、“Completed!”（完了しました）と表示され、前の画面に戻ります。



フォーマットを実行すると、ディスクの内容はすべて消えてしまいます。重要なディスクを間違えてフォーマットしてしまわないようにご注意ください。



W5/W7で利用できるフロッピーディスクは3.5インチ2DDタイプのもので、W5/W7のフォーマット形式は9セクター2DD (720KB)です。

第 5 章

リファレンス

UTILITY

ユーティリティモード

UTILITY

ユーティリティモードでは、ソングへのボイスのコピー、
インターナルボイスのイニシャライズ、MIDIバルクダン
プ、システムセットアップ、コントローラー、MIDIなど
W5/W7全体に関する設定を行います。

ユーティリティモードについて

[UTILITY] を押してユーティリティモードに入ります。

LCDディスプレイには、下のような画面が表示されます。

[UTILITY] のランプは点灯し、他のモードセレクトキーのランプは消灯します。



ユーティリティは、以下の8つのグループに分類されています。

Memory (メモリー)

現在選択されているソングのソングボイスバンクに、他のボイスバンクから1バンク単位でコピーします。

Initialize (イニシャライズ)

インターナルボイスバンクをイニシャライズします。

Voice Bulk Dump (ボイスバルクダンプ)

W5/W7のインターナルボイスデータのバルクダンプを行います。

Synthesizer Setup (シンセサイザーセットアップ)

システムに関する設定を行います。

Controllers (コントローラーズ)

コントローラーに関する設定を行います。

MIDI Setup (MIDIセットアップ)

MIDIに関する設定を行います。

Other Setup (アザーセットアップ)

LCDコントラスト調整とエディットコンファーム (Are you sure?) のオン/オフを設定します。

Greeting Message (グリーティングメッセージ)

電源オン時に表示されるメッセージを設定します。

ユーティリティモードでの画面移動

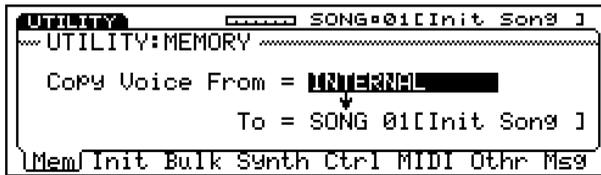
- ・ユーティリティモードで各機能を選択するには、以下の2通りの方法があります。
 - ・LCD下部に表示してある機能種類のファンクションキー **[F1]** ~ **[F8]** を押します。
 - ・機能名にカーソルを移動し、**[ENTER]** を押します。
- ・**[EXIT]** を押すと、1つ前の画面へ戻ります。
- ・ユーティリティモードから抜けるには、他のモードセレクトキーを押すか、**[EXIT]** を数回押します。

ヒント ユーティリティモードでは、シーケンサーの録音 / 再生はできません。

Memory

UTILITY F1 (Mem)

メモリー



【設定値】

コピー元：INTERNAL（インターナル）、SONG（ソング）01～16、GM、PRESET（プリセット）、EXTERNAL（エクスターナル）*

* EXTERNALは、『拡張ウェブ/ボイスボード』（別売）を装着している場合だけ選択できます。

【解説】

現在選択されているソングのソングボイスバンクに、他のボイスバンクから1バンク単位でコピーをします。

【操作】

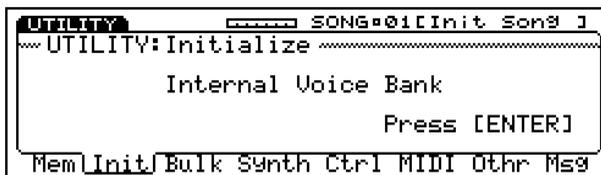
- 1 あらかじめコピー先のソングナンバーを選択します。
- 2 ユーティリティモードで[F1](Mem)を押し、メモリーに入ります。
- 3 [INC] [DEC]（またはジョグダイヤル）で、どのボイスバンクからコピーしてくるか（コピー元）を指定します。（SONGの場合はソングナンバーも選択します。）
- 4 [ENTER]を押します。“Are you sure?”（実行してもよいですか？）と確認を求める表示が現れます。
- 5 [INC]を押してコピーを実行します。キャンセルする場合は[DEC]を押します（前の画面に戻ります）。

ヒント コピー先のソングにソングボイスが存在しない場合は、必要なメモリーが確保されてからコピーが実行されます。すでに存在している場合もすべて削除されてからコピーが実行されます。

Initialize

UTILITY F2 (Init)

イニシャルイズ



【解説】

インターナルボイスバンクをイニシャルイズ（初期化）します。

イニシャルイズを実行すると、インターナルボイスバンクの内容はすべて以下のように初期化（消去）されます。

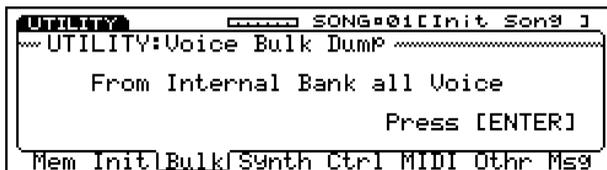
- ・インターナルエレメント：消去されます。
- ・インターナルノーマルボイス：エレメントはNo.1だけが、サイン波を発生するエレメント“InitElm”にアサインされます。エレメントNo.2～4は“off”に設定されます。その他のデータはボイスエディットのイニシャルイズ（138ページ）実行時と同じになります。
- ・インターナルドラムボイス：GMドラムボイス1,2をコピーします。

【操作】

- 1 ユーティリティモードで[F2](Init)を押し、イニシャルイズに入ります。
- 2 [ENTER]を押します。“Are you sure?”（実行してもよいですか？）と確認を求める表示が現れます。
- 3 [INC]を押してイニシャルイズを実行します。キャンセルする場合は[DEC]を押します（前の画面に戻ります）。

ヒント インターナルボイスバンクを工場出荷時の状態に戻したい場合は、付属の“Factory Set & Demonstration”ディスクを使って、インターナルボイスをロードし直してください。（32ページ）

ボイスバルクダンプ



【解説】

W5/W7のインターナルボイスデータを、MIDI OUT端子を通じて外部MIDI機器に送信します。バンク内のインターナルボイス(1~128)、エレメント、エレメントマップと、インターナルドラムボイス(1,2)をまとめて出力します。

バルクデータを送信する際は、以下の設定が必要です。

- ・W5/W7のMIDI OUT端子と受信側機器のMIDI IN端子とをMIDIケーブルで接続する。
- ・W5/W7と受信側、両方の機器のデバイスナンバーを一致させておく。
- ・受信側の機器にメモリープロテクト等の機能がある場合は、プロテクトを解除しておく。

【操作】

- 1 ユーティリティモードで[F3] (Bulk)を押し、ボイスバルクダンプに入ります。
- 2 [ENTER]を押し送信します。
- 3 送信実行中は、1から130まで(ボイス数を)カウント表示します。

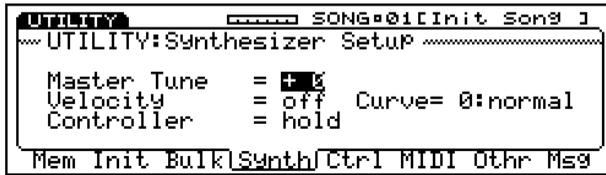
バルクデータの受信

録音中およびソング/ボイスエディット中を除いて、いつでも自動的に受信します。

Synthesizer Setup

UTILITY F4 (Synth)

シンセサイザーセットアップ



【設定値】

Master Tune : -63 ~ +63

Velocity : off, 1 ~ 127

Curve : 0:normal, 1:soft-1, 2:soft-2, 3:easy, 4:wide, 5:hard, 6:cross-1, 7:cross-2

Controller : hold, reset

【解説】

システムに関する共通の設定を行います。

Master Tune (マスターチューン)

音源部 (すべてのボイス) に共通のチューニングの設定です。音程を-63 ~ +63 (単位: 1.17セント) の範囲で微調整します。

Velocity, Curve (ベロシティ、ベロシティカーブ)

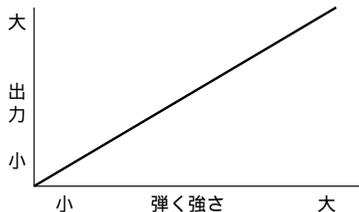
鍵盤を弾く強さに対する感度 (鍵盤入力に対する出力) の設定です。

音源部がシーケンサーやMIDIで演奏される場合には影響しません。

- Velocityを1 ~ 127に設定した場合、鍵盤を弾く強弱に関係なく、常に設定したベロシティの値で出力します。
- Velocityをoffに設定した場合は、鍵盤を弾く強さによって、出力レベルが変化します。

Velocityがoffのとき、Curve表示が現れ、いろいろなベロシティカーブが設定できます。

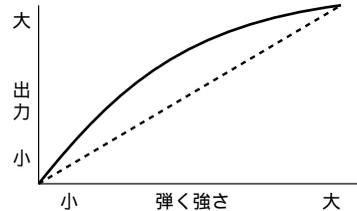
0 : normal (ノーマル)



鍵盤を弾く強さとベロシティが比例します。

1 : soft-1 (ソフト1)

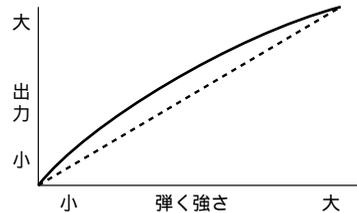
全体に音が出やすいベロシティカーブです。



キータッチの弱い方に向いています。

2 : soft-2 (ソフト2)

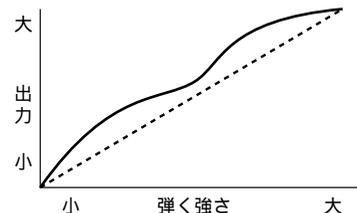
全体に音が出やすいベロシティカーブです。



soft-1よりはnormalに近いベロシティカーブです。

3 : easy (イージー)

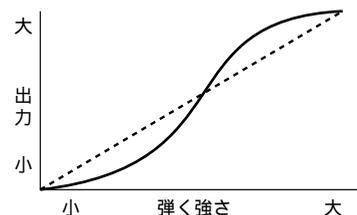
比較的音が出やすいベロシティカーブですが、通常の演奏でよく使う中間部で傾きがゆるやかになっているので、音



量が安定します。

4 : wide (ワイド)

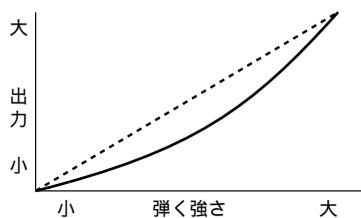
キータッチの弱い部分では音を押しさえ、強い部分では音が出やすくしたベロシティカーブです。



ダイナミックレンジが広く感じられます。

5: hard (ハード)

全体に音が出にくいベロシティカーブです。

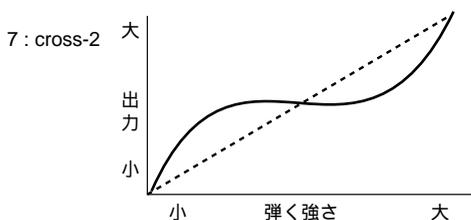
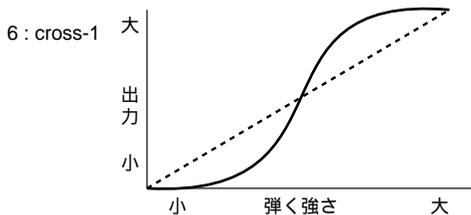


キータッチの強い方に向いています。

6: cross-1 (クロス1) および 7: cross-2 (クロス2)

ベロシティクロスフェードを行うときに効果的なベロシティカーブです。

ベロシティクロスフェードとは、2つのボイス間または2つのエレメント間で、鍵盤の強弱によってボイスやエレメントの音量の割合を変える効果で、レイヤーおよび4ゾーン設定の場合または複数のエレメントを持つボイスに有効です。1ボイス(エレメント)のベロシティセンシティブリティをプラスに、もう1ボイス(エレメント)のベロシティセンシティブリティをマイナスに設定します(141ページ「ボイスエディットモード」アンプリチュードグループのレベルをご参照ください)。



Controller (コントローラー)

ボイスを切り替えた場合、コントローラー(モジュレーションホイール、コンティニューアスライダー、フットコントローラーなど)の値を保持する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。

* デフォルトは“hold”になっています。(GMデータ再生時はhold)

* “reset”設定時、各コントローラー値は以下の通りになります。

- ・フットコントローラー: コントローラーズ(196ページ)で設定した“FC Init Value”(フットコントローラーイニシャルバリュー)の値
 - ・フットボリューム: 最大
 - ・パン: センター
 - ・エクスプレッション: 最大
 - ・ピッチベンドホイール: センター
- 他は0に設定されます。

【操作】

1 ユーティリティモードで[F4](Synth)を押し、シンセサイザーセットアップに入ります。

2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、[INC][DEC](または、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER])で値を設定します。

* [ENTER]を押さなくても設定は記憶されます。

ヒント GM曲集を再生する場合は、“Controller = hold”に設定してください。

Controllers

UTILITY F5 (Ctrl)

コントローラーズ

```

UTILITY          SONG#01[Init Song 1]
-----
UTILITY:Controllers
-----
CS Assign       = 016:General
FootVol Assign  = 007:Main Vol
FC Init Value   = 0
-----
Mem Init Bulk Synth Ctrl MIDI Othr Msg

```

【設定値】

CS Assign : 000 (off), 001 ~ 031, 032 (off), 033 ~ 119

FootVol Assign : 007 : Main Vol, 011 : Express.

FC Init Value : 0 ~ 127

【解説】

コントローラーに関する共通の設定を行います。

CS Assign (コンティニューアスライダーアサイン)
 パネル上のコンティニューアスライダーを操作したときに出力するMIDIコントロールチェンジナンバーを設定します。
 “off” に設定するとコンティニューアスライダーは機能しません。

FootVol Assign (フットボリュームアサイン)
 フットボリュームを操作したときに出力するMIDIコントロールチェンジナンバーを設定します。

“Express.” に設定した場合は、音源側で音量をコントロールし、エクスプレッションローリミットの設定 (155ページ) が有効になります。

“Main Vol” に設定した場合は、インサージョンエフェクトの後 (インサートエフェクト使用時) で音量をコントロールし、エクスプレッションローリミットの設定 (155ページ) が無効になります。

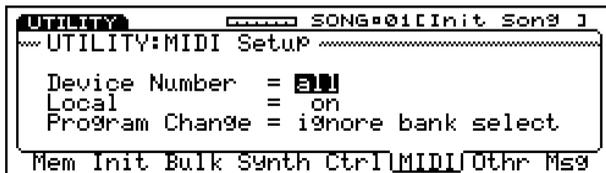
FC Init Value (フットコントローラーイニシャルバリュー)
 フットコントローラーを接続していない場合のフットコントローラーの値を設定します。シンセサイザーセットアップ (118ページ) において “Controller = reset” の場合に音色を切り替えたり、リセットオールコントローラーのMIDIメッセージを受信した場合も、フットコントローラーの値はこの値に設定されます。

【操作】

- 1 ユーティリティモードで **F5** (Ctrl) を押し、コントローラーズに入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、**INC** **DEC** (または、ジョグダイヤル、テンキー+**ENTER**) で値を設定します。

* **ENTER** を押さなくても設定は記憶されます。

MIDIセットアップ



【設定値】

Device Number : off, 1 ~ 16, all

Local : off, on

Program Change : off, on, ignore bank select

【解説】

MIDIに関する共通の設定を行います。シーケンサー部からの発音には関係ありません。

Device Number (デバイスナンバー)

バルクデータを送受信する際のデバイスナンバーを設定します。

“off” に設定すると、バルクデータを送受信しません。

“all” に設定すると、どのデバイスナンバーで送られたバルクデータでも受信します。送信はデバイスナンバー=1を使います。

外部MIDI機器とデータをやりとりする場合には、両機器のデバイスナンバーを同じに設定します。

Local (ローカル)

W5/W7の鍵盤部と音源部とを切り離すかどうかを設定します。

通常は“on”に設定されていて、内部的にMIDIで接続されています。

“off”に設定すると、鍵盤部と音源部は独立した状態になり、鍵盤を弾いても音が出なくなります。音源部はMIDI IN端子からのMIDI信号にのみ対応します。また、鍵盤部は演奏データをMIDI OUT端子から送信します。

* シーケンサー部の演奏データは、この設定に関係なく音源部に伝えられます。

Program Change (プログラムチェンジ)

MIDIのプログラムチェンジ信号の送受信を設定します。

• off: プログラムチェンジ、バンクセレクトの送受信を行いません。

• on: プログラムチェンジ、バンクセレクトの送受信を行います。

• ignore bank select: プログラムチェンジの送受信は行いますが、バンクセレクトの送受信は行いません。

* 通常は“on”に設定します。(外部フロッピーディスクからシーケンスデータをロードするときは、必ずオンにしてください。)

【操作】

1 ユーティリティモードで[F6](MIDI)を押し、MIDIセットアップに入ります。

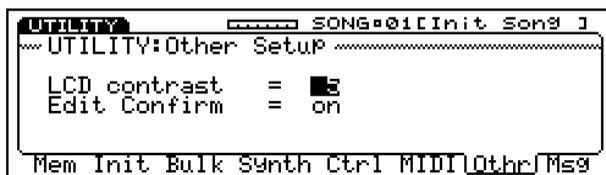
2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、[INC] [DISK] (または、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER])で値を設定します。

* [ENTER]を押さなくても設定は記憶されます。

Other Setup

UTILITY F7 (Other)

アザーセットアップ



【設定値】

LCD contrast : 0 ~ 31

Edit Confirm : off, on

【解説】

LCDのコントラスト調整およびエディットコンファームのon/off設定を行います。

LCD contrast (LCDコントラスト)

LCDディスプレイ表示のコントラストを設定します。値を大きく設定するほど濃くなります。

Edit Confirm (エディットコンファーム)

各操作過程において、“Are you sure?” (実行しますか?) という確認のメッセージを表示するかしないかを設定します。(on: 表示する、off: 表示しない)

ヒント

“Are you sure?” は、実行する前に確認する必要があるときに表示されるものです。操作に慣れるまでは“on”にしておくことをおすすめします。

【操作】

- 1 ユーティリティモードで[F7] (Othr)を押し、アザーセットアップに入ります。
- 2 設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、[INC] [DEC] (または、ジョグダイヤル、テンキー+[ENTER]) で値を設定します。
* [ENTER]を押さなくても設定は記憶されます。

Greeting Message

UTILITY F8 (Msg)

グリーティングメッセージ



【設定値】

グリーティングメッセージ

【解説】

電源オン時に表示されるメッセージの設定を行います。20文字×上下2段にメッセージを設定することができます。

【操作】

- 1 ユーティリティモードで[F8] (Msg)を押し、グリーティングメッセージに入ります。LCDディスプレイの[]内に、現在のグリーティングメッセージが表示されます。
- 2 [F4] () [F5] ()を押してカーソルを左右に動かして、文字の入力位置を選びます。
入力行の上下のカーソル移動は[F6] () [F7] ()を使います。
- 3 カーソルでディスプレイのキャラクターリストの中から使用したい文字を選択します。
- 4 2~4の操作を繰り返してグリーティングメッセージを完成させます。
* スペースを入力する場合は[F3] ([SPC])を押します。

資

料

編

仕様	200
故障かな?と思ったら	202
エラーメッセージリスト	206
機能一覧	208
用語解説	213
索引	
アルファベット順	218
五十音順	222
ユーザーサポートサービスのご案内	226
サービスについて	227

仕様

機能

音源

- ・音源形式：AWM2音源（16ビットリニア、サンプリング周波数最大48kHz）
- ・最大同時発音数：32音（1ボイスにつき最大4エレメント）
- ・最大同時音色数：16ボイス

鍵盤

- ・W5：76キー／イニシャル&アフタータッチ付き
- ・W7：61キー／イニシャル&アフタータッチ付き

エフェクター

- ・インサーションエフェクト×3（35エフェクト）：汎用エフェクトモジュール
- ・システムエフェクト1（15エフェクト）：Reverbモジュール
- ・システムエフェクト2（9エフェクト）：Chorusモジュール
- ・システムエフェクト3（16エフェクト）：Delay/Reverbモジュール

シーケンサー

- ・ソング数：16
- ・トラック数：16
- ・フォーマット：ソング（ロード/セーブ）、SMF FORMAT 0（ロード/セーブ）、SMF FORMAT 1（ロード）、ESEQ（ロード）
- ・最大同時発音数：32音
- ・録音方式：リアルタイム（オーバーダブ、リプレース、パンチイン）、ステップ（イベントエディット可能）
- ・分解能：q/96（内部クロック）、q/96（MIDIシンク）
- ・最大記憶音数：約10万音

メモリー構成

プリセット

- ・ウェーブ：8Mバイト
- ・ボイス：GM=128 (Normal) + 8 (Drum)、PRESET=128 (Normal) + 2 (Drum)
- ・エレメント：501

インターナル

- ・ボイス：128 (Normal) + 2 (Drum)
- ・エレメント：128

ソング

- ・ボイス：1ソングにつき128 (Normal) + 2 (Drum) × 16ソング
- ・エレメント：128

エクスターナル（別売「拡張ウェーブ/ボイスボード」装着時）

ディスク

- ・3.5インチ2DDタイプフロッピーディスク（9セクター、720byteフォーマット）

<p>操作子 / ディスプレイ</p>	<p>コントローラー ピッチベンドホイール, モジュレーションホイール, ボリュームスライダー, コンティニューアスライダー, ジョグシャトルエンコーダー</p> <p>パネルスイッチ SONG, VOICE, EDIT, JOB, DISK, UTILITY, テンキー, -, CANCEL, ENTER, EXIT, SHIFT, ファンクションキーF1~F8, , , <, >, INC, DEC, DATA/CURSOR, トラックボタン1~16, TRACK SELECT, TRACK SOLO, STORE, VOICE EDIT, シーケンサーRUN, STOP/TOP, RECORD</p> <p>LCDディスプレイ 240×64ドット (コントラスト付)</p>
<p>接続端子 / 出力レベル</p>	<ul style="list-style-type: none"> • OUTPUT L(MONO)/R : Phones x 2 / +6.5dBm (10k) • PHONES : Stereo Phones / +13dBm (150), +7.5dBm (33) • FOOT CONTROLLER : Stereo Phones • FOOT VOLUME : Stereo Phones • SUSTAIN : Phone • MIDI IN/OUT/THRU : DIN x 3
<p>電源 / 消費電力</p>	<p>AC 100V (50/60Hz) / 12W</p>
<p>寸法 / 重量</p>	<ul style="list-style-type: none"> • W5 : 1288(W) x 121(H) x 371(D) mm / 18.0 kg • W7 : 1067(W) x 121(H) x 371(D) mm / 14.0 kg
<p>付属品</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3.5インチフロッピーディスク “ Factory Set & Demonstration ” • 電源コード (3P - 2P変換器付)

* 仕様および外観は、改良のため予告なく変更する場合があります。

故障かな？と思ったら

W5/W7には、非常に多くの機能があります。そしてそれらの機能は互いに深く関わりあっているため、ある別の機能が働いているために、使いたい機能がうまく働かない場合があります。

また、接続しているアンプやミキサーの不具合のために音が出なかったりすることも考えられます。この章ではそういったトラブルの対処法について説明します。

トラブルの原因がW5/W7の設定なのか、それともアンプやミキサー、そしてそれらと接続しているシールドコードやMIDIケーブルなのかは、次のようにして調べます。

「本機にヘッドフォンを差し込み、正常な音が出ているか調べます。」

これで正常な音が出るならば、トラブルの原因はアンプやミキサー、シールドコードなどにあります。

「ボイスやマルチを切り替えても同じ症状が出るかどうか確認します。」

トラブルが特定のボイスだけで起こる場合は、ボイスの設定に原因があります。特定のマルチだけで起こる場合は、マルチの設定に原因があります。

どのボイス、マルチでも同じ症状が出る場合は、ボイスの設定やマルチの設定以外（ユーティリティなどの設定）に原因があります。

どこに原因があるか、おおよそ見当がついたら、次の表にしたがって調べてみてください。

アンプやミキサー、シールドコードに原因がある場合

症状	考えられる原因	参照ページ
音が出ない。	アンプの電源は入っていますか？	
	アンプ（やミキサー）のボリュームは上がっていますか？	
	本機の出力端子と、アンプなどの入力端子が正しく接続されていますか？	15
	シールドコードは断線していませんか？	
音が割れる。	アンプなどのマイク入力端子に接続されていませんか？	

ボイスの設定に原因がある場合

症状	考えられる原因	参照ページ
音が出ない。	各エレメントのレベル、ボイス全体のレベルは上がっていますか？	137, 141, 163, 167
	各エレメントのノートリミット、ベロシティリミットは正しく設定されていますか？	140
	各エレメントのパン、また、マルチのパンが正しく設定されていますか？	83, 139, 167
	ボリュームとして使用しているフットコントローラー（または、ボリュームペダル）は踏み込まれていますか？	
	アフタータッチのEG Bias が高すぎる設定になっていませんか？	157
	ピッチエンベロープジェネレータのピッチの設定が小さいと、音が低すぎて聞こえない場合があります。	149
	フィルターで、音のほとんどがカットされてしまっていないですか？	143
弾いたキーの音程が出ない。	各エレメントのチューンの設定は正しいですか？	147
	各エレメントのノートシフトの設定は正しいですか？	147
音程がはっきりしない。	各エレメントのチューンでRandomを0以外に設定していませんか？	147
	アフタータッチピッチベンドの設定は正しいですか？	156
	LFOのPMDの数値が上がっていると、深いビブラートがかかり音程がはっきりしません。	154
	ピッチEGのカーブがフラットの場合、通常の音程となります。	149

マルチの設定に原因がある場合

症状	考えられる原因	参照ページ
音が出ない。	任意のボイス設定が[OFF]に設定されていませんか？	83
	各ボイスのボリュームは上がっていますか？	83
	シーケンサーの各トラックのトランスミットチャンネルは、マルチの任意のボイスと正しく対応していますか？	89
正しい音程が出ない。	各ボイスのノートシフトが0以外に設定されていませんか？	83
	各ボイスのチューンが0以外に設定されていませんか？	83
シーケンサー演奏で出ない音がある。	全体の発音数が、最大発音数32音を越えていませんか？	

故障かな？と思ったら

シーケンサーの設定に原因がある場合

症状	考えられる原因	参照ページ
シーケンサー演奏の音が出ない。	マルチの各ボイスのボリュームは上がっていますか？	83
	シーケンサーの各トラックのトランスミットチャンネルは、マルチの任意のボイスと正しく対応していますか？	89
	トラックボタン 1 ~ 16 でソロ演奏が行われていませんか？	87

その他の設定に原因がある場合

症状	考えられる原因	参照ページ
音が出ない。	ローカルをoffに設定していませんか？	197
弾いたキーの音程が出ない。	マスターチューンが0以外に設定されていませんか？	84
ソングネームが表示されているのに、 RUN を押してもスタートしない。	電源を切るとソングのシーケンスデータは消えてしまいますが、設定したソングネームやマルチの設定、セットアップデータは残ります。	

故障かな？と思ったら

エラーメッセージリスト

設定や操作が正しくない場合、LCDディスプレイにメッセージが表示されます。エラーメッセージの内容を確認し、正しい設定・操作を行ってください。

メモリーに関するエラーメッセージ

LCD表示	メッセージ内容
Data empty !	ソングジョブを実行しようとしたますが、対象にデータがありません。
No data !	ユーティリティモードのメモリー操作（ 192ページ）において、ソングボイスを他のソングボイスにコピーしようとした際、コピー元が存在しませんでした。
Song element memory full !	メモリーがいっぱいになったため、新たにエレメントを本体に受けることができません。
Song memory full !	シーケンサー用の内部メモリーがいっぱいです。ソングの録音、ソングジョブの実行、MIDIの受信、ディスクのロードができません。
Song voice memory full !	メモリーがいっぱいになったため、ソングボイスを作ることができません。
Song voice does not exist !	ソングボイスが存在しないため、ロードあるいはエディットができません。
Voice bank is off !	マルチ画面でbank=offに設定したインストを選んで、ボイスエディットモードに入ろうとした場合に表示されます。

ディスクに関するエラーメッセージ

LCD表示	メッセージ内容
File already exists !	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
Bad disk!	フロッピーディスクが不良です。
Disk full !	フロッピーディスクのメモリーがいっぱいです。
Disk not ready!	フロッピーディスクがディスクスロットに正しくセットされていません。
File not found!	ファイルが見つかりません。
Illegal disk !	フロッピーディスク内に不良データがあります。
Illegal file!	W5/W7用のファイルではありません。
Illegal file name !	ファイルネームに誤りがあります。
Media type error!	フロッピーディスクの種類が違います。
Disk unformatted !	フロッピーディスクがW5/W7用にフォーマットされていません。
Write protected!	フロッピーディスクのライトプロテクトタブがオン（書き込み禁止）になっています。

MIDIに関するエラーメッセージ

LCD表示	メッセージ内容
MIDI buffer full!	一度に多量のMIDIデータが送受信されたため、送受信できません。データ量を減らしてください。
MIDI data error!	MIDIの通信エラーが発生しました。
MIDI checksum error !	バルクデータ受信の際、異常がありました。
Device number off !	デバイスナンバーがオフになっているため、バルクデータの送受信ができません。
Device number mismatch !	デバイスナンバーのチャンネルが一致していないため、バルクデータの受信ができません。

その他のエラーメッセージ

LCD表示	メッセージ内容
Change internal battery !	メモリーバックアップ用の電池の交換時期です。
Illegal data !	誤ったデータが入力されました。
Data is corrupted. Fixed !	データが壊れました。内部メモリーはすべて工場出荷時の状態に戻りました。 (電源オン時に表示されます)
SMF illegal timebase !	テンポデータがW5/W7に適しません。

機能一覧

参照ページ

ソングモード	SONG		79
ソングプレイ		ソングを演奏するための設定	83
マルチの設定 (ミキシング画面)	F1	ボイスのアサイン、音量、パン、インサクションエフェクトのON/OFF、システムエフェクト1~3のセンドレベル、システムエフェクト1~3のタイプ、システムエフェクト1~3のパラメーター、シフト、チューン、ピッチベンドレンジの設定	83
(インスト画面)	SHIFT + F1		86
シーケンサープレイ	F2	シーケンサーを再生するための設定	87
ソングネーム	F7	ソングネームの設定	88
ソングディレクトリー	F8	ソングの一覧表示	88
ソングセットアップ	F3	MIDIやキーボードなどの演奏に関する設定	89
MIDIフィルター	F5	シーケンサーの録音/再生時のMIDI送受信に関する設定	89
トラックトランスミットチャンネル	F6	シーケンサーの各トラックのMIDI送信チャンネルの設定	89
キーボードセットアップ	F7	キーボードのモード(ノーマル/スプリット/レイヤー/4ゾーン)の設定	90
アザーセットアップ	F8	ネクストソング、MIDIコントロール、シンクロ、トランスポーズの設定	91
ストアマルチ	STORE F2	マルチの設定を任意のソングナンバーに保存する	82
ソングレコーディング	RECORD	録音の方法を選んで、ソングを録音する	92
リアルタイムレコーディング	F6 F7 F8	実際に演奏しながら録音する	95
オーバーダビング		すでに録音されているトラックに重ねて録音する	95
リブレース		すでに録音されているデータを小節単位で消しながら録音する	95
パンチイン		指定したポイントからポイントまでをリブレース録音する	95
ステップレコーディング	F5	演奏を1音1音プログラムしながら録音する	96
ソングエディット	EDIT	録音したソングデータのイベント単位のエディット	
シーケンストラック	F1 F4 F5 F6	シーケンストラックイベントデータを挿入	98
インサート		シーケンストラックのイベントデータを変更	100
チェンジ		ノートイベントのグラフィック表示	102
グラフィック			
テンポトラック	F2 F4 F5	テンポ変更データを曲の途中に挿入	103
インサート		テンポ変更データのテンポ値の変更	103
チェンジ			

ソングジョブ	JOB	ソング/トラック/小節ごとのデータを編集	104
ジョブ1 コピーソング アペンドソング クリアソング コピートラック クリアトラック ミックストラック	F2 SHIFT + F1 SHIFT + F2 SHIFT + F3 SHIFT + F4 SHIFT + F5 SHIFT + F6	ソング単位のコピー 2つのソングの接続 指定したソングのデータをすべて消す トラックの演奏データをソング間でコピー トラックの演奏データの消去 トラック間での演奏データのミックス	106 107 108 109 110 111
ジョブ2 コピーメジャー イレスメジャー クリエイトメジャー デリートメジャー インサートメジャー シンアウト エクストラクト コードソート	F3 SHIFT + F1 SHIFT + F2 SHIFT + F3 SHIFT + F4 SHIFT + F5 SHIFT + F6 SHIFT + F7 SHIFT + F8	同トラックの小節間で演奏データをコピー 指定した小節のノート、イベントデータをすべて消去 全トラックに新たに小節を設定 指定した小節範囲を全トラック同時に削除 指定した小節範囲の演奏データを、全トラック同時に他の小節に挿入 トラックからアフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジなどのデータを間引きする トラックからアフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジなどのデータを別のトラックに取り出す 演奏データの和音を音程の高低順に並べ替える	112 113 114 115 116 117 118 119
ジョブ3 クオンタイズ ムーブクロック モディファイゲートタイム モディファイベロシティ トランスポーズ シフトノート クレッシュェンド	F4 SHIFT + F1 SHIFT + F2 SHIFT + F3 SHIFT + F4 SHIFT + F5 SHIFT + F6 SHIFT + F7	演奏データのタイミングを揃える 演奏データのクロック位置の移動 演奏データのゲートタイムの変更 演奏データのベロシティの修正 演奏データの移調 特定の音程だけを移調 音量を少しずつ大きくする	120 121 122 123 124 125 126

ボイスモード	VOICE	ボイスを選んで演奏する	127
--------	-------	-------------	-----

ボイスエディットモード	VOICE EDIT	ボイスを編集して音色を作り変える	131
ストアボイス	STORE └ F3	エディットしたボイスを任意のボイスナンバーに保存する	136
ノーマルボイスエディット			
コモングループ	F1	1ボイス共通の設定	137
カテゴリー/ボリューム	F6	ボイスのカテゴリーとボリュームの設定	137
ボイスネーム	F7	ボイスネームの設定	137
イニシャルイズボイス	F8	ボイスデータのイニシャルイズ	138
エレメントグループ	F2	エレメントに関する設定	139
エレメントアサイン	F5	ボイスを構成するエレメントのアサイン	139
パン	F6	パンの設定	139
ベロシティリミット	F7	ベロシティリミットの設定	140
ノートリミット	F8	ノートリミットの設定	140
アンプリチュードグループ	F3	音量変化に関する設定	141
レベル	F7	音量に関する設定	141
エンベロープ	F8	音量の時間変化に関する設定	142
フィルターグループ	F4	フィルター（音色）の設定	143
トーン	F7	フィルターの設定	143
エンベロープ	F8	フィルターの時間変化に関する設定	145
ピッチグループ	F5	音程に関する設定	146
スケール	F4	スケール（調律）の設定	146
チューン	F5	音程の微調整	147
ノートシフト	F6	ノートシフトの設定	147
センシティブティ	F7	鍵盤を弾くタッチの強弱による音程変化の設定	148
エンベロープ	F8	音程の時間変化に関する設定	149
エフェクトグループ	F6	エフェクトに関する設定	150
システムエフェクトセンド	F4	システムエフェクト1~3のセンドレベルの設定	150
インサクションエフェクトタイプ	F6	インサクションエフェクトのタイプの設定	151
インサクションエフェクトパラメーター	F7	インサクションエフェクトのパラメーターの設定	152
インサクションエフェクトコントロール	F8	インサクションエフェクトのMIDIコントロールの設定	152

機能一覧

参照ページ

LFOグループ	F7	LFOに関する設定	153
LFOパラメーター	F7	LFOのパラメーターの設定	153
LFOモジュレーション	F8	LFOのモジュレーションの設定	154
コントローラグループ	F8	各種コントローラーの設定	155
サステイン/エクスプレッションローリミット	F2	サステインフットスイッチとボリュームペダルの設定	155
ピッチベンド	F3	ピッチベンドの設定	156
アフタータッチ	F4	アフタータッチの設定	157
モジュレーションホイール	F5	モジュレーションホイールの設定	158
フットコントローラー	F6	フットコントローラーの設定	159
MIDIコントロール1	F7	MIDIコントロールの設定	160
MIDIコントロール2	F8	MIDIコントロールの設定	160
ドラムボイスエディット			
コモングループ	F1	1ドラムボイス共通の設定	161
カテゴリ/ボリューム	F6	ドラムボイスのカテゴリとボリュームの設定	163
ボイスネーム	F7	ドラムボイスネームの設定	163
イニシャルイズドラムボイス	F8	ドラムボイスデータのイニシャルイズ	164
キーグループ	F2	鍵盤ごとのエレメントに関する設定	165
エレメントアサイン	F5	エレメントのアサインとゲートタイム、オルタネートグループの設定	139
チューン	F6	エレメントの音程の微調整	166
アウトプット	F7	エレメントの出力の設定	167
システムエフェクトSEND	F8	キーのみのシステムエフェクトSENDレベルの設定	168
エフェクトグループ	F7	エフェクトに関する設定	169
システムエフェクトSEND	F5	ドラムボイス全体のシステムエフェクトSENDレベルの設定	169
インサクションエフェクトタイプ	F6	インサクションエフェクトのタイプの設定	169
インサクションエフェクトパラメーター	F7	インサクションエフェクトのパラメーターの設定	170
インサクションエフェクトコントロール	F8	インサクションエフェクトのMIDIコントロールの設定	170
コントローラグループ	F8	各種コントローラーの設定	171
エクスプレッションローリミット	F6	ボリュームペダルの設定	171
MIDIコントロール1	F7	MIDIコントロールの設定	171
MIDIコントロール2	F8	MIDIコントロールの設定	171

参照ページ

ディスクモード	DISK	フロッピーディスクとのデータのやりとり	173
ディスクステータス	F2	ディスクのメモリー状況の表示	180
セーブトゥーディスク	F3	ディスクへのデータのセーブ	181
ロードフロムディスク	F4	ディスクからのデータのロード	183
リネームファイル	F5	ディスク内のファイルネームの変更	186
デリートファイル	F6	ディスク内のファイルの削除	186
フォーマットディスク	F7	ディスクのフォーマット	187

参照ページ

ユーティリティモード	UTILITY	W5/W7全体に関する設定	189
メモリー	F1	1バンク単位でソングボイスを作成	192
イニシャルイズ	F2	インターナルボイスバンクのイニシャルイズ	192
ボイスバルクダンプ	F3	インターナルボイスデータのバルクダンプ	193
シンセサイザーセットアップ	F4	マスターチューン、ペロシティカーブ、コントローラーの設定	194
コントローラーズ	F5	コンティニューアススライダ、フットボリューム、フットコントローラーの設定	196
MIDIセットアップ	F6	MIDIに関する設定	197
アザーセットアップ	F7	LCDコントラスト、エディットコンファームの設定	198
グリーティングメッセージ	F8	グリーティングメッセージの設定	198

あ

アフタータッチ

鍵盤を押さえた後に、さらに鍵盤を押さえる強さまでビブラートなどの効果をコントロールする機能です。(98, 156, 157ページ)

アンプリチュード

鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音量変化をコントロールします。(141ページ)

ESEQ (イーシーク)

ヤマハのシーケンスファイルフォーマットです。W5/W7ではSY77/99、ピアノプレーヤやクラビノーバなどで作成したデータ(ピアノプレーヤ、クラビノーバ用に市販されているディスクを除く)をロード/再生することができます。(179ページ)

EG (エンベロープジェネレーター)

鍵盤を弾いた瞬間から音が終わるまでの間で、音量や音程、フィルターの効果などをコントロールする装置です。(142, 145, 149ページ)

イニシャライズ

データを、一番基準となる状態(初期値)に戻す機能のことです。

ボイスを最初から作っていく場合は、ボイスをイニシャライズします。(138, 164ページ)

インターナルボイスバンクをイニシャライズすることもできます。(192ページ)

イベント

シーケンスデータを構成する個々のデータ(ノートデータ、プログラムチェンジデータなど)をイベントと呼びます。

インサート

ソングデータの任意の位置にイベントデータを挿入する機能です。(98, 103, 116ページ)

インスト

ミキシング画面で設定する、1チャンネル分のマルチの設定をインストと呼びます。

インターナルボイス

バックアップ付で本体に保存できるボイスです。プリセットとは異なり、このデータを自由に書き替えることができます。電源を切ってもデータは保存されます。(22, 70ページ)

AWM2

デジタル録音された波形を持つ音源です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。AWM2は、Advanced Wave Memory 2の略です。(24ページ)

エクスターナルボイス

別売の「拡張ウェーブ/ボイスボード」を装着することで使えるボイスです。データを書き替えることはできません。電源を切ってもデータは保存されません。(22ページ)

エディット

ボイスやソング(マルチ、シーケンスデータ)などを編集する作業のことです。(98, 131ページ)

LFO (エルエフオー)

周期的な変化を作り出す装置です。この出力を使って、ボイスの音程や音質、音量などを周期的に変化させることができます。(153ページ)

エレメント

1つのウェーブといくつかのパラメーターを持った、音の要素です。1つのボイスは最大で4つのエレメントから構成されます。(24ページ)

エフェクト

エレメントやボイスに付加する特殊効果です。W5/W7には、インサクションエフェクトとシステムエフェクトが装備されています。(36ページ)

オーバーダビング

リアルタイムレコーディングの際、すでに録音されているデータに重ねて録音する方法です。(95ページ)

か

カーソル

現在、設定や選択を行うことのできる項目を示すマークです。W5/W7ではカーソルは反転表示で示されます。カーソルの移動には、カーソルキー（, , , ）、**INC** **DEC**、ジョグダイヤルを使います。（ 28ページ）

キーノートナンバー

MIDIの規格で、各音程に割り当てられた番号のことです。キーボードセットアップで“+”マークの表示される鍵盤がC3で、キーノートナンバーは60です。（ 90ページ）

クオンタイズ

レコーディングしたシーケンサーの演奏のタイミングのばらつきを補正する機能です。たとえば、e（8分音符）でクオンタイズを実行すると、eのタイミングに補正されます。（ 93ページ）

クロック

MIDI楽器間、シーケンサーなどの間でタイミングの同期をとるための信号です。MIDIの場合、4分音符を24等分した間隔でクロック信号が送信されます。（ 91ページ）

ゲートタイム

鍵盤が押されている間の時間のことです。同じ音符でも、ゲートタイムによってスタッカート（短い）、スラー（長い）などの違いが出てきます。（ 55ページ）

コントローラー

モジュレーションホイール、ピッチベンドホイールや、別売のフットコントローラーやフットスイッチなどの総称です。W5/W7では、これらの装置にさまざまな機能を割り当てることができます。（ 196ページ）

コントロールチェンジ

コントローラーが操作された時に出力するデータのことです。各コントローラーは、モジュレーション

ホイール=01、プレスコントローラー=02といったように固有のコントロールナンバーを持っています。

コンペア

ボイスエディット中に、エディット中の音とエディット前の音とを聞き比べるための機能です。エディット中に**VOICE EDIT**を押すと、コンペア状態になり、エディット前の音が出ます。もう一度**VOICE EDIT**を押すと元のエディット状態に戻ります。（ 68, 134ページ）

さ

シーケンサー

自動演奏を行うための装置です。シーケンサーにはいくつものトラック（W5/W7では16）があり、各トラックに別々の演奏をレコーディングし、同時に再生することで、複数パートを一人で演奏することができます。

GM（ジーエム：ジェネラルMIDI）

MIDI音源機器のメーカーや機種が異なっても、ほぼ同じ音色でデータを再現できるようにしたMIDI音源の統一規格です。W5/W7はGM（GMシステムレベル1）に対応しています。GMボイスはGMシステムレベルの1の音色配列になっています。

シフト

音程を半音単位で上下する機能のことです。W5/W7では、シーケンサーにレコーディングした演奏データをそのまま移調するときに使います。マルチのノートシフト（ 83ページ）ではトラック単位でノートシフトができます。ソングジョブのシフトノート（ 125ページ）では、トラックの中の特定のノートだけを別のノートにシフトすることができます。ボイスエディットのノートシフト（ 147ページ）では、各エレメント単位でノートシフトができます。さらに細かく音程を調整する場合はチューンで設定します。

スタンダードMIDIファイル

シーケンスデータの共通ファイルフォーマットです。スタンダードMIDIファイルに対応している機器であれば、メーカーの異なるシーケンサー間でも、簡単にデータのやりとりができます。(179ページ)

ステップレコーディング

演奏データ(音符の長さ・音程など)を1音1音入力していく録音方法です。

実際に演奏しながら録音していくリアルタイムレコーディングという方法もあります。(45, 96ページ)

ストア

作成したソングやマルチの設定を、W5/W7のメモリーに保存する作業のことです。すでにあるソング番号、ボイス番号にストアを実行すると、前にその番号に保存されていたマルチ、ボイスは消されず。(69, 70ページ)

セーブ

ソングデータやボイスデータをフロッピーディスクに保存する作業のことです。保存したデータを読みだす作業のことは、ロードといいます。

ソング

W5/W7では、楽譜のデータ(音符の種類、音階など)をいいます。シーケンスデータとも呼ばれます。ソングを実際に演奏させるには、ボイスとマルチの設定が必要です。

ソングジョブ

ソングやトラックのデータをコピー、クリアしたり、小節ごとにクリエート、デリートしたり、演奏データをまとめて変更するなどの編集作業をいいます。(104ページ)

ソングボイス

プリセットボイス、GMボイス、インターナルボイス、エクスターナルボイスをエディット、コピーしてソングごとに専用のボイスデータとして保存することができます。電源を切るとデータが消えてしまうので、フロッピーディスクに保存することをおすすめします。(22ページ)

た

チャンネル

MIDIの信号をやりとりするためのチャンネルです。MIDIでは1~16のチャンネルを使うことができます。シーケンサーから送られる16トラックのデータをマルチのミキシング画面のどのチャンネルに送信するか、トラックトランスミットチャンネルで設定します。(19ページ)

デバイスナンバー

MIDIを使って、外部機器とバルクデータをやりとりする際、お互いの機器を認識するための番号です。バルクデータの送受信を行うときは、両機器のデバイスナンバーを一致させておきます。(197ページ)

トラック

シーケンサーで、演奏を録音/再生するときの「枠」をいいます。W5/W7には1~16のトラックがあり、それぞれにドラムやギター、ベースなどの演奏情報を録音し、再生します。(19ページ)

ドラムボイス

ドラムやパーカッションのボイスで、鍵盤(白鍵/黒鍵)それぞれに異なる楽器の音色が割り当てられています。(62ページ)

な

ノートオン

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

ノーマルボイス

音程が付いたボイスです。通常ドラムボイス以外のボイスをノーマルボイスと呼びます。(62ページ)

は

バックアップバッテリー

電源コードがコンセントから外されている状態でも、ボイスやシステムのデータを本体内に保存しておくためのバッテリーです。このバッテリーが少なくなってくると、LCDディスプレイに“Change internal battery!”と表示されます。

パラメーター

ボイスやエフェクトなどを構成する要素のことです。これらひとつひとつのパラメーターの設定(数値)を変えることで、音色の特徴やエフェクトの効果の具合を変えることができます。

パン

音の定位(左右のスピーカーの間で音像の位置する場所)のことです。

パンチインレコーディング

シーケンサーを再生しながら、あらかじめ指定した小節間だけを自動的に録音状態にする機能を使って録音する方法です。(95ページ)

ピッチベンドホイール

演奏中に、弾いている鍵盤の音程をなめらかに上下させる装置です。変化幅は自由に設定できます。

ファンクションキー

LCDディスプレイの下にある8個のキー(F1~F8)のことです。LCDディスプレイの最下行には、必要に応じてファンクションキーの役割が表示されます。このファンクションキーを使って、さまざまな設定や選択を行います。

フィルター

音の周波数特性を変化させる装置です。ある周波数以上の成分をカットしたり(ローパスフィルター)、ある周波数以下の成分をカットしたり(ハイパスフィルター)します。W5/W7には、特定の領域をブーストするレゾナンス機能を持った高性能なデジタルフィルターが採用されています。(143ページ)

フォーマット

未使用のフロッピーディスクを、W5/W7で使用できるようにするために行う作業です。新しく購入したフロッピーディスクは、最初にフォーマットを行わないと使用することができません。(187ページ)

プリセットボイス

プリセットボイスで、W5/W7本体に内蔵されています。データを書き替えることはできません。電源を切ってもデータは保存されます。(22ページ)

プログラムチェンジ

MIDIを使って、W5/W7や外部機器のボイスなどを切り替える信号のことです。シーケンスデータにプログラムチェンジデータを入れることで、曲の途中でボイスを変更することができます。(98ページ)

フロッピーディスク

データを保存するための物です。W5/W7では、YAMAHA YFD2DDのような、3.5インチ2DDタイプのフロッピーディスクを使います。

ベロシティ

鍵盤を弾く強さの情報のことです。設定により、強く弾くほど大きな音になったり、明るい音になったりするようにできます。(194ページ)

ステップレコーディングでは、入力時にベロシティ情報を設定することもできます。(50, 96ページ)

ボイス

さまざまな設定で作られた音色のことです。ボイスには、プリセット、インターナル、GM、ソングおよびエクスターナル(別売「拡張ウェブ/ボイスボード」装着時)があります。(22ページ)

ま

マルチ

主にシーケンサーを使った演奏を行うために、ミキサー画面で最大16種類のボイスについて、それぞれ音量やエフェクトなどの設定したデータをいいま

用語解説

す。ミキサー画面の16のチャンネルは、それぞれ1～16のMIDIレシーブチャンネルを持ち、シーケンサーの各トラックから送られる情報によって発音します。(20ページ)

MIDI

電子楽器やコンピューターなどの間で演奏情報をやりとりするために決められた世界的な規格です。1～16のチャンネルを使って、鍵盤やコントローラー、音色の変更などの情報をやりとりすることができます。(73ページ)

モジュレーションホイール

演奏中に、音量や音質、音程などをなめらかに変化させる装置です。変化させるパラメーターや変化の幅などは自由に設定できます。(158ページ)

や

ユーティリティ

ソングへのボイスのコピー、インターナルボイスのイニシャライズ、MIDIバルクダンプ、システムセットアップ、コントローラー、MIDI、などW5/W7全体に関する設定を行います。(189ページ)

ら

リアルタイムコーディング

カセットテープに録音するように、実際に演奏しながら録音していくレコーディング方法です。演奏データを1音1音入力していくステップレコーディングという方法もあります。(42, 95ページ)

リブレース

リアルタイムレコーディングの際、すでに録音されているデータを小節単位で消しながら(置き換えながら)、新たに録音していく方法です。(95ページ)

ロード

フロッピーディスクに保存されたソングデータやボイスデータを本体内に読み出す作業のことです。データをフロッピーディスクに保存する作業のことは、セーブといいます。

索引

アルファベット順

【記号・数字】

   	12, 28
q (4分音符)	93
カーソル	49, 51, 88, 96, 137, 163, 182
1 Song	72, 178, 181, 183, 184
1 Song+Voice	72, 178, 181, 183
2P-3P変換器	3, 14
4zone (Kbd)	40, 90

【A】

All Data	72, 178, 181, 183, 184
AllTr	93, 95
Amp, AMP	63, 141, 213
Apend (Append Song)	107
Are you sure?	30, 198
Assign	139, 165
AT (After Touch)	98, 100, 157, 213
AWM2	24, 213

【B】

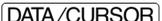
Bank	83, 129
BDEL	51, 96
Bulk (Voice Bulk Dump)	190, 193

【C】

 マーク	68, 134
 CANCEL	12, 30
Category	64, 137, 163
Chng	100, 103
Chrd (Chord Sort)	119
Click	87
ClrS (Clear Song)	108
ClrT (Clear Track)	110
Com, COMMON (VOICE EDIT)	63, 137, 164

Copy (Copy Meas)	52, 112
CpyS (Copy Song)	106
CpyT (Copy Track)	109
Creat (Create Meas)	57, 114
Cres (Crescendo)	126
CS (コンティニューアススライダー)	10, 196
Ctrl (Control Change)	98, 100, 214
Ctrl (Controllers)	63, 155, 171, 190, 196
Ctrl (Ins.EF)	152, 170

【D】

 DATA/CURSOR	12, 28
 DEC	12, 29
DEL	51, 96
Del (Delete File)	177, 186
Del (Delete Meas)	115
Device Number	197, 215
Dir (FILE Directory)	35, 182
Dir (SONG Directory)	35, 84, 88
Dir (VOICE Directory)	35, 129
 DISK	11, 27, 72, 173

【E】

 マーク	68, 133
 EDIT (SONG EDIT)	11, 26, 81, 98
Edit Confirm	30, 198
EF1, 2, 3	83
Efct	63, 150, 169
EG	142, 145, 149, 213
Elem (Element)	63, 139, 165, 213
ELEMENT ON/OFF (エレメントミュート)	68, 134
ELEMENT SELECT	68, 133, 135, 161, 162
 ENTER	12
Eras (Erase Meas)	113
ESEQ	72, 178, 179, 183, 213

EX 98, 100
EXIT 12, 28
 ExpLLmt (Exp Low Limit) 155, 171
 Extr (Extract) 118

【F】

F1 ~ **F8** 12, 28, 216
 Factory Set & Demonstration 31, 33
 FC (FOOT CONTROLLER) 13, 159, 196
 FDD 174
 Filt (Filter) 63, 89, 143, 216
 FOOT CONTROLLER 13, 159, 196
 FOOT VOLUME 13, 155, 196
 Format (Format Disk) 177, 187, 216

【G】

Gate (Modify Gate Time) 122
 GM 22, 23, 214
 GMボイス 22, 23, 38
 Grph (SONG EDIT) 102

【I】

INC 12, 29
 Init (Initialize) 138, 164, 190, 192, 213
 INS (Ins.EF) 83
 Ins (Insert Meas) 116
 Ins (SONG EDIT) 55, 98, 103
 Inst 83, 86, 213

【J】

JOB 11, 26, 81, 104

【K】

Kbd (Keyboard Setup) 39, 90
 kbd (ベロシティ) 96
 Key 165

【L】

layer (Kbd) 40, 90
 LCD contrast 198
 LCDディスプレイ 12, 198
 Level 141
 LFO 63, 153, 213
 Limit 171
 Load (Load From Disk) 177, 183, 217
 Loc1, 2 (Location) 87
 Local 197

【M】

Master Tune 194
 MC1, 2 160, 171
 Mem (Memory) 190, 192
 mf (メゾフォルテ) 96
 MIDI 13, 73, 91, 217
 MIDI (MIDI Setup) 190, 197
 MIDIコントロール 160, 171
 Mix (Mix Track) 111
 Mlt (Multi) 36, 80, 82, 83, 216
 Mod (LFO) 154
 MODE 11, 27
 Move (Move Clock) 121
 Msg (Greeting Message) 190, 198
 Mst (マスター) 84
 MW (MODULATION) 10, 158, 217

【N】

Name (DISK) 182
 Name (SONG) 88
 Name (Voice) 137, 163
 norm (Keyboard Setup) 39
 Norm (ゲートタイム) 96
 Note (SONG EDIT) 98, 100
 NtL (NoteLimit) 140

索引

【O】

Other (Other Setup) 91, 190, 198
 Out 167
 OUTPUT (L/MONO, R) 13, 15
 Over 43, 93, 95, 213

【P】

p (ピアノ) 96
 Pan, PAN 83, 139, 167, 216
 Param (Ins.EF) 152, 170
 Param (LFO) 153
 Param (Sys.EF1, 2, 3) 85
 PB (PITCH BEND WHEEL) 10, 57, 83, 98, 100, 156, 216
 PC (Program Change) 55, 98, 100, 197
 PHONES 13, 15
 Pitch 63, 146
 Pnch (SONG REC) 43, 93, 95, 216
 POWER 13
 Program Change 55, 57, 98, 100, 197, 216

【Q】

Qunt (Quantize) 93, 120, 214

【R】

RECORD 10, 43
 REDO 30, 105
 Rnam (Rename File) 177, 186
 Rplc (SONG REC) 43, 93, 95, 217
RUN 10, 32

【S】

マーク 12, 28
 Save (Save To Disk) 177, 181, 215
 Scale 146
SELECT 11
 Sens 148
 Seq 80, 87, 98
 SEQUENCER 10, 214
 Setup (SONG SETUP) 81, 89
 SFT (Mlt) 83
SHIFT 12, 28, 33
 Shft (Shift Note) 125
 Shift (VOICE EDIT) 147
 Slur (ゲートタイム) 96
 SMF 72, 178, 179, 181, 183, 215
SOLO 11, 34, 87
SONG 11, 26
 SONG EDIT 11, 26, 81, 98
 SONG JOB 11, 26, 81, 104, 215
 SONG PLAY 26, 80, 83, 87
 SONG REC 26, 92, 93
 SONG SETUP 26, 81, 89
 [SPC] 88, 137, 163, 182
 split (Kbd) 40, 90
 Stac (ゲートタイム) 96
 Status (Disk Status) 177, 180
 Step (SONG REC) 43, 45, 93, 96, 215
STOP/TOP 10, 32
STORE (Multi) 69, 82, 215
STORE (Voice) 68, 70, 136, 215
 SUS (Sustain) 13, 155
 Synth (Synth Setup) 190, 194
 Sys.EF (Voice Send Level) 150, 168, 169

【T】

- T.Ch (Track Transmit Channel) 89
Tempo (SONG EDIT) 103
Thin (Thin Out) 117
Tone (VOICE EDIT) 143
Trans (Transpose)..... 91, 124
TUN (Mit) 83
Tune 147, 166
Type (Ins.EF) 151, 169
Type (Sys.EF Type) 85
Type (テンプレートタイプ) 141, 143, 146, 153

【U】

- UNDO (Undo) 30, 105
UTILITY 11, 27, 189, 217

【V】

- Vel (Modify Velocity) 123
VelL (Vel Limit)..... 140
Velocity Curve 194, 216
VOICE 11, 64, 128
Voice (File)..... 72, 178, 181, 183
VOICEEDIT 11, 27, 62, 63, 65, 132, 134
VOICE PLAY 27, 128
Vol (Volume) 10, 33, 83, 137, 163, 167

索引

五十音順

【記号・数字】

- ▲▼◀▶ 12, 28
- q (4分音符) 93
- カーソル 49, 51, 88, 96, 137, 163, 182
- 1ソング (ファイル) 72, 178, 181, 183, 184
- 1ソング+ボイス (ファイル) 72, 178, 181, 183
- 2P-3P変換器 3, 14
- 4ゾーン 40, 90

【ア】

- アウトプット 167
- アザーセットアップ 91, 190, 198
- アフタータッチ 98, 100, 157
- アフタータッチ 156, 157, 213
- アペンドソング 107
- アンドゥー 30, 105
- アンプリチュードグループ 63, 141, 213
- イーシーク (ESEQ) 72, 178, 179, 183, 213
- イニシャルイズ 138, 164, 190, 192, 213
- イニシャルイズドラムボイス 164
- イニシャルイズボイス 138
- イベント 213
- イレースメジャー 113
- インクリメントキー 12, 29
- インサーションエフェクト 36, 83, 151
- インサーションエフェクトコントロール 152, 170
- インサーションエフェクトタイプ 151, 169
- インサーションエフェクトパラメーター 152, 170
- インサートシーケンストラック 55, 98
- インサートテンポトラック 103
- インサートメジャー 116
- インストパラメーター 83, 86, 213
- インターナルボイス 22, 23, 33, 38, 70, 213
- エグジットキー 12, 28
- エクスターナルボイス 22, 23, 38, 213
- エクストラクト 118
- エクスプレッションローリミット 155, 171
- エディットコンファーム 30, 198
- エディットコンペア機能 68, 134
- エフェクトグループ 63, 150, 169, 213

- LFOグループ 63, 153, 213
- LFOパラメーター 153
- LFOモジュレーション 154
- LCDコントラスト 198
- LCDディスプレイ 12, 198
- エレメント 24, 25, 68, 133, 213
- エレメントアサイン 139, 165
- エレメントグループ 63, 139, 165
- エレメントセレクト 68, 133, 135, 161, 162
- エレメントミュート 68, 134
- エンターキー 12
- エンベロープ (EG) 142, 145, 149, 213
- オーバーダビング 43, 93, 95, 213
- オールデータ 72, 178, 181, 183, 184
- 音源 18, 19
- 音符 49, 53, 54, 57, 96

【カ】

- カーソルキー 12, 28, 214
- 拡張ウェブ/ボイスボード 16, 22, 23, 38
- カテゴリ 37, 64, 137, 163
- キーグループ 165
- キーボードセットアップ 39, 90
- キャンセル 12, 30
- 休符 50, 54, 96
- クオンタイズ 93, 120, 214
- グラフィックシーケンストラック 102
- クリアソング 108
- クリアトラック 110
- グリーティングメッセージ 190, 198
- クリエートメジャー 57, 114
- クリック 87
- クレッシエンド 126
- クロック 57, 98, 100, 214
- ゲートタイム 96, 214
- コードソート 119
- コピーソング 106
- コピートラック 109
- コピーメジャー 52, 112

コモングループ 63, 137, 164
 コンティニューアスライダー 10, 196
 コントローラー 18, 19, 214
 コントローラーグループ 63, 155, 171
 コントローラーズ 190, 196
 コントロールチェンジ 98, 100, 214
 コンペア 27, 134, 214

【サ】

最大同時発音数 24
 サステイン 13, 155
 GMボイス 22, 23, 38, 214
 シーケンサー 10, 18, 19, 214
 シーケンサープレイ 80, 87
 ジェネラルMIDI 22, 23
 システムエフェクト 36
 システムエフェクト1~3センド 83, 150, 168, 169
 システムエフェクト1~3タイプ 85
 システムエフェクト1~3パラメーター 85
 シフトキー 12, 28, 33
 シフトノート 125, 214
 シャトルダイヤル 12, 44
 出力端子 13, 15
 ジョグダイヤル 12, 28, 29
 シンアウト 117
 シンセサイザーセットアップ 190, 194
 スケール 146
 スタッカート 96
 スタンダードMIDIファイル 72, 178, 179, 181, 183, 215
 ステップレコーディング 43, 45, 93, 96, 215
 ストアボイス 68, 70, 136, 215
 ストアマルチ 69, 82, 215
 ストップ/トップキー 10, 32
 スプリット 40, 90
 スペース(空白)の入力 88, 137, 163, 182
 スラー 96
 セーブトゥーディスク 177, 181, 215
 センシティビティ 148
 ソロ 11, 34, 87
 ソング 11, 20, 21, 26, 215

ソングエディット 11, 26, 81, 98
 ソングジョブ 11, 26, 81, 104, 215
 ソングセットアップ 26, 81, 89
 ソングディレクトリー 35, 84, 88
 ソングネーム 88
 ソングプレイ 26, 80, 83, 87
 ソングボイス 22, 23, 38, 71, 215
 ソングモード 26, 37
 ソングレコーディング 26, 92, 93

【タ】

タイ 55, 57, 96
 チェンジシーケンストラック 100
 チェンジテンポトラック 103
 チャンネル 19, 215
 チューン 83, 147, 166
 ディスク 11, 18, 27, 72, 173
 ディスクステータス 177, 180
 ディスクモード 27, 177
 データ/カーソルボタン 12, 28
 デバイスナンバー 197, 215
 デモ曲 31
 デリート 51, 96
 デリートファイル 177, 186
 デリートメジャー 115
 テンキー 12, 29
 電源コード 3, 4, 13, 14
 電源スイッチ 13
 電源端子 3, 4, 13, 14
 テンプレートタイプ 141, 143, 146, 153
 テンポ 42, 48, 93
 トーン 143
 トラック 19, 34, 37, 48, 215
 トラックトランスミットチャンネル 89
 トラックボタン 11, 34, 37, 42, 129, 133, 134, 161
 ドラムボイス 22, 23, 24, 38, 62, 215
 ドラムボイスエディット 132, 161
 トランスポーズ 91, 124

索引

【ナ】

ネーム (ディスク) 182
 ノート 98, 100
 ノートシフト 83, 147, 166
 ノートナンバー 45
 ノートリミット 140
 ノーマルボイス 22, 23, 24, 38, 62, 215
 ノーマルボイスエディット 132

【ハ】

バックアップバッテリー 4, 216
 バックデリート 51, 96, 216
 パラメーター 29, 66, 216
 パン 83, 139, 167
 バンク 22, 23, 38, 83, 129
 パンチイン 43, 93, 95, 216
 ピアノ 96
 ビートグラフ 49, 96
 ピッチグループ 63, 146
 ピッチベンドホイール 10, 57, 83, 98, 100, 156, 216
 拍子 42, 48, 93
 ファイルディレクトリー 35, 182
 ファクトリーセット&デモンストレーション 31, 33
 ファンクションキー (F1) ~ (F8) 12, 28, 216
 フィルターグループ 63, 89, 143, 216
 フォーマットディスク 177, 187, 216
 フットコントローラー 13, 159, 196
 フットボリューム 13, 155, 196
 符点音符 54
 プリセットボイス 22, 23, 38, 216
 プログラムチェンジ 55, 57, 98, 100, 197, 216
 フロッピーディスク 18, 72, 174, 216
 フロッピーディスクドライブ 174
 ヘッドフォン 13, 15
 ベロシティ 49, 96, 216
 ベロシティカーブ 194
 ベロシティリミット 140
 ボイス 20 ~ 25, 37, 63, 216
 ボイス (ディスク) 72, 178, 181, 183
 ボイスエディット 11, 27, 62, 63, 65, 132, 134
 ボイスキー 11, 64, 128

ボイスディレクトリー 35, 129
 ボイスネーム 137, 163
 ボイスバルクダンプ 190, 193
 ボイスプレイ 27, 128
 ボイスプレイモード 27
 ボイスポリフォニー 24
 ボイスモード 63, 64
 ボイスモード 27, 62
 ボリューム 10, 33, 83, 137, 163, 167

【マ】

マスターコントロール 84
 マスターチューン 194
 マルチ 20, 21, 25, 36, 80, 82, 83, 216
 ミックストラック 111
 MIDI 13, 73, 91, 217
 MIDIコントロール1, 2 160, 171
 MIDIセットアップ 190, 197
 MIDIフィルター 89
 ムーブクロック 121
 メゾフォルテ 96
 メニュー画面 29, 65, 104, 105, 132, 161, 177, 190
 メモリー 32
 メモリー (ユーティリティ) 190, 192
 モード 11, 26, 27
 モジュレーションホイール 10, 158, 217
 モディファイゲートタイム 122
 モディファイベロシティ 123

【ヤ】

ユーティリティ 11, 27, 189, 217

【ラ】

ライトプロテクトタブ 176
 ランキー 10, 32
 リアルタイムレコーディング 42, 95, 217
 リドゥ 30, 105
 リネームファイル 177, 186
 リバース (ドラムボイスエディット) 166

リプレース 43, 93, 95, 217
レイヤー 40, 90
レコードキー 10, 43
レベル 141
ローカル 197
ロードフロムディスク 177, 183, 217
ロケーション 87

【ワ】

和音 55

ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハW5/W7をお買い求めいただきましてありがとうございます。

ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担と煩わしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究・改善いたしております。

しかし、一部の高性能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどの色々な知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない。」「手順通りに動作しない。」「記載が見つからない。」といったさまざまな問題が起る場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう弊社では、デジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。お気軽にご利用いただきますようご案内いたします。

デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」を必ずお知らせください。

ヤマハ デジタル インフォメーションセンター

TEL 053-460-1666 FAX 03-3780-3760
受付日 月曜日～金曜日（祝日および当社の休業日を除く）
受付時間 9：00～12：00 / 13：00～17：00

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。
(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)また保証は日本国内のみ有効です。

保証書

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

保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社が、ご購入いただいたお客様にご購入の日から向こう1ヶ年間の無償サービスをお約束申し上げるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただく場合があります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますよう充分ご配慮のうえで保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種別の判別や、サービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整いたします。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂く場合もあります。またお買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

保証期間後のサービス

満1ヶ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造切切り後最低8年となっています。(性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品のことです。)そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点までお問い合わせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点 (修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目 1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL (022) 236-0249
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	TEL (044) 434-3100
東京サービスステーション*	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL (03) 5488-6625
(* 修理品お持込み窓口)			
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL (052) 652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 877-5262
四国サービスセンター	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	TEL (0878) 22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL (082) 874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092) 472-2134
[本社]			
カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-1158

デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店 LM営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目 1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6113
仙台支店 LM営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL (022) 222-6147
東京支店 LM営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL (03) 5488-5471
関東支店 LM営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL (03) 5488-1688
名古屋支店 LM営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	TEL (052) 201-5199
大阪支店 LM営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館	TEL (06) 252-5231
広島支店 LM営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	TEL (082) 244-3749
九州支店 LM営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092) 472-2130
電子楽器営業部			
デジタル楽器営業課	〒430	浜松市中沢町10-1	TEL (053) 460-2431

所在地・電話番号などは変更されることがあります。