



# SS30

MUSIC SYNTHESIZER

## 取扱説明書



MODULAR SYNTHESIS  
PLUG-IN SYSTEM

# 安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

- △ 記号は、危険、警告または注意を示します。
- 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。
- 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

\* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

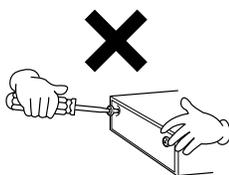
## 警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの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ご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。



電源アダプターコード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおい煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの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点検をご依頼ください。



電源は必ず交流100Vを使用する。  
エアコンの電源など交流200Vのものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-5C)を使用する。  
異なった電源アダプターを使用すると故障、発熱、発火などの原因になります。



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。  
また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。  
感電のおそれがあります。



電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。  
感電やショートのおそれがあります。

## 注意

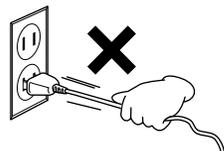
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



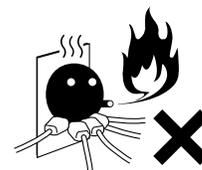
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。  
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。



電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。  
電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。

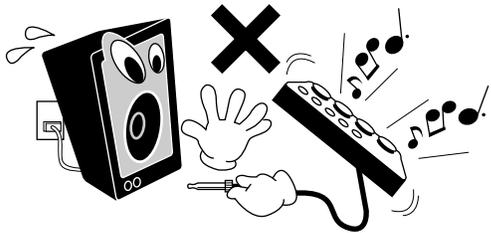


タコ足配線をしていない。  
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



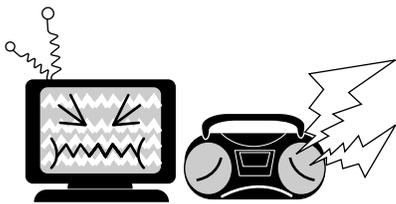
使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。  
感電、ショート、発火などの原因になります。

- 
 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小(0)にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。感電または機器の損傷のおそれがあります。



- 
 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、またほこりや振動の多い場所で使用しない。本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。

- 
 テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- 
 不安定な場所に置かない。機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

- 
 本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。

- 
 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック/ゴム製品などを置かない。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

- 
 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

- 
 指定のスタンド以外は使用しない。また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

- 
 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。聴覚障害の原因になります。



#### バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー(リチウム電池)が内蔵されていますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のデータは記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、LCD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内部のデータは消えてしまいますので、すぐにデータをメモリーカード(スマートメディア)などに保存し、お買い上げの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付けください。

- 
 バックアップバッテリーは自分で交換しない。感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップバッテリーの交換は、必ずお買い上げの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お申し付けください。

- 
 バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。お子様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれがあります。

#### 作成したデータの保存について

- 
 作成したデータはこまめにメモリーカード(スマートメディア)に保存する。作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずメモリーカードに保存することをおすすめします。

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。

#### オプション機器取り付け作業上のご注意

オプションボードを取り付ける場合は、本書の取り付け方の説明と注意をよくお読みください。オプションボードの取り付け方についてご不明な点がございましたら、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。

#### 音楽を楽しむエチケット



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。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

# 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S30をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

S30は、高品質で定評のあるAWM2音源を搭載し、リアルなサウンドを提供します。また、目的に応じてさまざまな音源方式のプラグインボード(別売)を装着することにより音源自体を増設でき、それらを組み合わせることで最先端のシンセサイザーサウンドを生み出すことができます。

さらに、これらのサウンドによる演奏をサポートするアルペジエーターや内蔵シーケンサーによる自動演奏機能(ソング演奏)のほか、代表的なサウンドをすばやく呼び出すことができるクイックアクセス機能も搭載しています。

その他、充実したエフェクト機能、さまざまな音色パラメーターを各種コントローラーを使ってリアルタイムでコントロールすることが可能なコントロールセット機能、いろいろな機能を割り当てて使えるコントロールスライダーなど、ライブパフォーマンスやスタジオワークに必要な数々の機能を満載しています。

複雑なエディット作業も、ページノブでLCD表示を切り替え、各パラメーターに対応した5つのノブやデータノブなどを使って、イージーオペレーションでスムーズに進めることができます。

S30の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいた後も不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

## この取扱説明書について

この取扱説明書は、大きく2つのセクションから構成されています。

### 基礎編(P.6)

S30の基本操作をはじめとして、全体構成やおもな機能の使い方などを紹介しています。

### リファレンス編(P.59)

各モードにおける機能詳細を説明しています。

## 同梱品

- ACアダプター PA-5C
- インストールガイド
- CD-ROM(TOOLS for S80/S30 & CS6x/CS6R)
- 愛用者カード
- シリアルNo.ラベル
- ユーザー登録カード
- 保証書
- 取扱説明書(本書)
- データリスト

### 同梱のCD-ROMについて

S30には、S30を使う際に役立つソフトウェアを納めたCD-ROMが同梱されています。ソフトウェアには、S30の音色を視覚的に捉えながらエディットすることができるボイスエディターやS30とお持ちのコンピューターとの間でデータのやりとりを可能にするカードファイラーなどが含まれています。詳しくは別冊のインストールガイドおよびそれぞれのソフトウェアに付属の電子マニュアルをご参照ください。



ソフトウェアが納められているトラック(トラック1)を、オーディオ用のCDプレーヤーで再生しないでください。大音量により耳に障害を被ったり、CDプレーヤーやスピーカーが破損したりする恐れがあります。

この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって実際の仕様と異なる場合があります。

市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

この取扱説明書に掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

# 目次

## 基礎編

各部の名称と機能	6
ご使用前の準備	9
電源の準備	9
接続について	9
電源オン!	14
操作について	16
各モードの選択	16
設定ディスプレイの選択	18
データの入力について	19
デモソングを聞いてみよう	21
ボイスやパフォーマンスを演奏してみよう	22
ボイスを鳴らしてみよう	22
パフォーマンスで演奏してみよう	24
S30の構成	26
コントローラー部	26
シーケンサー部	26
音源部	27
エフェクト部	29
各モードについて	30
ボイス	31
ボイス(ボイス/ウェーブ)の構成	32
ウェーブ	33
パフォーマンス	34
ライブ演奏に効果的!!	35
1 アルペジエーターを活用しよう!	36
2 コントローラーを活用しよう!	38
ボイスエディット	45
エフェクトについて	50
マスターキーボードとして活用しよう(パフォーマンスモード)	52
マルチ音源として活用しよう(パフォーマンスモード)	57

## リファレンス編

ボイスモード	59
ボイスプレイ	59
ボイスエディット	63
ボイスジョブモード	100
ボイスストア	101
パフォーマンスモード	102
パフォーマンスプレイ	102
パフォーマンスエディット	106
パフォーマンスジョブモード	123
パフォーマンスストア	124
シーケンスプレイモード	125
ユーティリティモード	127
ユーティリティジョブモード	134
カードモード	135

## 資料編

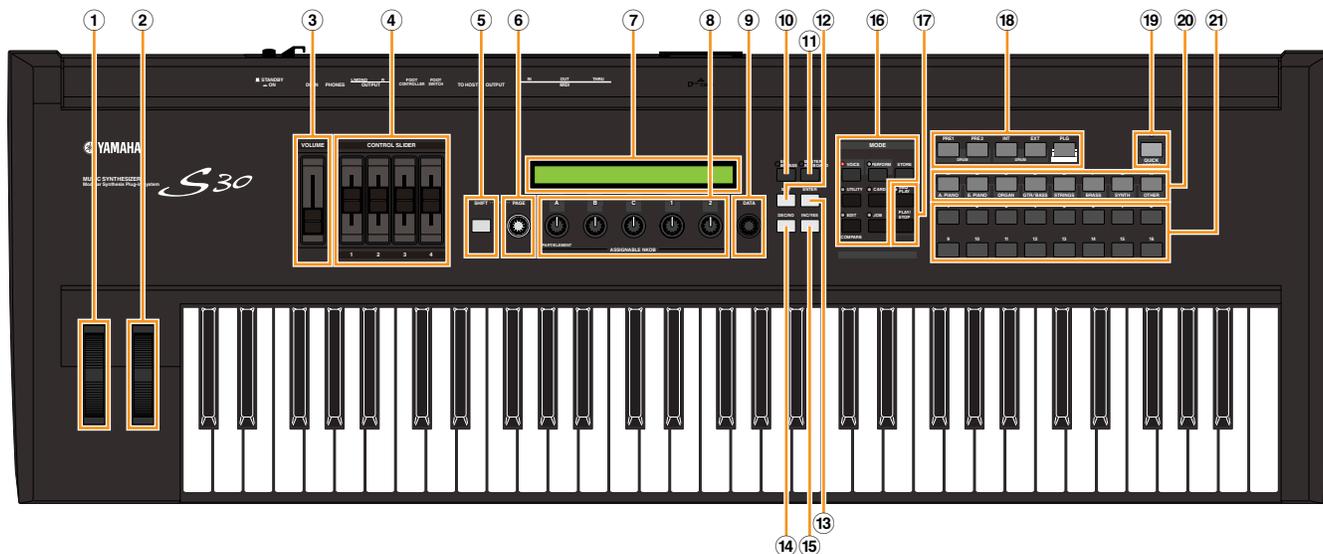
プラグインボード(オプション)について	141
ディスプレイメッセージ	144
S30を使いこなすためのヒント	145
トラブルシューティング	146
仕様	148
索引	149

### 別冊 データリスト

S30ボイスリスト	2
クイックアクセスボイスリスト	8
ドラムボイスリスト	9
ウェーブリスト	12
パフォーマンスリスト	13
コントロールリスト	14
アルペジオタイプリスト	15
エフェクトタイプリスト	16
エフェクトパラメーターリスト	16
MIDIについて	25
MIDIデータフォーマット	25
MIDIデータテーブル	29
MIDIインプリメンテーションチャート	37

## 各部の名称と機能

## トップパネル



## ① PITCH(ピッチ)バンドホイール(P.38)

ピッチバンド効果のアップ/ダウンをコントロールします。その他、さまざまなコントロール機能をアサインして使うことができます。

## ② MODULATION(モジュレーション)ホイール(P.38)

モジュレーション効果をコントロールします。その他さまざまなコントロール機能をアサインして使うことができます。

## ③ VOLUME(ボリューム)スライダー(P.15)

マスターボリュームを調節します。スライダーを上へ動かすほど、OUTPUT L/R端子やPHONES端子からの出力が大きくなります。

## ④ CONTROL SLIDER(コントロールスライダー)(P.56)

マスターキーボードモードがオンになっている場合、これらのスライダーを使ってあらかじめ割り当てておいた機能(コントロールチェンジ)をコントロールすることができます。各スライダーがそれぞれ4つのゾーンに対応しています。

## ⑤ SHIFT(シフト)キー(P.18)

ボイス/パフォーマンスプレイモード時にこのキーを押すと、オクターブやMIDI送信チャンネルの表示/設定を行うサブ画面が表示されます(P.18)。また、各エディットモード時に、このキーを押しながらPAGEノブを回すことにより、メニュー画面を表示させて、項目単位ですばやくページを切り替えることができます(P.18)。その他、このキーを押しながらノブA/B/C/1/2、DATAノブ、INC/DECキーを使って、値を変えずにカーソルを移動させることができます(P.19)。

## ⑥ PAGE(ページ)ノブ(P.18)

各モード内の構成ページ(LCD表示)を切り替えます。モードによってページ数が異なります。

## ⑦ LCD(液晶ディスプレイ)

バックライト付きの液晶ディスプレイです。さまざまな情報を表示します。

## ⑧ ノブA/B/C/1/2(P.19)

各プレイモードでは、おもに各ノブにアサインされたさまざまな機能をコントロールするためのコントローラーとして使用します。また、各エディットモードでは、おもにディスプレイ上で各ノブのすぐ上に表示されているパラメーターの値を変更するのに使用します。モードや選ばれている画面の状態によって、コントロールできるパラメーターの内容や数が異なります。

ノブA/B/Cにはシステム全体に共通したコントロール機能をそれぞれアサインすることができます(P.41、129)。また、ノブ1/2にはコントロール機能をそれぞれボイス単位でアサインすることができます(P.42、44、69)。

## ⑨ DATA(データ)ノブ(P.20)

カーソルが置かれている位置の値を連続的に上下に変化させ、さまざまなパラメーターの値を設定します。

### ⑩ EF BYPASS(エフェクトバイパス)キー(P.51)

エフェクトバイパスのオン/オフスイッチです。スイッチをオンにすると(ランプ点灯状態)、現在選ばれているボイス/パフォーマンスのエフェクトをバイパスすることができます。なお、バイパスしたいエフェクトの種類(リバース、コーラス、インサージョン)は、ユーティリティモード(P.128)で設定します。

### ⑪ MASTER KEYBOARD(マスターキーボード)キー(P.52、106)

パフォーマンスモード時に使用するマスターキーボードモードのオン/オフスイッチです。スイッチをオンにすると(ランプ点灯状態)、S30のキーボードを使って、複数の外部音源を演奏したりMIDIコントロールするのに便利なマスターキーボードモードになります。

### ⑫ EXIT(イグジット)キー(P.18)

各設定ディスプレイは、階層構造になっています。設定中にひとつ上の階層に戻るときに、このキーを使います。

### ⑬ ENTER(エンター)キー(P.19、20)

ボイス/パフォーマンスなどのメモリーやバンクを選択中、値を確定するのに、このキーを使います。また、各ジョブやストア操作を実行する役割を持つこともあります。

### ⑭ DEC/NO(デック/ノー)キー(P.19)

カーソルが置かれている位置の値を1ずつ減らすことができます。また、ストアやジョブを中止する場合に使用します。

### ⑮ INC/YES(インク/イエス)キー(P.19)

カーソルが置かれている位置の値を1ずつ増やすことができます。また、ストアやジョブを実行する場合に使用します。

### ⑯ MODE(モード)キー(P.16)

ボイスモードをはじめ、パフォーマンスモードやユーティリティモードなど、各種の操作モードに切り替えます。

### ⑰ SEQ(シーケンサー)(P.21、125)

SEQ PLAY(シーケンスプレイ)キーを押すと、シーケンスプレイモードに入ります。このモードでは、メモリーカード上のMIDIファイルを再生させることができます。PLAY/STOP(プレイ/ストップ)キーを使って、現在選ばれているソングファイルの再生を開始/停止することができます。

### ⑱ MEMORY(メモリー)キー(P.22、24、60、104)

ボイス/パフォーマンスのメモリーを選ぶために使用します。選んだメモリーは、ENTERキーで確定します。また、パフォーマンスモードでは、PLGキーがプラグインパートの選択キーとして機能し、PRE1/PRE2キーが、コモン(全パート共通)の選択キーとして機能します。

### ⑲ QUICK ACCESS(クイックアクセス)キー(P.63)

クイックアクセスのオン/オフスイッチです。スイッチをオンにすると(ランプ点灯状態)、バンクA~Hキーを使って音色カテゴリーを指定し、PROGRAM1~16 キーを使って素早く目的のボイスを呼び出すことができます。

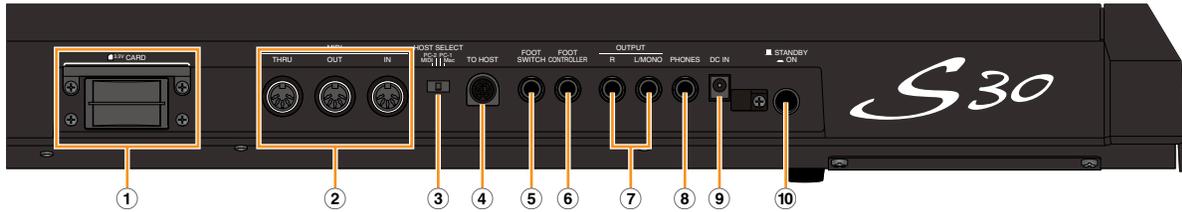
### ⑳ BANK(バンク)A~Hキー(P.60、104)

ボイス/パフォーマンスバンクを切り替えます。各バンクには16種類のボイス/パフォーマンスが入っています。また、ボイスエディットモードでは、BANK A~Dキーが、各エレメントを選択するためのELEMENT SELECT(エレメントセレクト)キーとして機能し、BANK E~Hキーが、各エレメントを一時的にオン/オフするためのELEMENT ON/OFF(エレメントオン/オフ)キーとして機能します(P.46)。

### ㉑ PROGRAM/PART(プログラム/パート)1~16キー(P.60、104)

選ばれたバンク内の16種類のボイス/パフォーマンスを選択します。また、ボイスエディットモードでは、エディットメニュー(各設定項目)の選択キーとして機能します(P.65)。さらに、パフォーマンスモードでは、それぞれパート1~16の選択キーとして機能します。

# リアパネル



## ① カードスロット(P.135)

メモリーカードをセットし、S30とさまざまなデータのやり取りが行えます。なお、メモリーカードについての注意がP.135に記載されています。操作の前に必ずお読みください。

## ② MIDI IN/OUT/THRU端子(P.11)

MIDI IN端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器からS30をコントロールしたり、音源部を鳴らしたりすることができます。また、MIDI OUT端子からはS30の演奏情報やパネルのコントローラーやノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。

S30で他のMIDI音源を鳴らしたり、外部のMIDI機器をコントロールすることができます。MIDI THRU端子はMIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま出力する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

## ③ HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチ(P.12)

S30のMIDIインターフェース機能をTO HOST端子に接続するコンピューターの種類に合わせて切り替えます。

## ④ TO HOST(トゥーホスト)端子

コンピューターとS30を接続する端子です。別売のケーブル(P.12)を使ってコンピューターと直接つなぐことができます。

## ⑤ FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子(P.13、39)

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を接続します。あらかじめフットスイッチ用にアサインしておいた機能を足元でオン/オフすることができます(P.43、129)。

## ⑥ FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子(P.13、39)

別売のフットコントローラー(FC7など)を接続します。音色、音量、音程などを足元でコントロールすることができます。

## ⑦ OUTPUT L/MONO、R(アウトプット左/モノラル、右)端子(P.10)

S30のオーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。モノラル出力したい場合は、L/MONO端子だけに接続します。

## ⑧ PHONES(ヘッドフォン)端子(P.10)

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。

## ⑨ DC IN端子(P.9)

付属の電源アダプター(PA-5C)を接続します。指定の電源アダプター以外は使用しないでください。

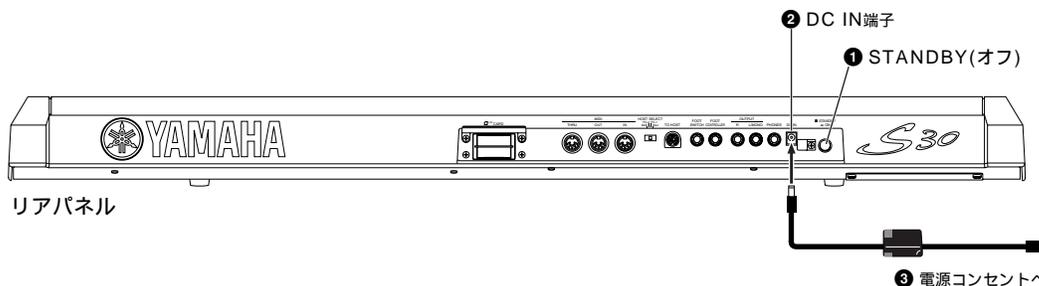
## ⑩ STANDBY/ON(スタンバイ/オン)スイッチ(P.14)

電源のオン/オフスイッチです。

# ご使用前の準備

ここでは、電源の準備、S30とオーディオ機器/MIDI機器/コンピューターとの接続、電源をオンにするまでのセットアップ作業を行います。まず最初にお読みください。

## 電源の準備



- ① S30の電源をSTANDBY(オフ)にします。
- ② 付属の電源アダプターのプラグをリアパネルのDC IN端子に接続します。
- ③ 電源アダプターのもう一端のプラグを電源コンセント(AC100V)に接続します。



電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。



電源は必ずAC100Vを使用してください。

## 接続について

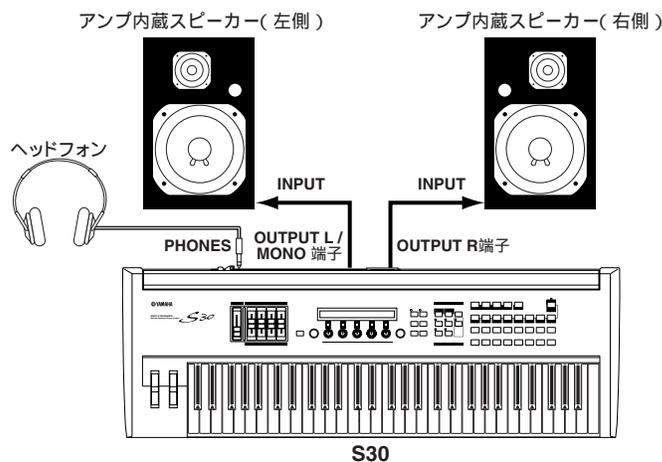
### 外部オーディオ機器との接続

S30にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどとの接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば直接音を聞くこともできます。

ここでは、一般的な接続の方法をいくつかご紹介します。次のイラストを参照して外部のオーディオシステムと接続しましょう。

#### 2台のアンプ内蔵スピーカーを使う場合

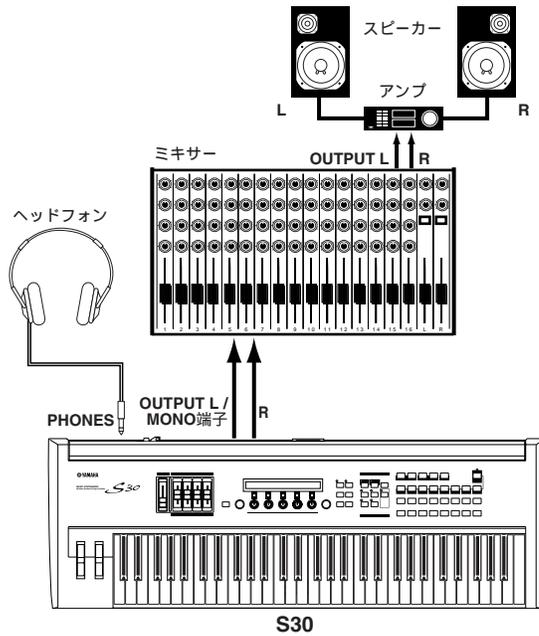
アンプ内蔵スピーカーを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



**NOTE** アンプ内蔵スピーカーを1台だけ使う場合は、リアパネルのOUTPUT L/MONO端子だけを使用します。

## ミキサーを使う場合

レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。OUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を2つのチャンネルに接続します。L/MONO端子を接続したチャンネルはパンを左(L)いっぱい、R端子を接続したチャンネルはパンを右(R)いっぱいに変更します。



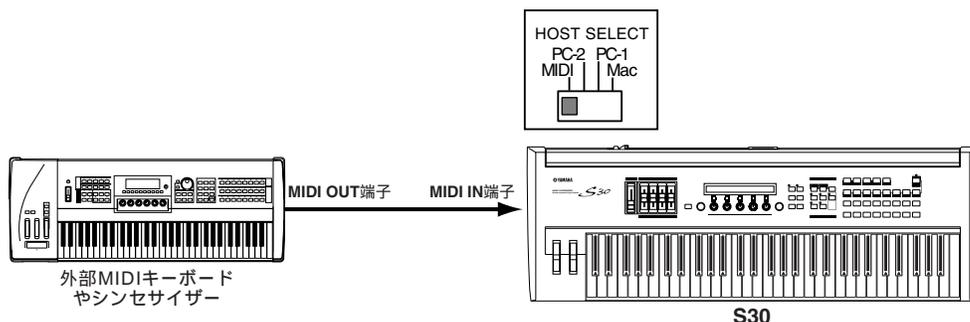
**NOTE** OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子などからのサウンドは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく出力されます。なお、ヘッドフォンを使うと、OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子の出力と同じ信号をモニターすることができます。

## 外部MIDI機器との接続

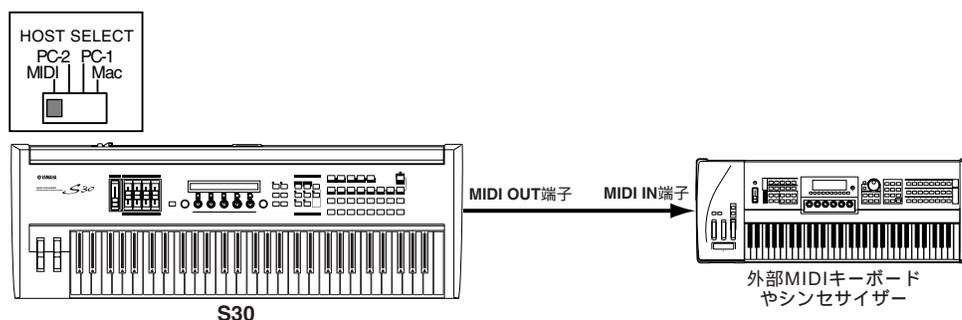
市販のMIDIケーブルを使って、S30のMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。S30から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシーケンサーでS30の音源を鳴らしたりすることができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

**NOTE** 以下のMIDI接続を行う場合は、S30のリアパネルにあるHOST SELECTスイッチをMIDIに設定しておきます。HOST SELECTスイッチがMIDIに設定されていないと、S30の演奏情報はMIDI OUT端子から出力されません。

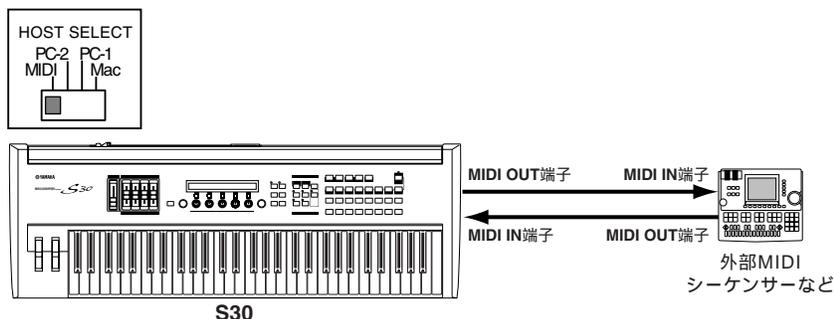
### 外部MIDIキーボードやシンセサイザー(EXシリーズなど)でS30をコントロールする場合



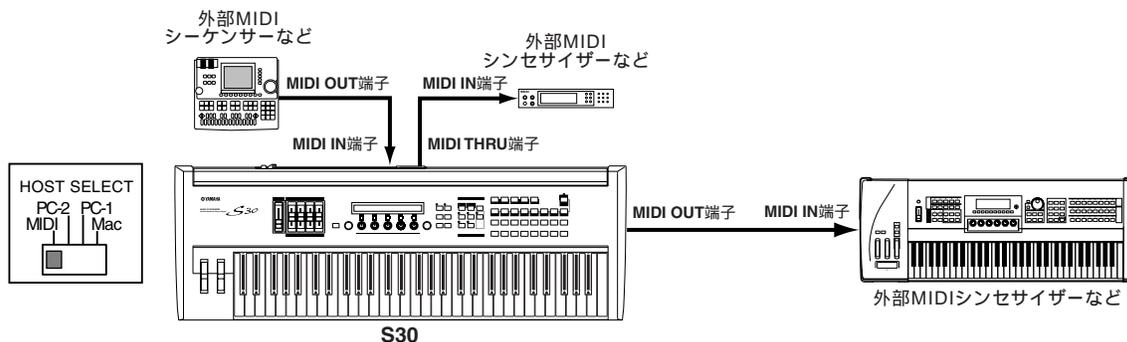
### S30で外部MIDIキーボードやシンセサイザー(EXシリーズなど)をコントロールする場合



### 外部MIDIシーケンサー(QY/QXシリーズなど)を使って、S30を音源として鳴らしたり、S30の演奏を外部MIDIシーケンサーへレコーディングする場合



## MIDI THRU端子を使って、複数のMIDI機器をコントロールする場合



この例では、MIDI OUT端子からはS30による演奏情報が送信されます。また、外部MIDIシーケンサーからのMIDIデータはそのままMIDI THRU端子から出力されます。

**NOTE** MIDIケーブルはMIDI規格のもの(長さ15m以内)をお使いください。また、MIDI THRU端子を使って複数のMIDI機器を接続する場合、3台程度にとどめましょう。(それ以上の台数を接続する場合、MIDIスルーボックスなどを使ってください)。あまり長いケーブルやスルー接続を行うと誤動作やエラーの原因となります。

## コンピューターとの接続

S30とコンピューターを接続することにより、コンピューター側からS30をコントロールしたり、S30からコンピューターへMIDIデータを送信したりすることができます。例えば、付属のS80/S30ボイスエディターを使って、S30のボイスをエディットしたり、カードファイラーを使って、コンピューターと(S30のカードスロットに差し込んである)メモリーカード間でファイルのやり取りをすることができます。大きく分けると、次の2種類の接続方法があります。

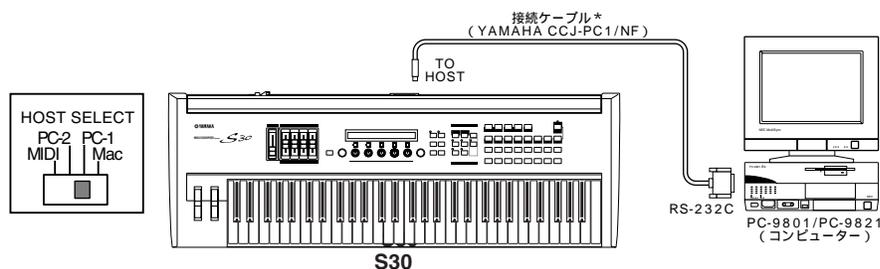
1: コンピューターのシリアルポートとS30のTO HOST端子とを直接接続する

2: MIDIインターフェースを通じてコンピューターのシリアルポートとS30のMIDI端子とを接続する

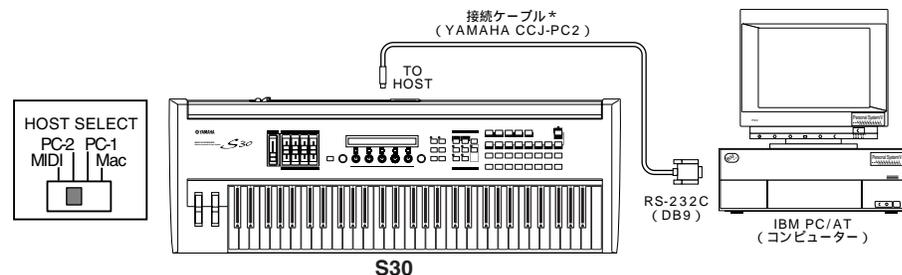
どちらの方法で接続される場合も、ご使用になるコンピューターの環境によって、次のように接続方法が異なります。

### 1: シリアルポートとTO HOST端子とを直接接続する場合

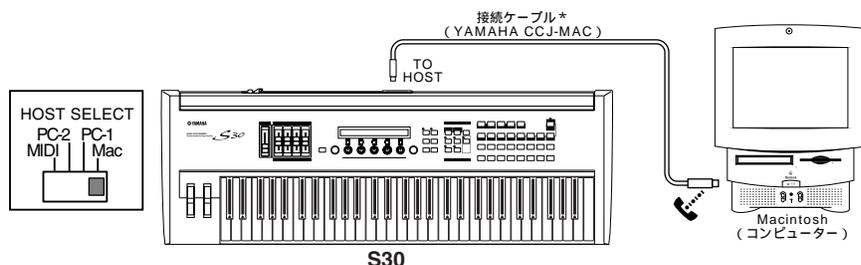
PC-9801、PC-9821シリーズ



IBM PC/ATシリーズ

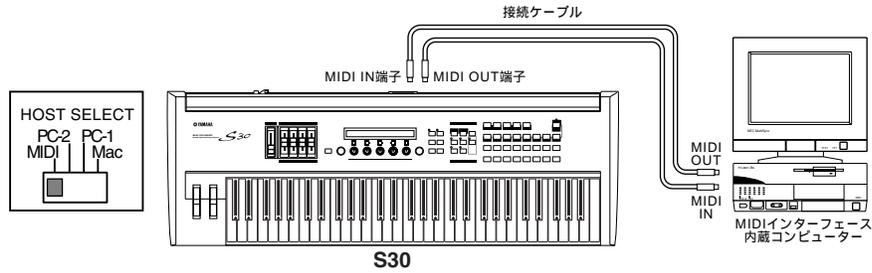


Macintoshシリーズ

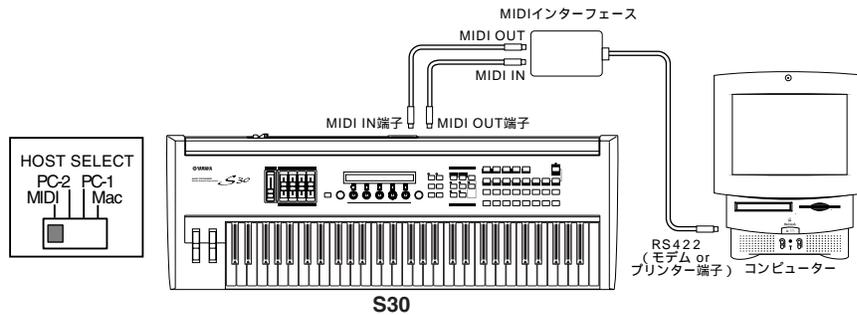


## 2: MIDIインターフェースを通じて接続する場合

### MIDIインターフェース内蔵のコンピューターを使用する場合



### 外付けのMIDIインターフェースを使用する場合



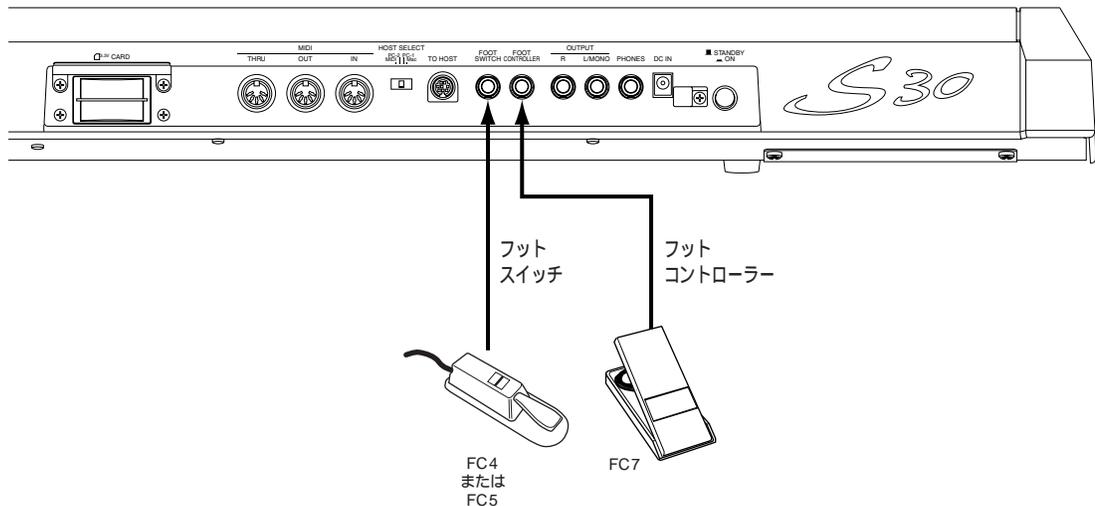
**NOTE** コンピューターでMIDIを扱う場合、お使いのコンピューターや目的にあったMIDIアプリケーションソフトウェアが必要となります。

**NOTE** USB対応のコンピューターと接続する場合は、別売のUSB-MIDIインターフェース(UX256など)が必要です。接続については、それぞれのインターフェースに付属の取扱説明書をご参照ください。

## コントローラーの接続

リアパネルのFOOT SWITCH/FOOT CONTROLLER端子に、別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)、フットコントローラー(FC7)を接続して、音色、音量、音程を始め、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。

**NOTE** コントローラーの使い方についてはP.39をご参照ください。



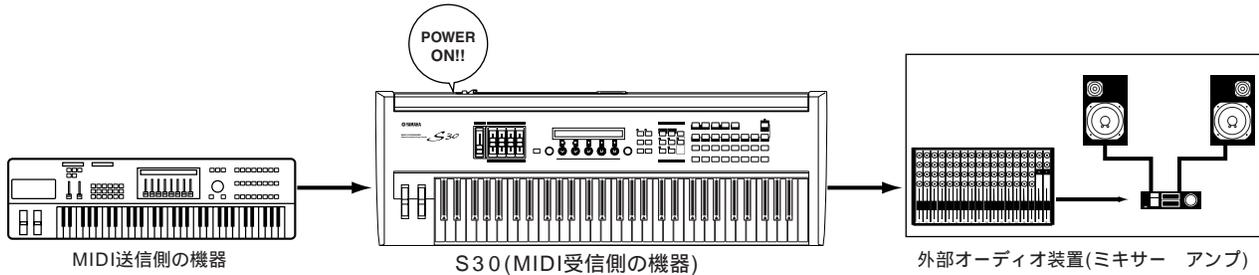
# 電源オン！

## 各接続機器の電源を入れる順番

S30と必要な機器の接続が完了したら、S30と外部オーディオ装置のボリュームが絞られていること(0になっていること)を確認し、MIDI送信側の機器 → MIDI受信側の機器 → 外部オーディオ装置(ミキサー → アンプ)の順で電源を入れてください。

また、電源を切る場合は外部オーディオ装置のボリュームを下げ、逆の順番で切ってください。

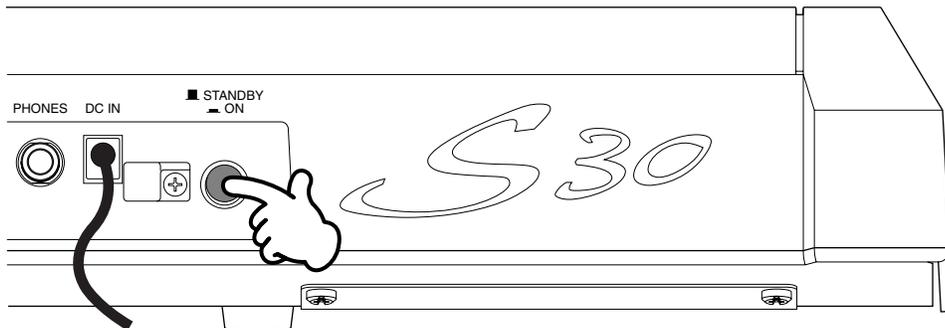
例)S30がMIDI受信側の機器の場合



## S30の電源オン

**NOTE** 電源をオン/オフするときは、スピーカー保護のため、必ずS30のボリュームと接続先の外部オーディオ装置のボリュームを下げておいてください。

❶ S30のSTANDBY/ONスイッチを押すと、電源が入ります。



❷ スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。

❸ LCDにオープニング画面(プラグインボードの接続確認画面)が表示されます。

❹ オープニング画面が消えると、ボイスプレイモードまたはパフォーマンスプレイモードになります。

```
VCE Play) PRE1:001(A01)[Pf:StereoGrnd]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G ChoSend RevSend
```

なお、メモリーカードがカードスロットにセットしてある場合は、状況に応じて次のような画面が表示されたあと、プラグインの接続確認画面が表示されます。

#### 使用したことのあるメモリーカードがカードスロットにセットしてある場合

EXT(エクスターナル)メモリーのファイルのロード画面(読み込み中)が表示されます。

#### 使用したことのないメモリーカードがカードスロットにセットしてある場合

EXT(エクスターナル)メモリーファイルを作成するためのセーブ画面(保存中)が表示されます。

**NOTE** 電源を入れたあと、最終的に表示される画面はユーティリティモードのパワーオンモードの設定(P.128)によっても異なります。

- 4 アンプのボリュームをある程度まで上げます。
- 5 S30のVOLUMEスライダーを徐々に上に動かし、適当な音量にします。

### メモリーカードについて

ボイスデータをはじめパフォーマンスやプラグイン、シーケンスチェーンなどのデータは、メモリーカードにセーブ(保存)することができます。S30には、カードスロットが内蔵されており、3.3V(3V)のメモリーカードを使用することができます。

**NOTE** メモリーカードについての注意がP.135に記載されています。操作の前に必ずお読みください。

#### ● フォーマット

新しいメモリーカードに、そのままボイスやその他のデータをセーブ(保存)することはできません。まずフォーマット(初期化)の作業が必要です。フォーマットはカードモードで行います。詳しくはP.140をご参照ください。

#### ● データのロードとセーブ

フォーマットを行ったメモリーカードには、さまざまなデータをファイルとしてセーブ(保存)することができます。また、メモリーカードにセーブされたデータは、いつでも必要に応じてS30本体にロードし(読み込んで)、使用することができます。

S30でセーブ/ロードできるのは、システム、ボイス、パフォーマンス、プラグイン、シーケンスチェーンなどのデータです。特に作成したシーケンスチェーンのデータは、電源を切ると消えてしまいますので、それらのデータを残すためには、必ずメモリーカードへのセーブ作業が必要となります。

メモリーカードのフォーマットやセーブ、ロードの操作や扱えるファイルの種類について詳しくはP.136をご参照ください。

# 操作について

ここでは、S30を使う上で必要ないくつかの基本操作方法を説明します。

## 各モードの選択

S30では、さまざまな機能を効率よく操作できるように、ボイスプレイモードやパフォーマンスプレイモードなど、さまざまなモードが用意されています。

**NOTE** 各モードの概要についてはP.30をご参照ください。

大きく分けて、ボイス、パフォーマンスの2つのプレイモード(演奏に関するモード)があります。それらのモードを選ぶには下図のようにそれぞれのMODEキーを使います。

ボイス/パフォーマンスプレイモードの下の階層には、それぞれのエディットモードやジョブモードが置かれています。エディットモードやジョブモードは、各プレイモードの状態ではEDITキーやJOBキーを押すことにより選ぶことができます。

また、ボイス/パフォーマンスモードの状態ではSTOREキーを押すと、それぞれのストアモードに入ります。

その他に、システムに関する設定を行うユーティリティモードとメモリーカードに関する操作を行うカードモードがあります。さらに、ソングを再生したりシーケンスチェーンを作成するシーケンスモードがあります。UTILITYキーでユーティリティモードに、CARDキーでカードモードに、そしてSEQ PLAYキーでシーケンスモードに入ります。



### 各プレイモード

#### ① ボイスプレイモード(P.59)

VOICEキーを押すとランプが点灯し、ボイスプレイモードに入ります。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。

```
UCE Play> PRE1:001(A01)[Seq:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

#### ② パフォーマンスプレイモード(P.102)

PERFORMキーを押すとランプが点灯し、パフォーマンスプレイモードに入ります。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。

```
PFM Play> INT:001(A01)[--:Init Perf ]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G -----
```

### 各エディットモード

各プレイモードの下の階層にそれぞれのエディットモードが置かれています。したがって、プレイモードを示すVOICE/PERFORMキーのランプは点灯したままEDITキーのランプが点灯します。

#### ③ ボイスエディットモード(P.63)

ボイスプレイモードの状態ではEDITキーを押します。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITキーを押すと、ボイスプレイモードに戻ります。

```
GEN Name> Ctrny a-z 0-? Cursor
C 1234 [Pf:Init Voice]
```

#### ③ パフォーマンスエディットモード(P.106)

パフォーマンスプレイモードの状態ではEDITキーを押します。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITキーを押すと、パフォーマンスプレイモードに戻ります。

```
GEN Name> Ctrny a-z 0-? Cursor
Common [---:Init Perf ]
```

## 各ジョブモード

各プレイモードの下の階層にそれぞれのジョブモードが置かれています。したがって、プレイモードを示すVOICE/PERFORMキーのランプは点灯したままJOBキーのランプが点灯します。なお、プレイモードではありませんが、ユーティリティモードの下の階層にもジョブモードがあります。

### ④ ボイスジョブモード(P.100)

ボイスプレイモードの状態ではJOBキーを押します。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITキーを押すと、ボイスプレイモードに戻ります。

```
UCE Initialize)
Job          Current Voice
```

### ④ パフォーマンスジョブモード(P.123)

パフォーマンスプレイモードの状態ではJOBキーを押します。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITキーを押すと、パフォーマンスプレイモードに戻ります。

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

### ④ ユーティリティジョブモード(P.134)

ユーティリティモードの状態ではJOBキーを押します。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITキーを押すと、ユーティリティモードに戻ります。

```
UTIL Factory Set)
Job
```

## 設定/その他のモード

### ⑤ ユーティリティモード(P.127)

UTILITYキーを押すとランプが点灯し、ユーティリティモードに入ります。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、このモードに入っても、プレイモードを示すVOICE/PERFORMキーのいずれかのランプは点灯したままになります。

```
MSTR TG)    Vol      NoteShift  Tune
Sys         127          +63  +102.3c
```

### ⑥ カードモード(P.135)

CARDキーを押すとランプが点灯し、カードモードに入ります。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、このモードに入っても、プレイモードを示すVOICE/PERFORMキーのいずれかのランプは点灯したままになります。

```
Save)      Type  File      A-?  Cursor
Card       all   ***[NEWFILE.S2A]
```

### ⑦ シーケンスプレイモード(P.125)

SEQ PLAYキーを押すとランプが点灯し、シーケンスプレイモードに入ります。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、このモードに入っても、プレイモードを示すVOICE/PERFORMキーのいずれかのランプは点灯したままになります。

```
SEQ)      File:[      ] Perf
Chain00   001 J= 120 Meas=001 INT:126
```

**NOTE** 外部MIDI機器からのエクスクルーシブメッセージを受信した場合、VOICEキー(ボイスモード時)、PERFORMキー(パフォーマンスモード時)のランプが点滅します。

### ⑧ ストアモード(P.101、124)

ボイス/パフォーマンスモードの状態ではSTOREキーを押すと、それぞれのストアモードに入ります。他のMODEキーを押すと、別のモードに切り替わります。また、EXITキーを押すと、ストアモードを抜けます。

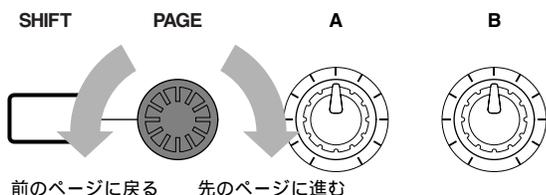
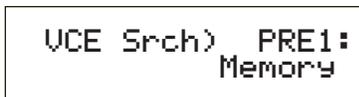
```
UCE      [S+:Generation] >[Pf:Slamming_]
Store    INT:001(A01)
```

## 設定ディスプレイの選択

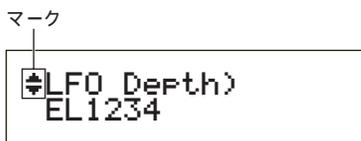
各モード内で必要な設定ディスプレイを選択したり、他のページや階層に移動したりするために、PAGEノブ/SHIFTキー/PROGRAMキー/EXITキー/ENTERキーを使用します。

### PAGE(ページ)ノブ

多くのモード内は複数の項目(メニュー)に分けられ、それぞれ複数のページで構成されています。各ページを切り替えるためにPAGEノブを使用します。PAGEノブを使うと、項目に関係なくすべての構成ページを順番に切り替えていくことができます。

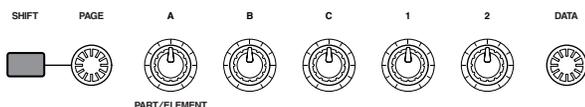
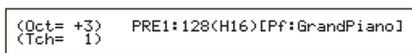


複数のページで構成されているモードの場合、各ディスプレイの左端に下図のようなマークが表示されます。現在表示されているディスプレイが最初のページの場合、ディスプレイの左端に▼マークが表示され、次にページがあることを示します。また、途中のページの場合は▲マークが表示され、このページの前後にページがあることを示します。最後のページになると▲マークが表示され、これ以上先にページがないことを示します。



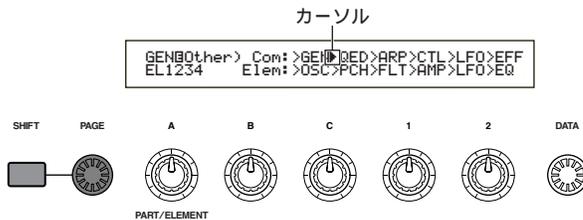
### SHIFT(シフト)キー

SHIFTキーを併用すると、画面の表示/選択機能を拡張することができます。例えば、ボイスプレイモードではSHIFTキーを押している間だけ、次のような表示に変わり、この状態で数値を設定することができます。



また、モードによっては、かなり多くのページ数で構成されているものがあり、このような場合、SHIFTキーとPAGEノブを併用して、特定の項目(メニュー)にジャンプすることができるようになっていきます。

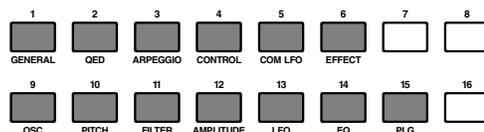
例えば、ボイスエディットモード時にSHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、次のようにメニュー画面が表示されます。そのまま特定の項目(メニュー)にカーソル(▶)を合わせてSHIFTキーから指を離すと、選んだ項目内のページへジャンプします。



**NOTE** SHIFTキーにはその他の役割もありますが、それらの使用方法についてはこの後の説明でご確認ください。

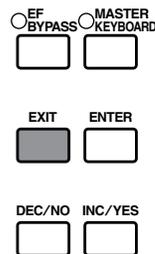
### PROGRAM(プログラム)キー

ボイスエディットモードでは、PROGRAMキーがエディットメニュー(各設定項目)の選択キーとして機能します。各PROGRAMキーと項目が以下のように対応しており、各PROGRAMキーを押すだけで選んだ項目内のページへジャンプします。



### EXIT(イグジット)キー

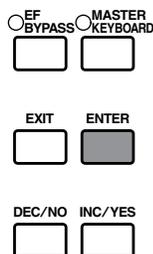
EXITキーは、1つ前の階層のディスプレイに戻るためのキーです。



**NOTE** EXITキーにはその他の役割もありますが、それらの使用方法についてはそれぞれの機能説明の中でご確認ください。

## ENTER(エンター)キー

通常、ENTERキーは設定中のパラメーターを確定するために使われますが、何かの条件を指定したあと、次のページ(階層)や枝分かれしているページへ進むために使われる場合もあります。このような場合、次の例のように画面上にENTERキーを押すように促す表示が現われます。



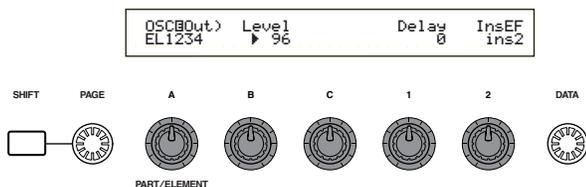
**NOTE** ENTERキーにはその他の役割もありますが、それらの使用方法についてはそれぞれの機能説明の中でご確認ください。

## データの入力について

基本的なデータ入力、設定ディスプレイ上の各パラメーターに対応したノブを使って、直接値を変更します。または、設定したい部分にカーソル(▶)を移動し、INC/DECキーやDATAノブを使って、値を変更します。

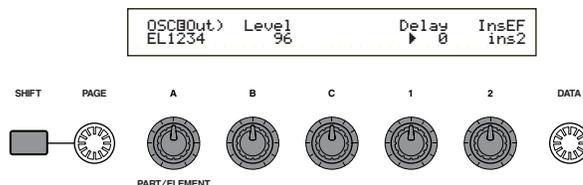
## ノブA/B/C/1/2

通常、ディスプレイ上の各パラメーターは、そのすぐ下に並んだノブA/B/C/1/2にそれぞれ対応するようになっています。対応するノブを動かすだけで、直接その項目にカーソル(▶)が移動し、値を変化させることができます。例えば、次のディスプレイでは、ノブBを回すと、Levelの値が直接変化します。この状態では、ノブを右に回すと現在の値から大きい値へと変化し、左に回すと現在の値から小さい値へ変化します。



## カーソル移動

SHIFTキーを押しながらノブA/B/C/1/2を動かすと、ディスプレイ上の各パラメーターの値を変えずにカーソル(▶)を移動させます。カーソルを動かすことによって、それぞれ設定したい値や項目を選ぶことができます。



## INC/YES(インクリメント/イエス)キー、DEC/NO(デクリメント/ノー)キー

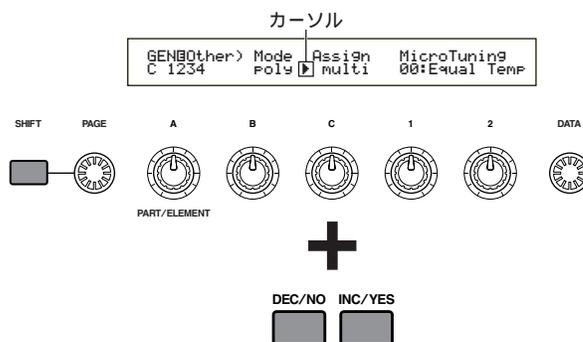
現在カーソルが置かれている位置の値を変更します。INC/YESキーを押すたびに値が1つずつ増加し、DEC/NOキーを押すたびに値が1つずつ減少します。また、どちらのキーも押し続けることによって値が連続的に変化します。



また、ジョブやストア操作などの実行の確認表示で、YES(はい)/NO(いいえ)を決定する際に使用します。

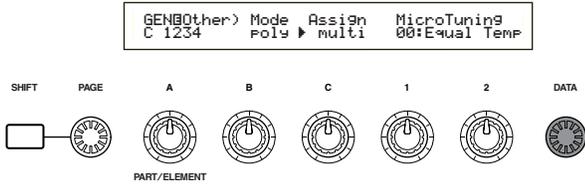
## カーソル移動

SHIFTキーを押しながらINC/YESキー、DEC/NOキーを押すと、ディスプレイ上の各パラメーターの値を変えずにカーソル(▶)を右方向/左方向に順番に移動させます。カーソルを動かすことによって、それぞれ設定したい値や項目を選ぶことができます。



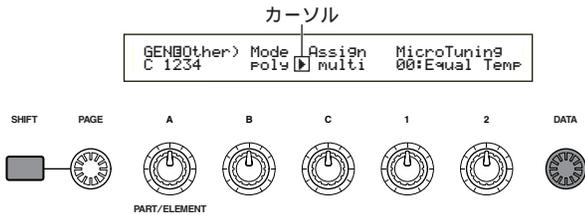
# DATA(データ)ノブ

通常、現在カーソル(▶)が置かれている位置の値を変更します。ノブを右に回すと1クリックごとに値が1つずつ増加し、左に回すと1クリックごとに値が1つずつ減少します。



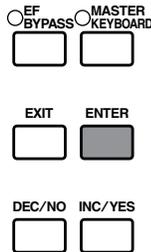
## カーソル移動

SHIFTキーを押しながらDATAノブを動かすと、ディスプレイ上の各パラメーターの値を変えずにカーソル(▶)を右方向/左方向に順番に移動させます。カーソルを動かすことによって、それぞれ設定したい値や項目を選ぶことができます。



# ENTER(エンター)キー

現在設定中の値(点滅している値など)を確定するのに使用します。また、ENTERキーは、ジョブやストア作業を実行する役割を持つこともあります。それらについてはそれぞれの機能説明の中でご確認ください。

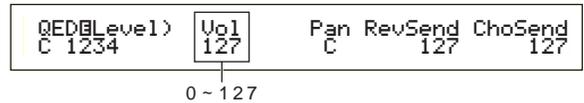
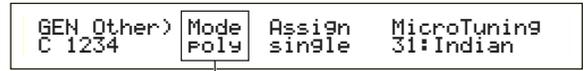


## 設定値のタイプについて(絶対値と相対値)

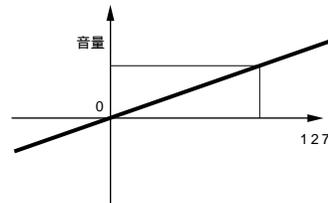
各設定値には、数値で設定するもの、名前や文字が表示され、その中から選択して設定するものなど、さまざまなタイプがあります。また、値が絶対値である場合と、ある値に対する相対値となる場合があります。

例えば、次のディスプレイの場合、Modeの設定値は、「mono」や「poly」といった、複数候補の中から、いずれか1つを選んで設定するタイプです。また、その下のディスプレイのVol(ボリューム)の設定値は、0～127の数値の中から目的の値を設定するタイプです。これらはいずれも絶対値であり、①のグラフのようにある一定の数値がそのまま設定値となるタイプです。

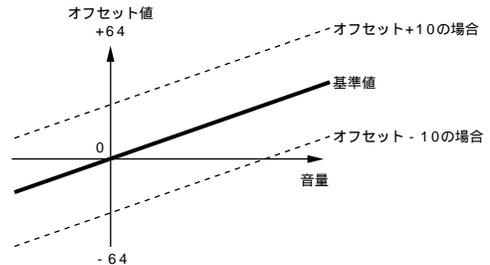
これとは別のタイプで、②のグラフのように何らかの値を基準にして相対的にプラス/マイナスされる値があります。このような値は、パラメーター上ではオフセット値などと呼ばれ、おもにベロシティ値などの変動的な値に対して用いられます。その他変化の割合をパーセンテージで指定するものもあります。



① 例: ボリューム(絶対値)



② 例: ベロシティオフセット(相対値)



# デモソングを聞いてみよう

S30には、あらかじめデモンストレーション用のソングが内蔵されています。次の手順で再生してみましょう。

**NOTE** P.9の「ご使用前の準備」を参照して接続等のセットアップ作業を行い、S30の音が出る状態にしてください。

**NOTE** SEQ Demo(シーケンスデモ)画面に入ると、S30のメモリー上にあるシステム、インターナルボイスのデータがデモソングの演奏用に書き替えられてしまいますので、保存しておきたいデータが既にメモリー上にある場合は、以下の操作を行う前に、メモリーカードなどにセーブ(保存)してください(P.137)。

① SEQ PLAYキーを押して、シーケンスプレイモードに入ります。以下のディスプレイ(確認画面)が表示されます。

```
SEQ Demo<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
System,IntVoice will be changed.
```

**NOTE** シーケンスプレイモードには2種類のページがあります。もし別の画面が表示された場合は、PAGE(ページ)ノブを動かしてこの画面を表示させてください。

② YES(イエス)キーを押すと、SEQ Demo(シーケンスデモ)画面に入ります。



**NOTE** 作業をキャンセルする場合はNO(ノー)キーを押します。

③ PLAY/STOPキーを押すと、デモソングの演奏が始まります。

④ もう一度PLAY/STOPキーを押すと、デモソングの演奏は停止します。

**NOTE** デモソングの演奏が終了すると自動的に繰り返して連続再生されます。

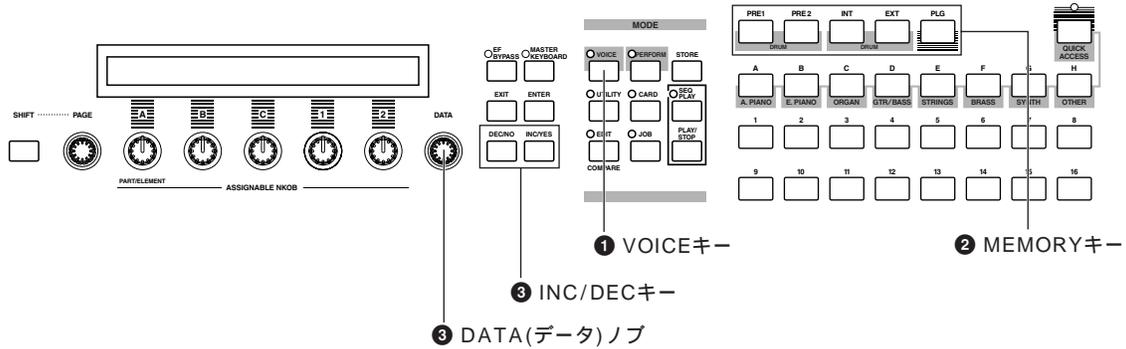
**NOTE** 再生中/停止中に問わず、ノブCを使ってテンポを変更することができます。変更した再生テンポをデモソングの初期テンポに戻すには、テンポの値に[\*\*\*]表示を選びます。

**NOTE** デモソングの再生を含め、シーケンスプレイモードについて詳しくはP.125をご参照ください。

# ボイスやパフォーマンスを演奏してみよう

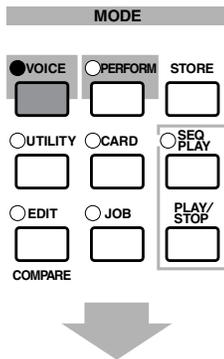
## ボイスを鳴らしてみよう

S30には、AWM2音源による多彩なボイスが、プリセットで256種類(ノーマルボイス)+8種類(ドラムボイス)用意されています。また、自分でオリジナルのボイスを作成し、本体内のインターナルメモリーやメモリーカード(エクスターナルメモリー)へそれぞれ128種類(ノーマルボイス)+2種類(ドラムボイス)ずつ、ストアすることができます。これらのさまざまなボイスの中から好きなものを選んで演奏することができます。ここでは、実際にいくつかのボイスの音を試してみましょう。



### ① VOICEキーを押します。

VOICEキーのランプが赤く点灯し、ボイスプレイモードに入ります。次のディスプレイが表示されます。

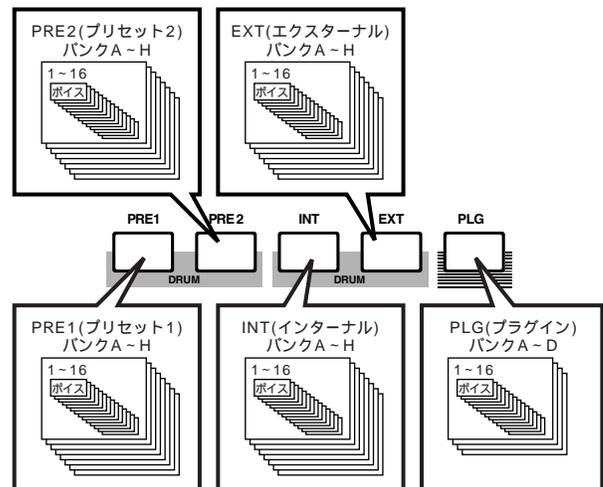


```
VOICE Play) PRE1:001(A01)[Pf:StereoGrnd]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G ChoSend RevSend
```

この時点で、本体の鍵盤を弾くと、現在ディスプレイ上に表示されているボイスの音が出ます。

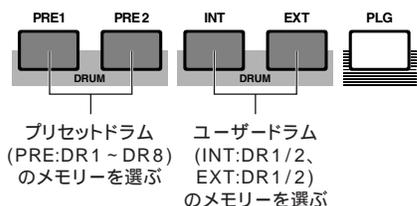
### ② MEMORYキーを押してボイスメモリーを選びます。

PRE1(プリセット1)、PRE2(プリセット2)、INT(インターナル)、EXT(エクスターナル)、PLG(プラグイン)の5つのメモリーがあります。それぞれのボイスは、下図のように各メモリー内で複数のバンク(最大A~Hの8種類)に分けられて収納されています。



なお、ドラムボイス用のメモリーは各メモリー内の別の場所にあり、次のような方法で指定します。

- ・プリセットドラム(PRE:DR1～DR8)のメモリーを選ぶ  
MEMORYキーのPRE1を押しながらPRE2を押すと、プリセットドラムボイス用のメモリー(PRE)が指定されます。
- ・ユーザードラム(INT:DR1/2、EXT:DR1/2)のメモリーを選ぶ  
MEMORYキーのINTを押しながらEXTを押すと、ユーザードラムボイス用のメモリー(INT/EXT)が指定されます。

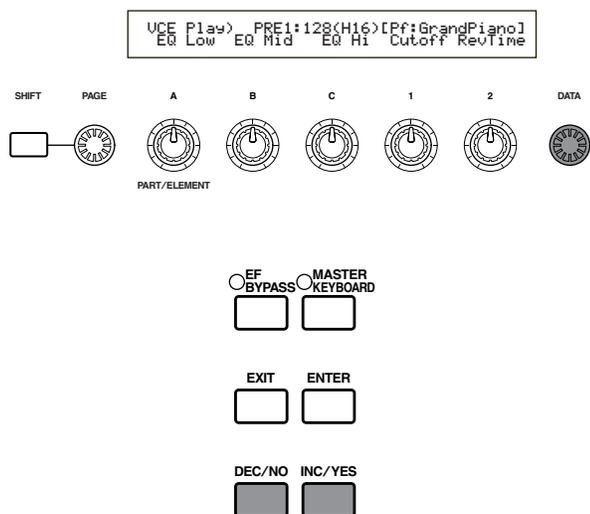


**NOTE** PRE1/2(プリセット1/2)のメモリーにはプリセットボイスが入っています。また、INT(インターナル)のメモリーには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのボイスが入っています。INT(インターナル)のメモリーのボイスは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作で、いつでも元に戻すことができます。

**NOTE** EXT(エクスターナル)はメモリーカード上のメモリーです。したがって、EXTのメモリーのボイスは、メモリーカードがカードスロットに差し込まれていない状態では音色名が[----]表示となり発音しません。また、PLG(プラグイン)はプラグインボイス用のメモリーです。したがって、PLGのメモリーのボイスはプラグインボードが装着されていない状態では発音しません。

### ③ DATA(データ)ノブまたはINC/DECキーを使って、ボイスナンバーを選びます。

DATA(データ)ノブを右方向に回すか、INCキーを押すと、次のナンバーのボイスを呼び出すことができます。また、DATAノブを左方向に回すか、DECキーを押すと、前のナンバーのボイスを呼び出すことができます。



本体の鍵盤を弾くと、選んだボイスの音が出ます。その他のボイスも試してみましょう。

**NOTE** DATAノブやINC/DECキーによるボイス選択について詳しくは、P.61をご参照ください。

**NOTE** ボイスの選択方法は、この他にもバンク/プログラムキーを使う方法、カテゴリーサーチ機能やクイックアクセス機能を使う方法が用意されています。P.60、62、63を参照してご自分の目的に合ったボイスの選択方法をご使用ください。

#### クイックアクセス機能を使う方法

クイックアクセス機能を使うと、代表的な音色カテゴリーの中から12種類のプリセットボイスと4種類のインターナルボイス(工場出荷時)を素早く呼び出すことができます。次の手順で操作します。

**NOTE** クイックアクセスによって呼び出されるボイスについては別冊データリストをご参照ください。

- 1 ボイスモード時にQUICK ACCESS(クイックアクセス)キーを押すと、ランプが点灯し、クイックアクセス機能がオンになります。

```
UCE Quick> INT:017(H01)[Pf:GrandPiano]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Frc ChoSend
```

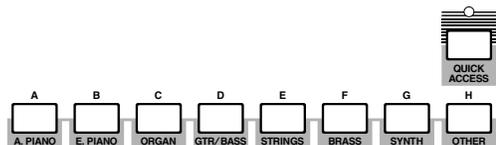
もう一度QUICK ACCESSキーを押すか、別のモードに移動するとクイックアクセス機能は解除されます。

**NOTE** クイックアクセス機能をオンにすると、前回クイックアクセスによって選ばれていたボイスに切り替わります。

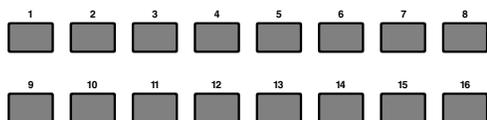
**NOTE** ボイスエディット中にクイックアクセス機能をオンにすると、クイックアクセスによってボイスを呼び出すまで、エディット中のボイスが有効となります。

**NOTE** クイックアクセス機能がオンのときは、MEMORYキーは無効となります。

- 2 BANK(バンク)A～Hキーを使って音色カテゴリーを指定します。下のように代表的な8つの音色カテゴリーに分けられており、対応するカテゴリー名が各バンクキーの下にそれぞれ表示されています。



- 3 PROGRAM(プログラム)1～16キーのいずれかを押すと、指定されたカテゴリー内の各キーに対応したボイスが呼び出されます。LCDには呼び出されたボイス名が表示されます。

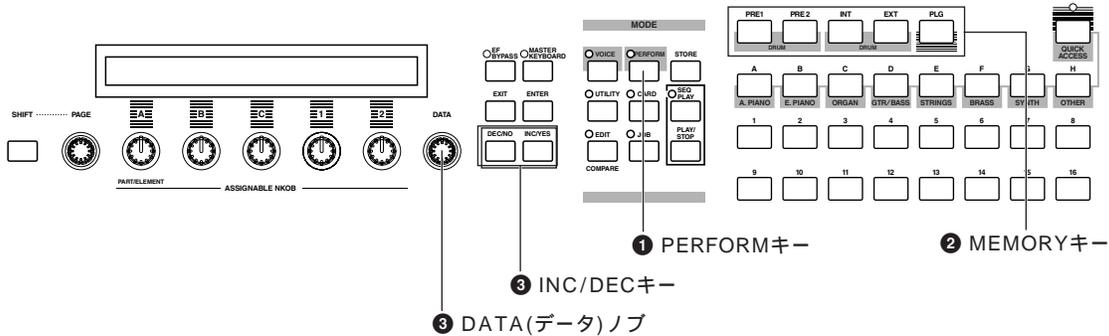


**NOTE** PROGRAM1～12キーには、BANKA～Hキーで選んだカテゴリーに合わせて、それぞれプリセットボイスが対応します。また、PROGRAM13～16キーには、BANKA～Hキーで指定されたバンクに合わせて、インターナルメモリーの各バンクの1～4のボイスが対応します。各ボイスについて詳しくは、別冊データリストをご参照ください。なお、対応するバンク/ナンバーを考慮して好きなボイスをインターナルメモリーの各バンクの1～4のボイスとしてストアしておけば、クイックアクセス機能を使ってそれらのボイスを選ぶこともできます。

# パフォーマンスで演奏してみよう

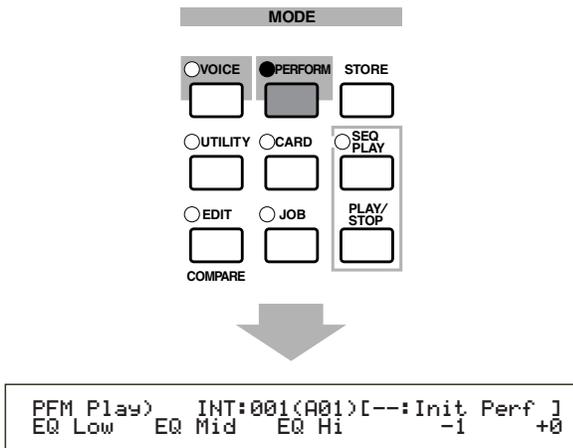
パフォーマンスプレイモードでは、あらかじめ作成したパフォーマンス(本体内の128種類+メモリーカード内の64種類)の中から好きなものを選んで、演奏することができます。

パフォーマンスとは、複数のボイスを重ねて演奏したり、シーケンサー(本体内蔵のシーケンスプレイ機能や外部MIDIシーケンサー)によって、S30をマルチティンバー音源として使用するために、複数のボイスを一つのグループとしてまとめたものです。1つのパフォーマンスには、あらかじめ16種類のボイスを1~16の各パートに割り当てたり、プラグインのパートを設定しておくことができます。各パートのレイヤースイッチ(P.117)をオンにすると、それらのパートをレイヤーして(重ねて)鳴らすことができます。また、各パートに別々のMIDIチャンネルを設定することによって、シーケンサー(内蔵)や外部シーケンサーでアンサンブル演奏させることができます。パフォーマンスは本体内のインターナルメモリーに128種類とメモリーカードに64種類ストアすることができます。これらのパフォーマンスに関する設定は、パフォーマンスエディットモード(P.106)で行います。ここでは、いずれかのパフォーマンスを選んで、まず手弾き演奏してみましょう。



## ① PERFORMキーを押します。

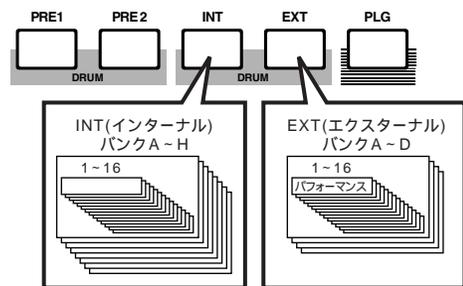
PERFORMキーのランプが赤く点灯し、パフォーマンスプレイモードに入ります。次のディスプレイが表示されます。



この時点で、本体の鍵盤を弾くと、現在ディスプレイ上に表示されているパフォーマンスの音が出ます。

## ② MEMORYキーを押してパフォーマンスメモリーを選びます。

INT(インターナル)、EXT(エクスターナル)の2つのメモリーがあります。INTのメモリーには128種類のパフォーマンスが、A~Hの8つのバンクに分けられて収納されています。また、EXTのメモリーには64種類のパフォーマンスが、A~Dの4つのバンクに分けられて収納されています。



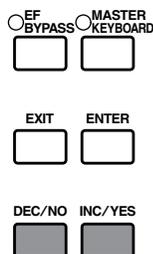
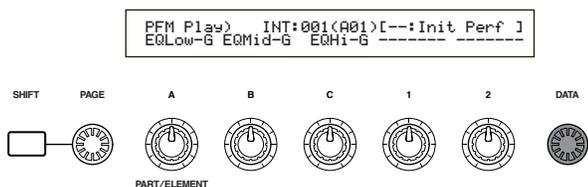
**NOTE** INT(インターナル)のメモリーには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのパフォーマンスが入っています。INT(インターナル)のメモリーのパフォーマンスは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作で、いつでも元に戻すことができます。

**NOTE** ファクトリーセットのパフォーマンスの中には、ノブ2でアルペジオのオン/オフをコントロールできるように設定されているものがあります。詳しくは、別冊データリストのパフォーマンスリストをご参照ください。

**NOTE** EXT(エクスターナル)はメモリーカード上のメモリーです。したがって、EXTのメモリーのパフォーマンスは、メモリーカードがカードスロットに差し込まれていない状態では[----]表示となり発音しません。

### ③ DATA(データ)ノブまたはINC/DECキーを使って、パフォーマンスナンバーを選びます。

DATAノブを右方向に回すか、INCキーを押すと、次のナンバーのパフォーマンスを呼び出すことができます。また、DATAノブを左方向に回すか、DECキーを押すと、前のナンバーのパフォーマンスを呼び出すことができます。



本体の鍵盤を弾くと、選んだパフォーマンスのいずれかのパートの音が出ます。レイヤースイッチ(P.117)がオンになっているパートは重なって発音されます。その他のパフォーマンスも試してみましょう。

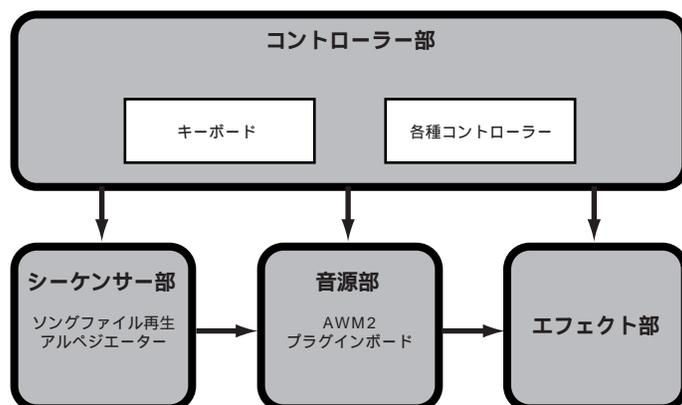
**NOTE** DATAノブやINC/DECキーによるパフォーマンス選択について詳しくはP.61をご参照ください。

**NOTE** パフォーマンスの選択方法は、この他にもバンク/プログラムキーを使う方法やカテゴリーサーチ機能を使う方法が用意されています。P.104を参照して、ご自分の目的に合ったパフォーマンスの選択方法をご使用ください。

**NOTE** パフォーマンスの切り替えは、一度に多くのパートのセットアップを行うため、多少時間がかかる場合があります。

# S30の構成

ここでは、S30の豊富な機能をご理解いただくために全体構成をご説明します。  
S30は、次の図のようにいくつかのブロックから構成されます。

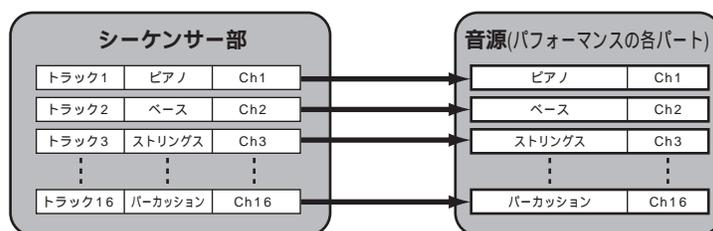


## コントローラー部

演奏を行うキーボード、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、コントロールスライダー、アサインブルノブなどの各種コントローラーが用意されています。キーボードは実際に音を出す装置ではなく、弾いた音程や強さなどの演奏情報を音源部に送信するための装置です。また、これと同様に各種コントローラーも、コントローラーを動かしたときの変化の情報を送信するための装置です。キーボードやコントローラーによる情報(MIDI情報)は、MIDI OUT端子を通じて外部MIDI機器へ出力することができます。

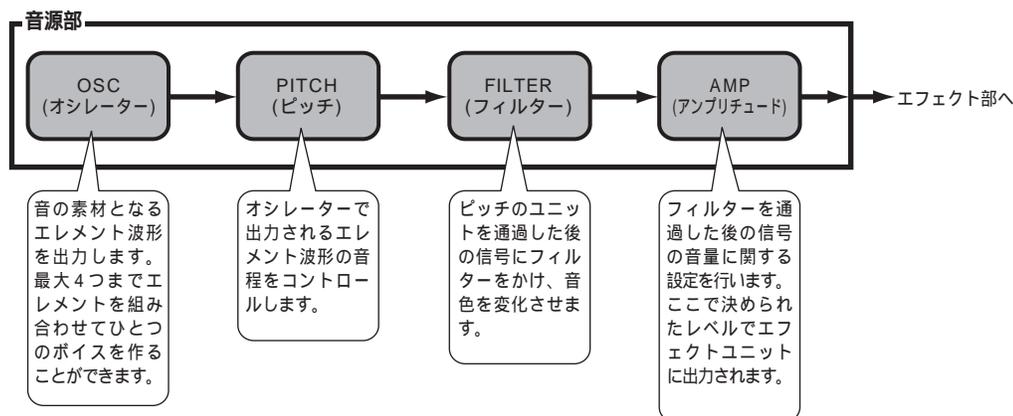
## シーケンサー部

シーケンサー部は、メモリーカードに記録されているスタンダードMIDIファイルを再生する装置です。シーケンサー部では、次の図のように各トラックに設定された1～16のMIDIチャンネルを通じて、パフォーマンスの各パートと接続されます。各パート単位でボイスを選ぶことでソングの演奏を行うことができます。



## 音源部

音源部は、キーボードの演奏やシーケンサー/各種コントローラーによる演奏情報によって、実際に音を出す部分です。ボイスモードの1つのエレメント(P.32)を例にとると、音源部での信号の流れは次のようになっています。



## 音源について

S30の音源は、AWM2音源、プラグインと2つのユニットに分けられます。

AWM2(Advanced Wave Memory2)は、ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする高品質なサウンドを再現することができます。また、リアルな再現性とどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

**NOTE** 一般的な楽器音(ノーマルボイス)だけでなく、リズム楽器(ドラムボイス)に関してもこのAWM2音源の中のウェーブ(サンプル)から作られるようになっています。ノーマルボイスとドラムボイスについて詳しくは、P.32をご参照ください。

プラグインの音源は、別売のプラグインボードを装着することによって本体の音源システムを拡張するものです。

プラグインボードを音源に装着するだけで、音源の機能とプラグインボードの機能がとても有機的に結合し、まるでプラグインボードが音源の回路に組み込まれたかのように機能します。

以下のようにさまざまなタイプのプラグインボードが提供されています。S30では目的に合わせてプラグインボードを一枚装着することができます。単なる音色数の拡張ではなく、音源システム自体を拡張するしくみになっていますので、同時発音数を増やすことも可能です。プラグインの音色は、本体のボイスと同じように演奏したり、パフォーマンスのパートの1つとして使用することができます(P.93)。

S30はモジュラーシンセシスプラグインシステム(次ページ参照)に対応しています。モジュラーシンセシスプラグインシステムに対応したプラグインボードにはシングルパートプラグインボード、マルチパートプラグインボード、エフェクトプラグインボードの3つのタイプがあり、S30では次の2つのタイプのプラグインボードを使って目的に合った音源システムを構築することができます。

### シングルパートプラグインボード

#### ・アナログフィジカルモデリングプラグインボード(PLG150-AN)

アナログシンセの音源回路を最先端のデジタル技術で再現したアナログフィジカルモデリング音源(AN音源)により、ハイクオリティなアナログシンセ音色を表現できます。往年の銘機の音を再現するビンテージサウンドや最新のクラブ系サウンドをリアルタイムでコントロールすることができます。

#### ・ピアノプラグインボード(PLG150-PF)

ピアノ系音色だけに16MBもの大容量ウェーブROMを実装したAWM2音源により、アコースティックピアノ、エレクトリックピアノなどの音色(高品位ステレオサンプリング)を136種類追加することができます。1枚のボードで最大64音ボリの拡張ができ、ペダルの余韻を残した演奏にも対応できます。

- ・ **アドバンスト DX/TX プラグインボード(PLG150-DX)**

DX7シリーズと同等のFM音源により、PCM系音源で再現したDX的な音色ではなく、DXシリーズで定評のあるFM音源独自の音色を演奏することができます。プリセット音はエレピからベース、効果音に至るまでDXシリーズで定番となった音色をセレクトした実用的なものばかりです。DXシリーズとの互換性も確保し、DX7の音色データをバルク受信して利用することもできます。

- ・ **バーチャルアコースティックプラグインボード(PLG150-VL)**

楽器の発音原理そのものをリアルタイムにシミュレートする物理モデル音源(VA音源)により、PCM系音源では得られないリアルサウンドを堪能できます。別売のウィンドMIDIコントローラー(WX5)と組み合わせて、表現豊かな管楽器演奏も楽しめます。

- ・ **フォルマントシンギングプラグインボード(PLG100-SG)**

人間の声を合成できるフォルマントシンギング音源により、歌のパートを歌わせることができます。歌声をエディットして、鼻声や舌足らずの声などユニークな声質で歌わせることも可能です。

## マルチパートプラグインボード

- ・ **XG プラグインボード(PLG100-XG)**

16パートのXG音源を搭載するプラグインボードです。市販のXG/GMマークのついたソングデータを多彩な音色やエフェクトによる豊かな表現力を用いて演奏させたり、ソングデータを再生させながらS30を演奏したりすることができます。また、コンピューターと組み合わせることで、既存のデータを有効に活用することができます。

**NOTE** 今後もさまざまな機能を持ったボードの発売が予定されています。

### MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

#### モジュラーシンセシスプラグインシステム

シンセサイザーや音源の可能性を大きく広げていく拡張システムのことで、拡張可能なシンセサイザーや音源本体(モジュラーシンセシスプラグインプラットフォーム)や拡張ツールのモジュラーシンセシスプラグインボードなどを総称して「モジュラーシンセシスプラグインシステム」と呼びます。「モジュラーシンセシスプラグインシステム」により、最新のテクノロジーをシンセサイザーや音源に付加し、高度化/多様化していく音楽制作環境に応えることが可能になります。

## 最大同時発音数について

S30の最大同時発音数は、AWM2音源の64音とプラグインボードからのポリ数となります。なお、実際に鍵盤を弾いたときのポリフォニーは、使用する音源の種類やエレメント数、使用したプラグインボードのポリで異なってきます。

AWM2音源の場合、あるボイスの同時発音数は、使ったエレメント数分だけ発音できる数が半減することになります。例えば、2つのエレメントを使ったボイスでは、鍵盤を弾いた時の最大同時発音数は32音ということになります。

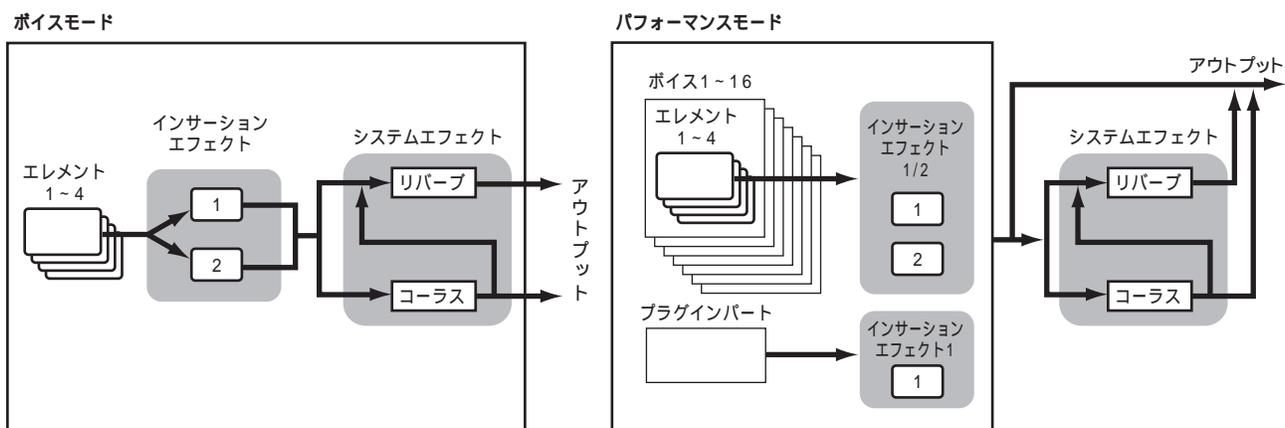
## エフェクト部

音源部から出力された信号波形にさまざまな効果をかけ、音を加工する装置です。エフェクトには、2つのインサージョンエフェクトユニットと、リバーブユニット(12リバーブタイプ)、コーラスユニット(23コーラスタイプ)が用意されています。2つのインサージョンエフェクトユニットは、さまざまなタイプのエフェクトが内蔵されており、2つのユニットを直列につないだり、並列につないだりすることによって、積極的な音の加工に利用することができます。

ボイスモードではボイスごとに、パフォーマンスモードではパフォーマンスごとにエフェクトを設定することができますが、接続方法が多少異なります。

例えば、ボイスモードでは、次の図のようにエレメントごとにインサージョンエフェクトへの入力を2種類のどちらかから選ぶことができます。インサージョンエフェクトとはこのように、エレメントごとに設定できるエフェクトです。インサージョンエフェクトを通過した各エレメントの信号は、ミックスされた状態でリバーブユニットやコーラスユニットへ送られます。このように、全エレメントに共通で有効となるエフェクトはシステムエフェクトと呼ばれます。目的に応じて各エフェクトユニットに必要なエフェクトタイプとそれぞれの値を設定することができます。

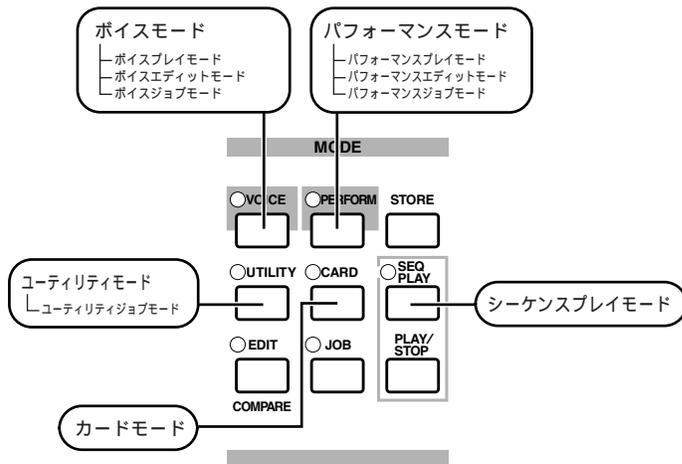
なお、パフォーマンスモードでは、特定の2パート(ボイスパートの中から1パートとプラグインパートの1パート)に対してインサージョンエフェクトを設定することができますが、リバーブユニットとコーラスユニットは、パートごとではなく1つのパフォーマンス全体で使用するシステムエフェクトとなります。



**NOTE** エフェクトについて詳しくはP.50をご参照ください。

# 各モードについて

S30では、多彩な機能を効率よく使い分けられることができるようにさまざまなモードが用意されています。



## ボイスモード(P.59)

### ボイスプレイモード

ノーマルボイスまたはドラムボイスの演奏を行うモードです。ボイスはプリセットボイス(ノーマル256種類+ドラムキット8種類)、インターナル(ユーザー)ボイス(ノーマル128種類+ドラムキット2種類)、エクスターナル(メモリーカード)ボイス(ノーマル128種類+ドラムキット2種類)の計512種類+12種類の中から選ぶことができます。また、目的に応じて、別売のプラグインボードを装着することにより、ボイスの種類を拡張することもできます。MIDIの設定などボイスに関するセットアップについてはユーティリティモードで行います。

### ボイスエディットモード

ノーマルボイスまたはドラムボイスの作成/エディットを行うモードです。エディットしたボイスは、ユーザーボイスとしてノーマル128種類+ドラムキット2種類まで本体内のメモリーにインターナルボイスとしてストア(保存)することができます。また、メモリーカードを利用してエクスターナルボイスとしてストア(保存)することも可能です。

### ボイスジョブモード

ボイスのコピーやイニシャライズなどのボイスエディット作業をサポートする機能が用意されています。

## パフォーマンスモード(P.102)

### パフォーマンスプレイモード

パフォーマンスの演奏を行うモードです。パフォーマンスの演奏を行うモードです。複数のボイス(パート)をレイヤーして(重ねて)重厚なサウンドで演奏したり、シーケンサーを使ってマルチティンバー音源として使用することができます。プラグインボイスとAWM2ボイスをレイヤーすることもできます。

### パフォーマンスエディットモード

パフォーマンスの作成/エディットを行うモードです。エディットしたパフォーマンスは、128種類まで本体内のメモリーにストア(保存)することができます。また、メモリーカードを利用してストア(保存)することも可能です。

### パフォーマンスジョブモード

パフォーマンスのコピーやイニシャライズなどのパフォーマンスエディット作業をサポートする機能が用意されています。

## シーケンスプレイモード(P.125)

シーケンサー機能を使って、メモリーカード上のソング(MIDIファイル)を演奏するモードです。複数のソングを連続再生させたり、パフォーマンスを切り替えることによって各トラックの再生音を変更することもできます。

## ユーティリティモード(P.127)

MIDIやシンセサイザーセットアップなどのS30のシステム全体に共通する設定を行うモードです。

### ユーティリティジョブモード

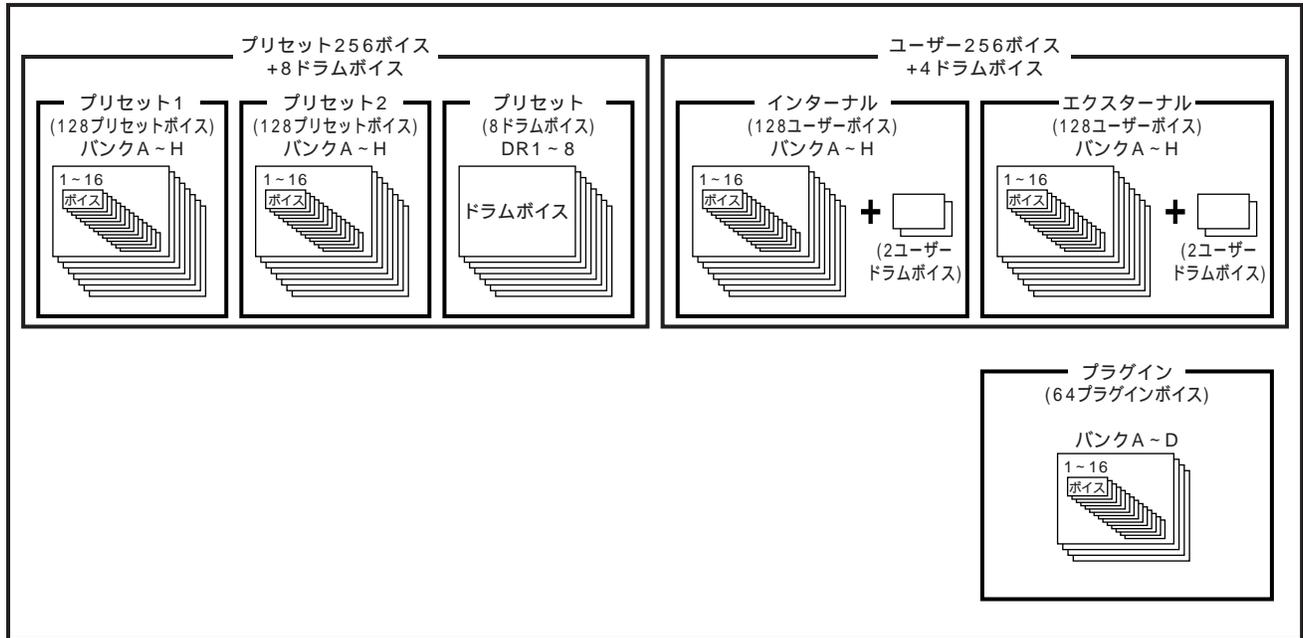
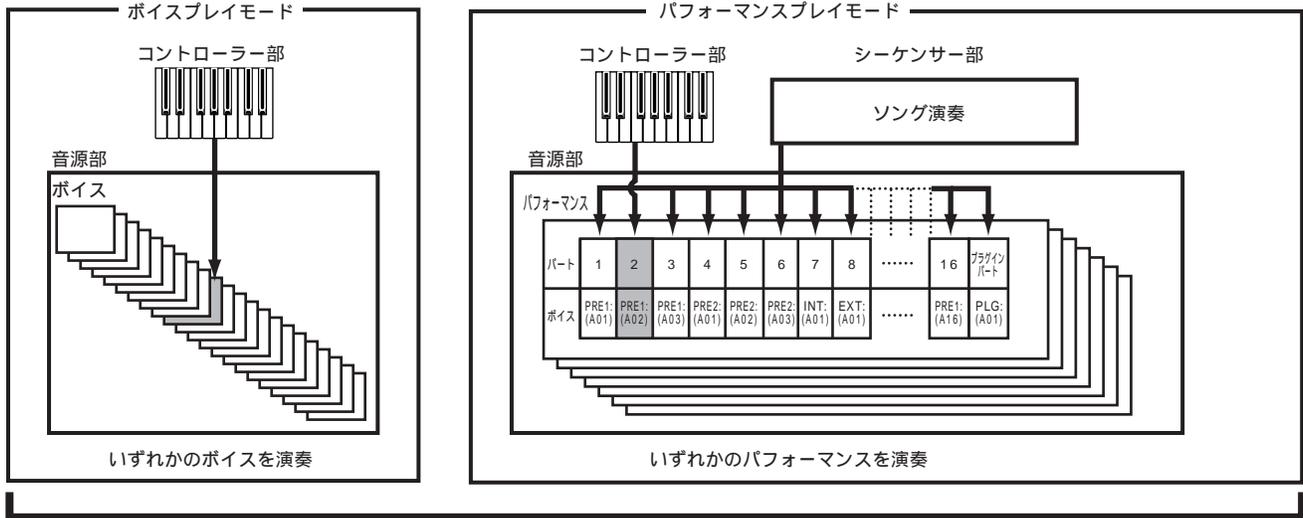
ファクトリーセットのジョブを実行します。

## カードモード(P.135)

本体に内蔵されたカードスロットを使って、メモリーカードにデータをセーブ(保存)したり、メモリーカードからファイルをロード(読み込み)したりなど、メモリーカードとのデータのやり取りを行うモードです。

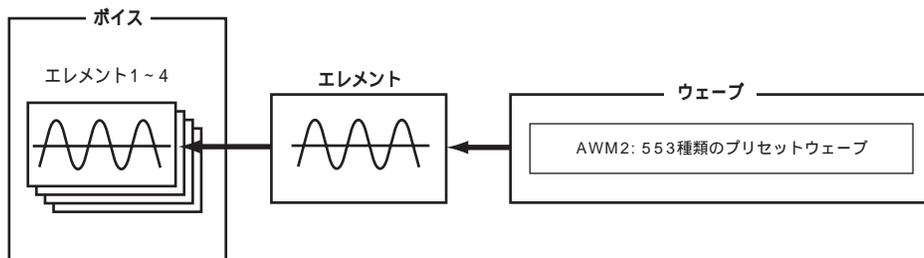
# ボイス

ボイスとは、さまざまなパラメーターの設定によって作られたS30の音色のことを意味します。ボイスプレイモードでは、いずれか1つのボイスを選択し、演奏します。また、パフォーマンスプレイモードでは、複数のボイスをレイヤーして(重ねて)鳴らしたり、シーケンサー機能を使って演奏する時は、パートごとに別々のボイスを選んで同時に鳴らすことができます。ボイスは、本体内とメモリーカード上のメモリー(プリセット1、プリセット2、インターナル、エクスターナル)に収められています。また、別売のプラグインボードを装着して、ボイスの種類を増やすこともできます。



## ボイス(ボイス/ウェーブ)の構成

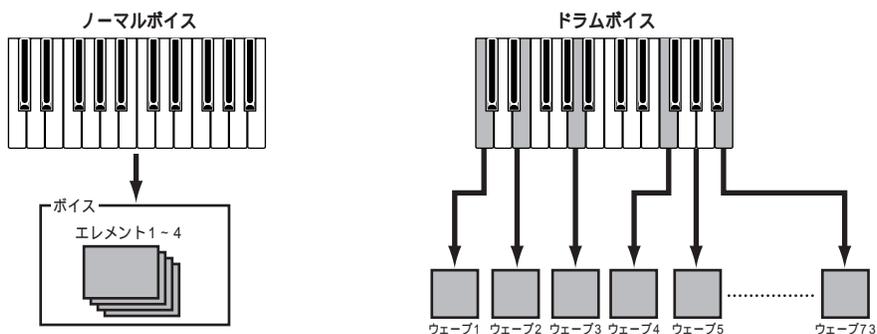
1つのボイスは、最大4つのエレメントを組み合わせて作ります。各エレメントには、それ自体が音色として使用できるクオリティの高いウェーブ(波形)を割り当てることができます。



本体内のボイスは、ノーマルボイスとドラムボイスの2つのタイプに分けられます。ノーマルボイスは、通常のキーボード演奏を行うために使用する音色のことです。また、ドラムボイスは、リズムセクションを演奏するために用意された打楽器音を中心としたさまざまな音色のことです。通常複数のドラムボイスを1つのドラムキットとしてまとめて扱います。

その他に別売のプラグインボードを装着することによって提供されるボイスがあり、それらのボイスはプラグインボイスと呼びます。ただし、プラグインボイスはプラグインボードによってボイスの種類が異なります(P.27)。

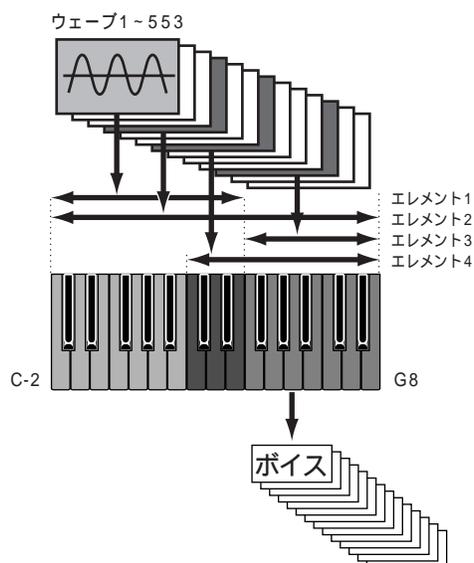
ノートリミット(発音鍵域)の設定(P.75)によっても異なりますが、いずれかのノーマルボイスを選んだ場合は、通常、鍵盤全体でそのボイス(最大4エレメント)を演奏することができます。また、ドラムボイスの場合は、最大73種類のウェーブ(またはノーマルボイス)をドラムキーとして各鍵盤(ノートナンバー)に割り当て、鍵盤全体でさまざまな打楽器音を演奏することができます。



**NOTE** プリセットDR1～DR8の計8つのドラムボイスがあらかじめ用意されています。なお、オリジナルのドラムボイスを作成した場合、ノーマルボイスと同様にインターナルメモリーやエクスターナルメモリーに2種類ずつ保存することができます。

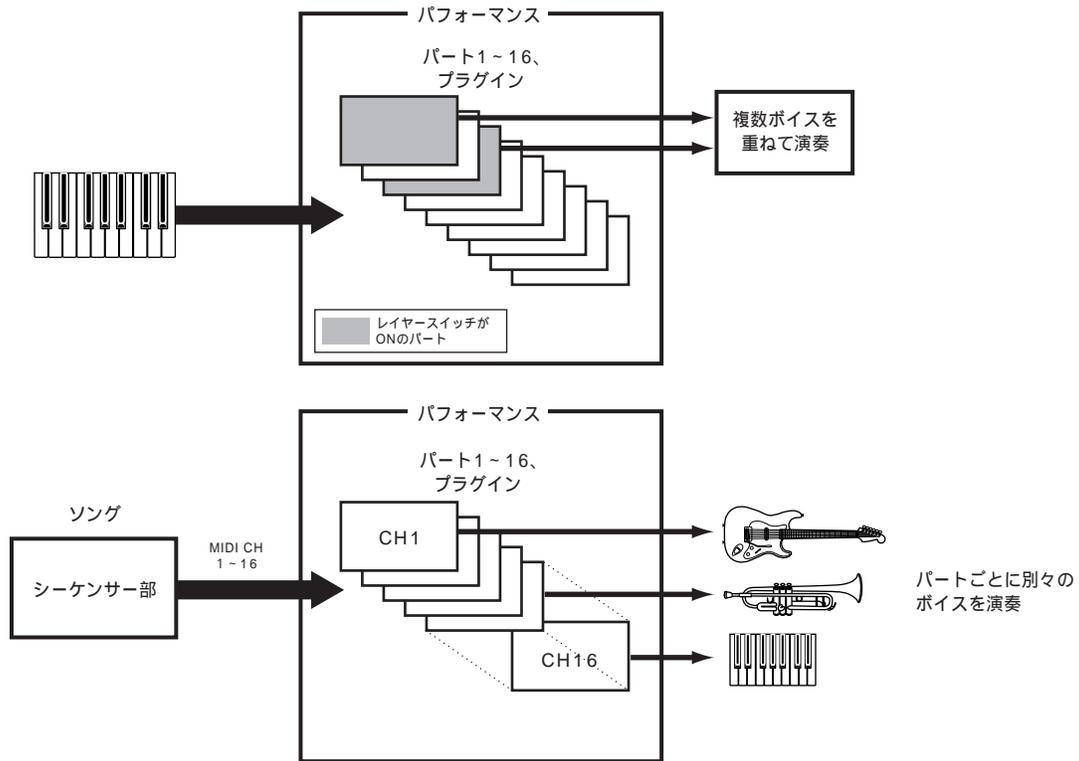
## ウェーブ

ウェーブは、ボイスを構成するエレメント(音の素材)として使われます。クオリティの高い553種類のプリセットウェーブがあらかじめ用意されています。ボイスエディットによって、次の図のように必要なウェーブをエレメントとして選び(最大4つ)、それぞれの音程/音色/音量に関するパラメーターや任意の発音領域を設定することによって、ボイスを作ることができます。



# パフォーマンス

パフォーマンスは、ノーマルボイスやドラムボイスのパート(パート1~16)とそれ以外にプラグインのパートを1つの音色セットとしてまとめたものです。複数のパートのレイヤースイッチ(P.117)をオンにしておけば、パフォーマンスプレイモードで演奏する場合、複数のボイス(最大4つ)をレイヤーして(重ねて)鳴らしたり、発音鍵域の設定によってはスプリットして鳴らすこともできます。また、各パートに別々のMIDIチャンネルを設定することにより、シーケンサー機能を使って演奏する時は、トラックごとに別々のボイスを使ってアンサンブル演奏させることが可能になります。



**NOTE** パフォーマンスモードでは複数のボイスをレイヤーできますが、音色の組み合わせによっては発音が遅くなることがあります。

# ライブ演奏に効果的!!

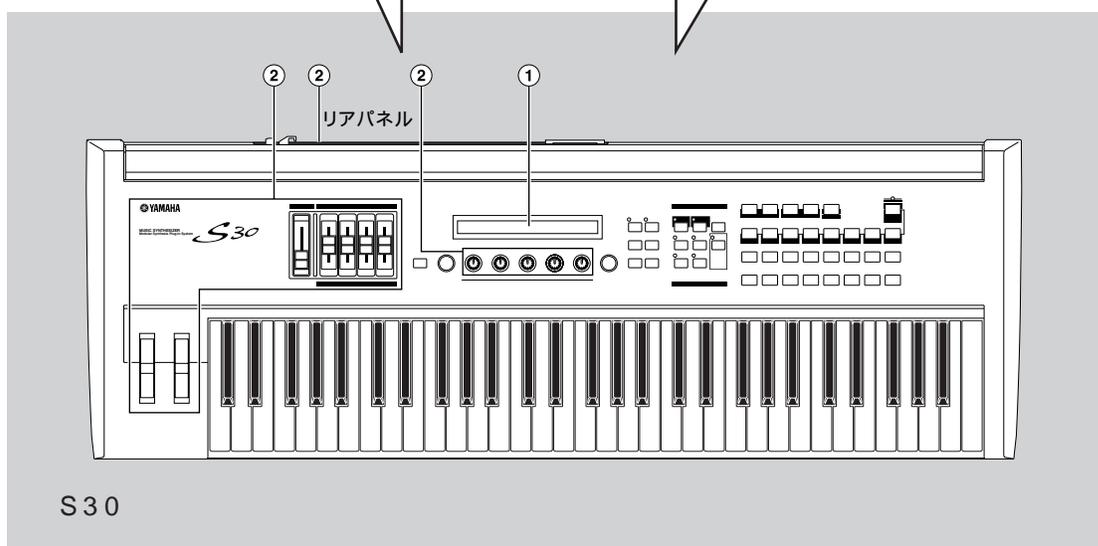
S30には実際にライブ演奏を行う場合に効果を発揮する、さまざまな機能が搭載されています。ここでは、それらの使い方を機能別にご紹介します。

## ① アルペジエーターを活用しよう(P.36)

和音を押さえるだけで、さまざまなアルペジオパターンを自動演奏させることができます。あらかじめアルペジエーター用の鍵域や音色(特定のエレメント)を設定しておくことができるので、左手でアルペジエーターを演奏しながら、右手では別のサウンドを演奏することもできます。

## ② コントローラーを活用しよう(P.38)

S30はライブ演奏時に音色をリアルタイムでコントロールできるピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、コントロールスライダーを装備しています。これらのコントローラーの機能は自由に割り当てることができます。また、別売のフットスイッチやフットコントローラーを接続して使用すれば、演奏中のプログラム選択やサウンドコントロールなども、手を使わずにフットコントロールだけで実行することができます(P.43)。その他ノブA/B/C/1/2にも好きな機能を割り当ててコントローラーとして使用することもできます。



**NOTE** これらの機能に関するパラメーターは、あらかじめ演奏する曲目やサウンドを考えて設定し、各ボイスやパフォーマンスごとにストアしておくことができます。

## ① アルペジエーターを活用しよう!

アルペジエーターとは、アルペジオ(分散和音)を自動演奏する機能です。アルペジエーターによる演奏は、特にダンス系やテクノ系を中心とした音楽には欠かせない要素となっています。S30では、あらかじめ音色やフレーズに合わせて、ボイス/パフォーマンスごとにアルペジエーターのオン/オフ、好きなアルペジオタイプ(128種類)やテンポなどを設定しておくことができます。また、アルペジオモード(鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生のしかた)やプレイエフェクトを設定することにより、さらにオリジナリティの高いグルーブ感を作り出すこともできます。アルペジエーターによるフレーズは外部へMIDI出力することもできます。

## アルペジオタイプを選んで演奏する

128種類のさまざまなアルペジオタイプがプリセットされています。また、演奏する曲や目的に合わせてアルペジエーターの演奏スピード(テンポ)を自由に設定することができます。アルペジエーターはノートリミットで設定した鍵域で機能させることができます。実際に鍵盤を弾いてアルペジエーターを機能させ、それぞれの効果を耳で確認しながら設定するとよいでしょう。アルペジエーターに関する設定画面は、それぞれのエディットモードに用意されています。ここでは、ボイスモードを例にとってプリセットドラムの1にドラムボイス用のアルペジオタイプを設定して演奏してみましょう。

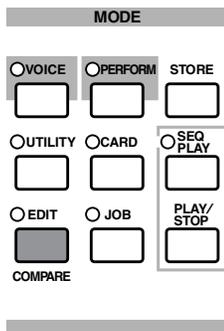
**NOTE** プリセットドラムを選ぶにはメモリーキーのPRE1を押しながらPRE2を押したあと、PROGRAMキーを押します。ここではプリセットドラムの1を選びますので、PRE1を押しながらPRE2を押したあと、PROGRAMキーの1を押してください。

**NOTE** 現在選ばれているボイス/パフォーマンスでアルペジエータースイッチがあらかじめオン(機能が使用できる状態)に設定されている場合は、そのボイス/パフォーマンスを呼び出すだけで、アルペジエーターを機能させることができます。

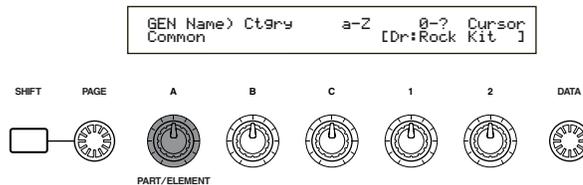
**NOTE** アルペジエーター機能のオン/オフは、ボイス/パフォーマンスのストア操作(P.101、124)によってボイス/パフォーマンス単位でストアしておくことができます。

## アルペジオタイプの選択

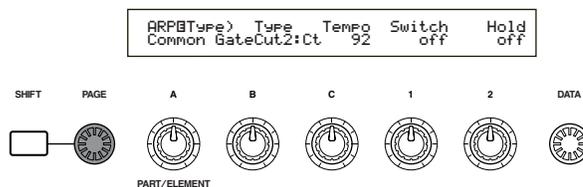
① ボイスプレイモードの状態では、EDITキーを押します。ボイスエディットモードに入り、前回ボイスエディットモードで最後に開いていた画面が開きます。



② ノブAを左に回してCommonを表示させます。ボイスエディットには、コモン(ドラムキー/エレメントに共通)のエディットとドラムキー/エレメントごとのエディットの2種類のエディットがあります。アルペジエーターはコモンエディットに関する設定項目なので、この操作でコモンエディットを選びます。



③ PAGEノブを動かして、ARP Type(アルペジオタイプ)のディスプレイを開きます。



**NOTE** SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、設定範囲のメニューが表示されます。続けて、PAGEノブを回してARP(アルペジオ)の項目にカーソルを合わせるだけで、簡単にARPのページジャンプすることもできます(P.65)。

④ Typeのパラメーターに対応したノブBを動かすと、使用したいアルペジオタイプを選ぶことができます。ノブBを動かした時点でカーソル(▶)がTypeのパラメーターに移動しますので、DATAノブまたはINC/DECキーを使って、アルペジオタイプを選ぶこともできます。ここでは、BigBeat2のタイプを選んでみましょう。

アルペジオタイプは次の4種類のカテゴリーに分かれており、ドラムパターン用以外にも、オーソドックスなものからコードバック、ベースラインに使えるようなものまで、さまざまなタイプが用意されています。

**NOTE** アルペジオのカテゴリーがCt(コントロール)のときは、2ページ後のKey Mode(キーモード)の設定をdirect(ダイレクト)にしてください。

Sq(シーケンス)

一般的なアルペジオのフレーズを作ります。演奏した和音や音程を基にして、フレーズがオクターブずつアップ/ダウンするようなタイプが中心になっています。

Ph(フレーズ)

Sqより音楽的なフレーズを作ります。テクノ系をはじめ、さまざまなジャンルに対応できるフレーズ、ギターやピアノのバックアップなどが用意されています。

Dr(ドラムパターン)

ドラムパターン用のフレーズを作ります。典型的なロック系のパターンからダンス系のさまざまなパターンが用意されています。ドラムボイスや打楽器系の音色を使って演奏してみましょう。

Ct(コントロール)

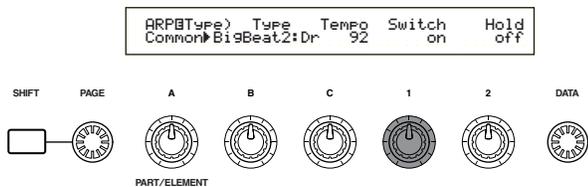
音色を変更します。ノート情報はありません。アルペジオモードのKey Modeをdirectにしておくことによって効果が得られます。

**NOTE** 各アルペジオタイプについて詳しくは別冊データリストをご参照ください。

## アルペジエーターを使って演奏する

- ⑤ Switchのパラメーターに対応したノブ1を動かしてアルペジエーターのスイッチをonにします。  
鍵盤を弾くと、ドラムパターンの演奏が始まります。

**NOTE** 単音だけでなく、複数の鍵盤を押さえることで、違ったパターンを楽しむことができます。



アルペジエーター機能がオンになっている時は、鍵盤を弾くと鍵盤をおさえている間、現在のボイス/パフォーマンスに設定されているアルペジオタイプ、テンポ、ノートリミットの設定に従って、今弾いた音程を基にした自動演奏が行われます。鍵盤の別のポジションを弾くと、次に弾いた音程を基にしたフレーズに変化します。

ボイスモードでは、現在選ばれているボイスの音色でアルペジオ演奏が行われます。

パフォーマンスモードでは、レイヤースイッチがオンになっている、更にそのパートのアルペジオスイッチがオンになっているパートのボイスの音色で、アルペジオ演奏が行われます(P.117)。

**NOTE** もし、ある鍵盤位置を弾いてアルペジエーターが機能しない場合は、ノートリミットの設定範囲外の鍵盤を弾いている可能性があります。ノートリミットの範囲内の鍵域でないと、アルペジエーターは機能しません。ノートリミットに関してはこの後に説明します。

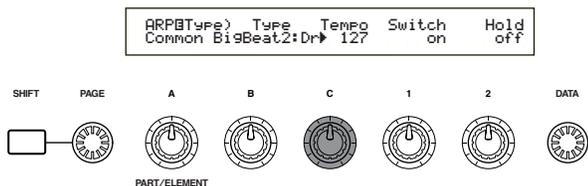
**NOTE** アルペジエーター機能によって自動演奏が行われている音にもピッチベンドホイールやモジュレーションホイールの効果は有効です。

続けて、他のアルペジオタイプを選んだり、その他のボイスにアルペジオを設定してみてください。いろいろなパターンを演奏させることができます。

**NOTE** フットスイッチ(別売)を使って、アルペジオのオン/オフを設定することもできます。フットスイッチへの機能の割り当て方についてはP.43、129をご参照ください。

## テンポの設定

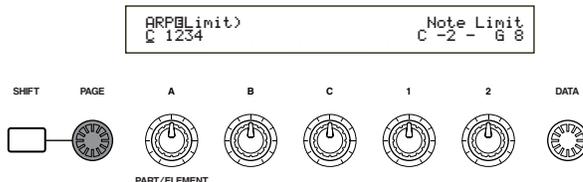
- ⑥ Tempoのパラメーターに対応したノブCを動かすと、25～300の範囲の中から好きなテンポ値を設定することができます。ここで選んだテンポでアルペジエーターの演奏が行われます。ノブCを動かした時点でカーソル(▶)がTempoのパラメーターに移動しますので、DATAノブまたはINC/DECキーを使って、テンポ値を設定することもできます。



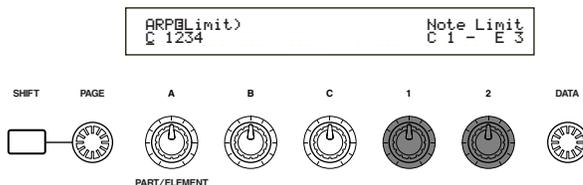
## ノートリミットを設定する

今回は、ノーマルボイス(例えばインターナルのボイスプログラムナンバー98:G02のChamp)を選び、左手でアルペジエーターを機能させ、右手でメロディ演奏を行えるようなノートリミットの設定を試みましょう。あらかじめ自分の好きなアルペジオタイプ(例えばMuteLine)を選択しておきます。

- ① 先ほどの③の手順で表示させたARP Type(アルペジオタイプ)のディスプレイの次のページでノートリミットを設定します。PAGEノブを動かして、ARP Limit(アルペジオリミット)のディスプレイを開きます。

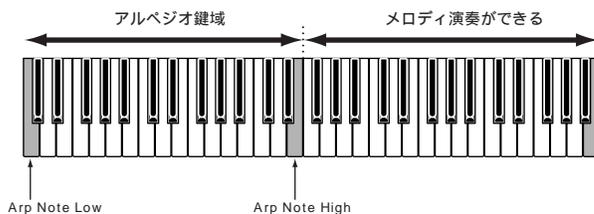


- ② ノブ2を動かしてアルペジオ鍵域の最高音のパラメーターにカーソルを移動させます。そのままノブ2を動かして最高音を指定することもできますが、ここではSHIFTキーを押しながらE3(真ん中のミ)の鍵盤を押して最高音を設定してみましょう。同様にノブ1を動かして最低音のパラメーターにカーソルを移動させ、SHIFTキーを押しながら一番左端の鍵盤を押して最低音を設定しましょう。



**NOTE** Note Limitのパラメーター(最低音/最高音)に対応したノブ1とノブ2を動かして、アルペジオ鍵域の最低音と最高音をそれぞれ設定します。ここで設定した鍵盤範囲でアルペジエーターを機能させることができます。ノブ1とノブ2を動かした時点でカーソル(▶)が各パラメーターに移動しますので、DATAノブまたはINC/DECキーを使って、アルペジオ鍵域の最低音と最高音を設定することもできます。

ノートリミットで設定した鍵盤範囲外では、通常の鍵盤演奏をすることができます。左手で和音を押さえ、右手でメロディを弾いてみましょう。



**NOTE** エレメントエディットのOSC Limit(オシレーターリミット)の機能と組み合わせることで、左手側でアルペジオを機能させる音色と右手でメロディを演奏する音色を違ったものにもすることもできます。

**NOTE** パフォーマンスモードのアルペジオノートリミットでは、ボイスモードと異なり、アルペジオノートリミットで設定した範囲以外の鍵域は発音しません。アルペジオのオン/オフは、アルペジオスイッチ(P.117)を使って、パートごとに行ない、通常の鍵盤演奏(メロディ演奏)をしたい音色のパートのアルペジオスイッチはオフにしておきます。メロディ演奏のパートで発音させたくない鍵域は、ノートリミット(P.117)で設定します。

**NOTE** ここまでの設定を取扱説明書の例に従って、INTのボイスプログラムナンバー098(G02)の音色を選んで行った場合、ボイスにポルタメント効果がかかっています。ボイスエディットモードのCTL Portamentoページでポルタメントタイムを変えたり、ポルタメント効果をオン/オフすることができます(P.69)。

## アルペジエーターホールド機能を使う.....

一度鍵盤を弾いた後、指を鍵盤から離しても、次の鍵盤を弾くまで自動的にアルペジエーターが繰り返し鳴り続ける機能です。

例えば、左手でアルペジエーターを繰り返し演奏させておき、その演奏に合わせて右手でメロディ演奏をする時などに便利です。使い方がかなり効果的な演出ができます。

先ほど使用したARP Typeページで、Holdのパラメーターに対応したノブ2を動かして、ホールド機能をonにします。

先ほどエディットした(アルペジオノートリミットを設定した)ボイスのホールド機能をオンにしてみましょう。左手を離してもアルペジオの演奏が鳴り続けます。空いた左手を使って、コントロールスライダーを動かすなど、他のパフォーマンスや操作を行うことができます。

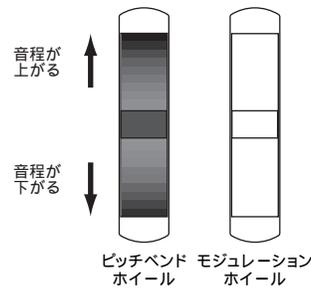
ARPType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Common	BigBeat2:Dr	127	on	on

## ② コントローラーを活用しよう!

S30はピッチベンドホイール、モジュレーションホイールを装備しています。また、コントロールスライダーやノブA/B/C/1/2に好きな機能を割り当ててさまざまなサウンドコントローラーとして使用することもできます。

### ピッチベンドホイール.....

ピッチベンド効果をかけるためのホイールです。奥へ回すと音程が上がり、手前へ回すと音程が下がります。奥へ回すと音程が下がり、手前へ回すと音程が上がるような逆の設定もできます。

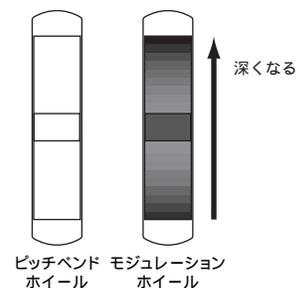


**NOTE** ボイスごとにピッチベンドレンジ(効果の幅)を設定することができます。また、その他さまざまな機能を割り当て、特別なコントローラー(本体内部へのコントローラー)として使用することもできます(P.69)。

**NOTE** 他のコントロール機能を割り当てている場合でも、ピッチベンドホイールを動かすと、MIDI OUT端子からはピッチベンド情報が出力されます。

### モジュレーションホイール.....

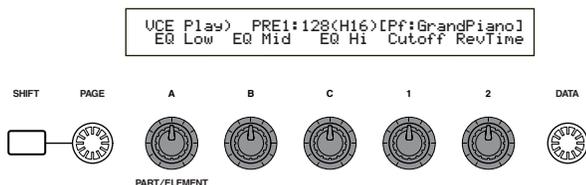
モジュレーション効果をかけるためのホイールです。奥へ回すほど効果のかかり具合が深くなります。



**NOTE** モジュレーション効果のかかり具合をあらかじめ設定することができます。またボリュームやパンなど別のコントローラーを割り当ててコントロールすることもできます(P.69)。

## ノブA/B/C/1/2

ボイスプレイ/パフォーマンスプレイモードでは、パネルのノブA/B/C/1/2がコントローラーとして働きます。ノブA/B/CにはそれぞれEQ(イコライザー)のLow(ロー)、Mid(ミドル)、Hi(ハイ)のゲインコントロールが割り当てられており、ノブ1/2には、各ボイスに合わせたさまざまなコントロール機能が割り当てられています。各ノブを回すと、それぞれのノブに割り当てられている機能をコントロールすることができ、リアルタイムで音色を変化させることができます。各ノブの機能の割り当て方を変更することもできます。



どのノブもそれぞれ右方向に回すと値がプラスされ、左方向に回すと値がマイナスされます。

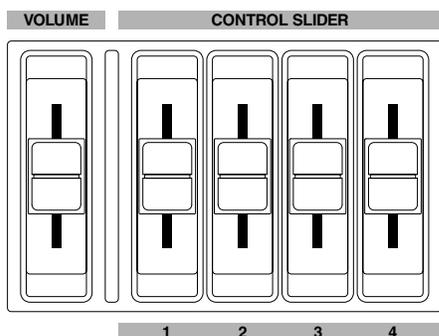
**NOTE** ノブA/B/Cはシステムに共通して働く機能を割り当てることができます(P.41、129)。また、ノブ1/2はボイスごとに異なる機能を割り当てることができます(P.42、69)。

**NOTE** ノブ1/2のパラメーターに関しては、それぞれボイスごとに最適な値がプリセットされていますので、それぞれノブ1/2を動かすことによって、その最適値に対して値がプラス/マイナスされることになります。なお、現在の値が最大/最小である場合は、それ以上/以下には変化しません。

**NOTE** 各エディットモードでは、ノブA/B/C/1/2は、画面上の各パラメーターの値を変更するためのノブとして機能するようになります(P.19)。

## コントロールスライダー

パフォーマンスモードで、マスターキーボードモードがオン(P.52)になっている場合、パネルの4つのコントロールスライダーを使って、各ゾーンに対するさまざまな機能をコントロールすることができます。詳しくは、P.56、122をご参照ください。



## フットコントローラー

別売のフットコントローラー(FC7など)をリアパネルのFOOT CONTROLLER端子(P.13)に接続して使用します。パネルに装備されている各種コントローラーと同様にさまざまな機能を割り当て、本体内部へのコントローラーとして使用することができます。両手で演奏している最中に、足元でボイスのパラメーター(音色、音量、音程など)を変化させる(連続可変コントロール)ことができるので、ライブパフォーマンスなどで使用すると大変便利です。

**NOTE** ボイスごとにフットコントローラーに関するパラメーターを設定することができます。

## フットスイッチ

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)をリアパネルのFOOT SWITCH端子(P.13)に接続して使用します。あらかじめフットスイッチ用の各機能を割り当てておき、足元でオン/オフ操作を行うことができます。例えば、両手で演奏している最中に、足元でボイスやパフォーマンスのプログラムを順番に切り替えたり、シーケンサーをスタートさせたり、アルペジオホールドをオンにしたりすることができます。

**NOTE** フットスイッチ機能の割り当ては、ユーティリティモードのCTRL Otherディスプレイ(P.43、129)で行います。

## アフタータッチ

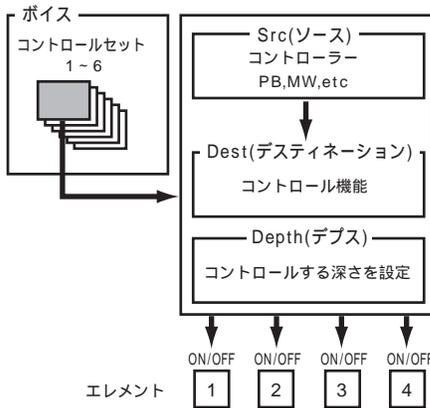
鍵盤を押した状態で、さらに鍵盤を押し込むことによってビブラートをかけたり、音色を変化させる機能です。リアルタイムでの豊かな演奏表現が得られます。S30では本体の鍵盤によってアフタータッチの効果を得ることができます。さまざまなコントロール機能を割り当ててコントロールすることができます(P.69)。

## コントロールセット

ピッチバンドホイールを始めとする、パネル上の各種コントローラーには、P.38で説明したような基本的なコントロール以外にも、いろいろな機能を割り当てて使用することができます。例えば、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスをかけたり、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたりなど、演奏する音楽のタイプや目的に応じて自由にコントロール機能を変更することができます。

これらのコントローラーの割り当てをコントロールセットと呼びます。次の図のように、1つのボイスに対して最大6種類のコントロールセットを設定しておくことができます。コントロールセットの中では、コントローラーのことをSrc(ソース)と呼び、そのコントローラーでコントロールされる機能のことをDest(デスティネーション)と呼んでいます。さまざまなDest(デスティネーション)が用意されています。なお、各ボイスに対するコントロールセットを設定する場合、ボイスを構成する4つの元素のうち、特定の元素に対してだけ、コントロールを有効にすることができるパラメーターもあります。別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

**NOTE** 設定できるDest(デスティネーション)については、別冊データリストのデスティネーションパラメーターをご参照ください。

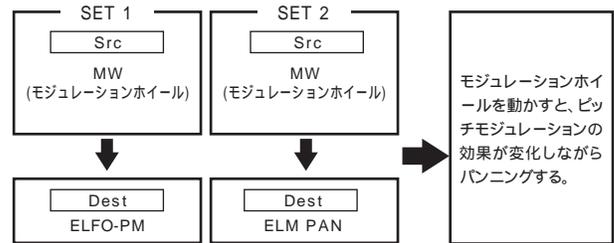


**NOTE** Dest(デスティネーション)のパラメーターが元素に関するものでないとき(00~33のとき)、各元素に対するコントローラーの動きの有効/無効を設定する元素スイッチ(P.70)は機能しません。

コントロールセットへの割り当て方によっては、さまざまなサウンドコントロールが可能になります。

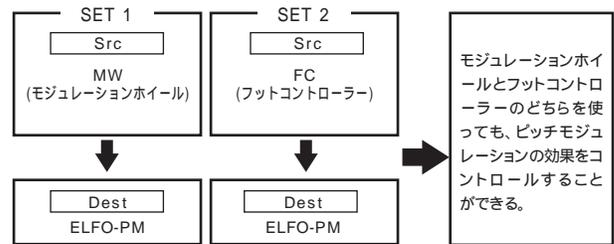
例えば、コントロールセット1でSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(元素LFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てます。続けてコントロールセット2でもSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、ELM PAN(元素パン)の機能を割り当てたとします。それぞれ、コントロールを有効にする元素の選択やデプス(コントロールの効き具合)の設定も必要になります。

この場合、モジュレーションホイールを手前から奥に回していくほど、ピッチモジュレーションの効果が次第に強くなると同時に、左から右へのパンニング効果が得られます。このように複数のコントロールセットを使って、1つのSrc(ソース)で複数のDest(デスティネーション)をコントロールすることが可能になります。



また、あるコントロールセットでSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(元素LFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てます。続けて別のコントロールセットでFC(フットコントローラー)を選んで、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(元素LFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てたとします。それぞれ、コントロールを有効にする元素の選択やデプス(コントロールの効き具合)の設定も必要になります。

この場合、演奏時の状況によって、ピッチモジュレーション効果のコントロールをモジュレーションホイールで行ったり、フットコントローラーで行ったりと、2つのコントローラーを使い分けることができます。このように複数のコントロールセットで同じDest(デスティネーション)をオンにしておけば、複数のコントローラーで同じ機能をコントロールすることが可能になります。

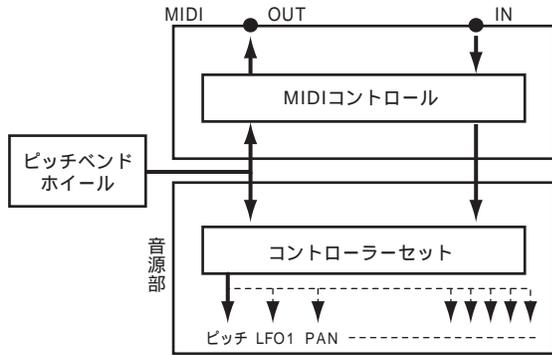


6種類のコントロールセットをフルに活用すれば、リアルタイムでの衝撃的な音色変化を伴うサウンドコントロールが可能になります。

### コントロールセットと外部MIDIコントロールについて

コントロールセットによる各種コントロール機能は、あくまでも、S30本体内部に対するものですが、各コントローラーには、コントローラー自身が本来固定的に持っている(または割り当てられている)MIDIコントロールの機能があります。例えば、ピッチベンドやモジュレーションホイール、キーボードのアフタータッチなどは、本来それぞれピッチベンドやモジュレーション、アフタータッチなどをコントロールするためにデザインされています。したがって、コントロールセットによる割り当てによって、それらのコントローラーに他の役割を持たせている状態でも、実際にコントローラーを動かしたときには、本来のMIDIコントロール機能の働きがMIDIデータとしてMIDI OUT端子から出力されます。

例えば、コントロールセットによってピッチベンドホイールにパンの機能を割り当ててある場合、ピッチベンドホイールを動かすと、本体内部に対してはパンのコントロール機能が働くのと同じように、MIDI OUT端子からはピッチベンドデータが出力されます。



このように、各コントローラーには、各ボイスごとにさまざまなパラメーターをコントロールするための機能を割り当てるのと同じように、もう一方で外部MIDI出力させたり、MIDI入力させるための情報を割り当てることができます。このコントロールチェンジの割り当ては、ユーティリティモードのVOICEのCTRL Assign1/2ディスプレイで行います。

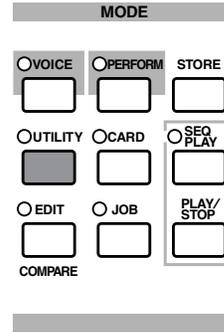
**NOTE** ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、キーボードのアフタータッチに関しては、MIDIコントロール情報が固定されています。

上記のしくみを利用することによって、S30の内部音源と外部MIDI音源に対してそれぞれ別々のコントロールが行えるので、使用するボイスや演奏方法を考えて各コントロール機能をうまく設定すると、さまざまな効果的な演出が行えます。例えば、あるボイスのコントロールセットでは、アサインノブ1にレゾナンスの機能を割り当てておき、ユーティリティモードのVOICEのCTRL Assign2ディスプレイでは、アサインノブ1にコントロールチェンジナンバー1(モジュレーション)を割り当てておくとします。そのボイスの演奏を行う場合に、アサインノブ1を動かすと、S30のサウンドはレゾナンスのコントロールによるボイスの音色変化が得られ、外部MIDI接続されたシンセサイザーなどでは、モジュレーションコントロールによる音色変化が得られることとなります。S30をマスターとして外部MIDI音源を使用する場合、特にライブパフォーマンスなどにおいて威力を発揮します。その他、別売のフットコントローラーを使うなど、アイデア次第でその用途は何倍にも膨らみます。

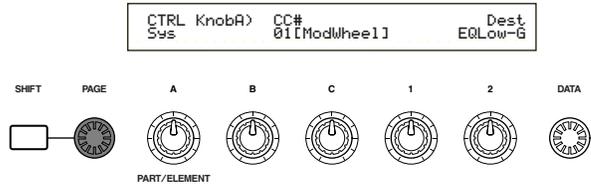
### ノブA/B/Cに自分の好きなパラメーターを割り当てよう

次の手順を参照して、パネルのノブA/B/Cに好きな機能を割り当ててみましょう。ノブA/B/CにはS30のシステム全体に共通して働く機能(各プレイモード時に働く機能)を割り当てることができます。ここでは、例としてノブAにリバープリターンのコントロール機能を割り当てて手順をご紹介します。

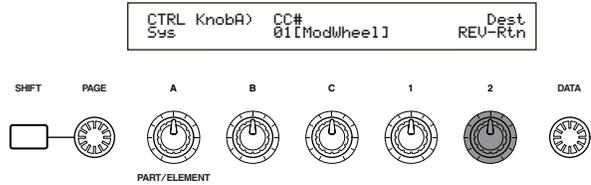
- UTILITY(ユーティリティ)キーを押して、ユーティリティモードに入ります。



- PAGEノブを回して、CTRL KnobA(システム コントロールノブA)のページを表示させます。



- ノブ2を動かして、REV-Rtn(リバープリターン)の機能を選択します。



これで、ノブAに対して、リバープリターンのコントロール機能が割り当てられました。ボイス/パフォーマンスプレイモード時に、ノブAを動かすとリバープリターン量をリアルタイムで変化させることができます。また、同時にMIDI IN/OUTを通じてCC#のパラメーターで設定されているコントロールチェンジのデータを外部MIDI機器とやりとりすることができます。

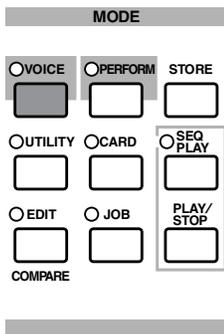
**NOTE** 割り当てられるコントロール機能については、別冊データリストのシステムコントローラーデスティネーションパラメーターをご参照ください。

### ノブ1/2に自分の好きなパラメーターを割り当てよう

次の手順を参照して、パネルのノブ1/2に好きな機能を割り当ててみましょう。ノブ1/2には、ボイス(パフォーマンスのパート)ごとに、それぞれコントロール機能を割り当てることができます。選んだボイスの種類(ノーマル/プラグインなど)によっても異なりますが、コントローラーの設定は、コントロールセットとして一度に複数の設定が可能です。ここでは一例として、インターナルボイス001(A01)のコントロールセット1として、ノブ1にピッチ: コースのコントロール機能を割り当てる手順をご紹介します。

**NOTE** ノブ1/2には、コントロール機能とは別にMIDIコントロールチェンジナンバーを割り当てることもできます。ボイスモード用の設定やパフォーマンスごとの設定が行えます。これらの割り当て方については、P.132をご参照ください。

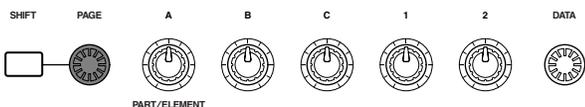
- VOICE(ボイス)キーを押して、ボイスモードに入ります。



- インターナルボイスの001(A01)を選んだあと、EDITキーを押してボイスエディットモードに入ります。

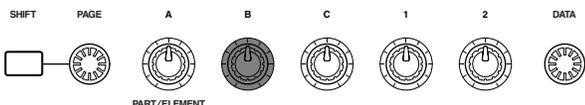
- PAGEノブを回して、CTL Set1(コントロールセット1)のページを表示させます。

```
CTL Set1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  MM<01> FLT-Rez  --34  +14
```



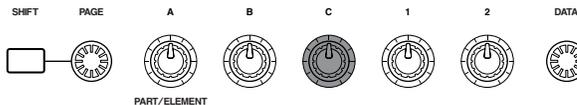
- ノブBを動かして、Src(ソース)のパラメーターに、コントローラーとして使用するKN1(16)(ノブ1)を選択します。

```
CTLBSet1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  KN1<16> FLT-Rez  --34  +14
```



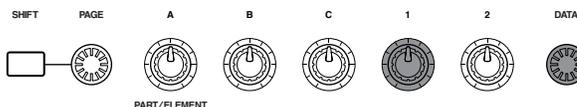
- ノブCを動かして、Dest(デスティネーション)のパラメーターに、コントローラーでコントロールするための機能としてPCH-Crs(ピッチ: コース)を選択します。

```
CTLBSet1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  KN1<16> PCH-Crs  --34  +14
```



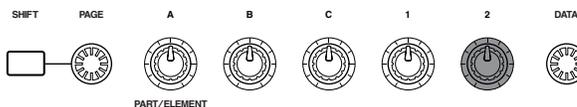
- ノブ1とDATAノブを使って、どのエレメントに対してコントロールを有効にするかを設定します。ノブ1を使ってカーソル(点滅部分)を移動し、DATAノブでコントロールを有効にしたいエレメントナンバー(1~4)を表示させます。

```
CTLBSet1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  KN1<16> PCH-Crs  1--4  +14
```



- ノブ2を動かして、Depth(デプス)のパラメーターに、コントロールする機能の深さの値を設定します。ここで値を大きく設定するほど、コントロールできる値の設定幅が大きくなることとなります。

```
CTLBSet1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  KN1<16> PCH-Crs  1234  +34
```



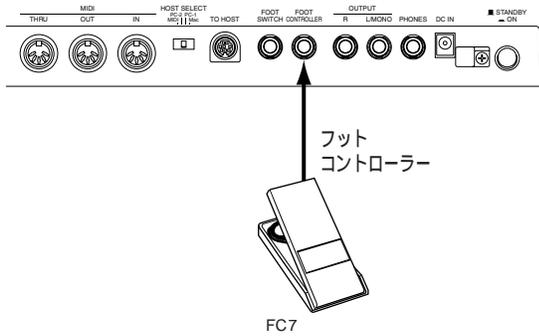
- エディットしたボイスをストア(P.101)します。

これで、インターナルボイスの001(A01)に関する設定として、ノブ1に対してピッチのコントロール機能が割り当てられました。ボイスプレイモードでストアしたボイスを選んだ際、ノブ1を動かすとピッチ(音程)を変化させることができます。

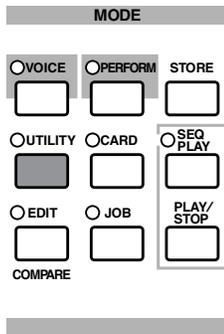
**NOTE** 割り当てられるコントロール機能については、別冊データリストのコントローラーセットデスティネーションパラメーターをご参照ください。

### フットコントローラーに自分の好きなコントローラーを割り当てよう

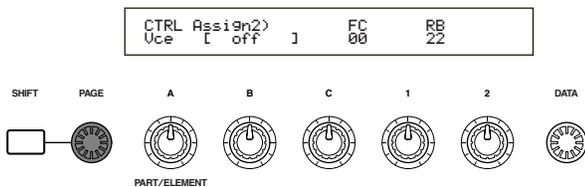
リアパネルにあるFOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子に別売のフットコントローラー(FC7)を接続して、両手で鍵盤演奏しながらフットコントロールによってさまざまな機能をコントロールすることができます。一例として、モジュレーションホイールでの操作をフットコントローラーで行えるように設定してみましょう。



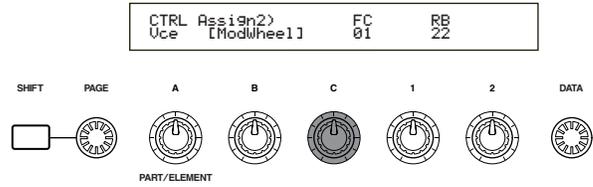
- 1 UTILITY(ユーティリティ)キーを押して、ユーティリティモードに入ります。



- 2 PAGEノブを回してCTRL Assign2(ボイス コントロールアサイン2)のページを表示させます。



- 3 ノブCを動かして、01:ModWheel(モジュレーションホイール)を選択します。



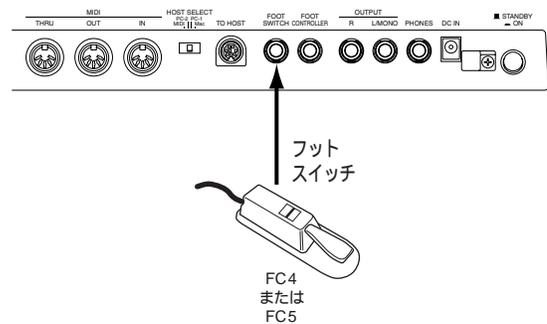
これで、FOOT CONTROLLER端子に接続したフットコントローラーに対して、モジュレーションホイールでの操作が割り当てられました。ボイスモード時に、フットコントローラーを使うことで、モジュレーションホイールを操作したときと同じ効果を得ることができます。

**NOTE** また、この時ボイスごとのコントロールセットの設定で、MW(モジュレーションホイール)をSrc(ソース)として設定してあるボイスが、モジュレーションホイールのコントロールチェンジを受信した場合、そのボイスのコントロールセットのDest(デスティネーション)として設定してあるパラメーターも変化します。

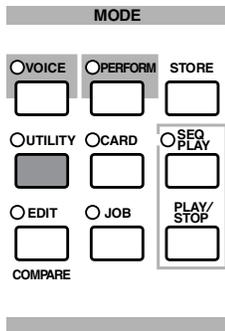
**NOTE** 上記の手順は、ボイスモードでのフットコントローラーによるモジュレーションコントロールの設定に関するものです。パフォーマンスモードでのフットコントローラーによるモジュレーションコントロールに関する設定を行うには、上記の設定操作をパフォーマンスエディットモードのCTL Assign2ディスプレイで行います。

### フットスイッチでプログラムを切り替えよう

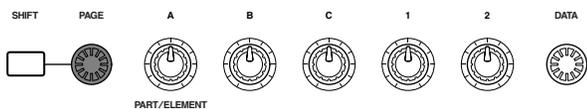
リアパネルにあるFOOT SWITCH(フットスイッチ)端子に別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を接続して、手を使わずに足元でプログラムを切り替えることができます。例えば、ライブで使用するボイスやパフォーマンスをあらかじめ順番に並べてストアしておけば、ステージでこの機能を使ってスムーズにボイスやパフォーマンスを切り替えていくことができます。ここでは一例としてフットスイッチを踏むたびにプログラムナンバーが一つずつ繰り上がっていく操作を行えるように設定してみましょう。



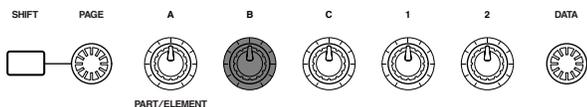
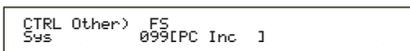
- UTILITY(ユーティリティ)キーを押して、ユーティリティモードに入ります。



- PAGEノブを回してCTRL Other(コントローラアザー)のページを表示させます。



- ノブBを動かして、099:PC Inc(プログラムチェンジ インクリメント)を選択します。



これで、FOOT SWITCH端子に接続したフットスイッチに対して、プログラムを切り替える機能が割り当てられました。ボイス/パフォーマンスモード時に、フットスイッチを踏むたびに一つずつ次のプログラムに切り替えることができます。

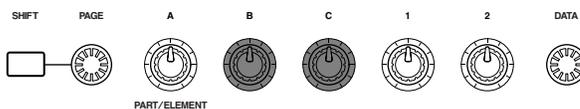
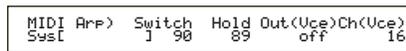
**NOTE** ここでの設定により、プログラムの切り替えの他にもアルペジオのオン/オフやシーケンサーのプレイ/ストップなど、さまざまな機能を割り当てることができます(P.129)。

### ノブ1/2でアルペジオをコントロールしよう

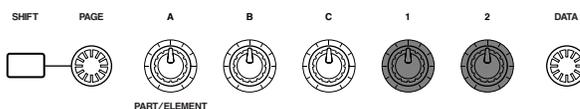
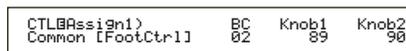
パネルのノブ1/2にアルペジオのオン/オフやアルペジオホールドの機能を割り当てることができます(パフォーマンスモード)。次の手順を参照して、パネルのノブ1/2を使ってアルペジオのオン/オフとアルペジオホールド機能をコントロールできるように設定してみましょう。ここでは例として、インターナルパフォーマンス075(E11)のノブ1にアルペジオホールド機能、ノブ2にアルペジオのオン/オフ機能を割り当てる手順をご紹介します。

- UTILITY(ユーティリティ)キーを押して、ユーティリティモードに入ります。
- PAGEノブを動かして、MIDI Arp(ミディアルペジオ)のページを表示させます。
- ノブBを動かして、アルペジオをオン/オフするためのコン

トロールチェンジャンパーを選択します。ここでは、Switchの値を90に設定します。また、ノブ1にアルペジオホールドの機能を割り当てるために、ノブCを動かして、Holdの値を89に設定します。



- PERFORM(パフォーマンス)キーを押して、パフォーマンスモードに入ります。
- インターナルパフォーマンスの075(E11)を選んだあと、EDITキーを押してパフォーマンスエディットモードに入ります。
- ノブAを動かして、画面左下に"Common"を表示させます。
- PAGEノブを回して、CTL Assign1(コントロールアサイン1)のページを表示させます。
- ノブ1/2を動かして、手順③で設定したコントロールチェンジャンパーと、Knob1/2のパラメーターを同じ値に設定します。ここでは、Knob1の値を89に、Knob2の値を90に設定します。



- エディットしたパフォーマンスをストアします(P.124)。

これで、インターナルパフォーマンスの075(E11)に関する設定として、ノブ1に対してアルペジオホールド機能、ノブ2に対してアルペジオのオン/オフ機能が割り当てられました。パフォーマンスプレイモードでストアしたパフォーマンスを選んだ際、各ノブを、左に回すとオフ、右に回すとオンに切り替えることができます(アルペジオはC3より低音部の鍵盤に設定されています)。

**NOTE** このとき、パートに選択中のボイスごとのコントロールセットの設定で、Knob1/2をSrc(ソース)として設定してあるボイスのDest(デスティネーション)として設定してあるパラメーターも変化します。ボイスのデスティネーションパラメーターをコントロールしないようにするには、パフォーマンスエディットモードに入り、パフォーマンスパートエディットのRCV Sw2のページで、Knob1、Knob2をoffに設定してください。

**NOTE** パフォーマンスモードでアルペジオーターを使用するためには、Layer(レイヤースイッチ)がonになっているパートのArp(アルペジオスイッチ)がonに設定されている必要があります(P.117)。

# ボイスエディット

S30には、256種類の多彩なプリセットノーマルボイスと8種類のドラムボイスが用意されていますが、これらのプリセットボイスに変更を加えたり、白紙の状態から1つずつ音を組み立てていくことにより、オリジナルのボイスを作成することができます。作ったボイスは、プリセットボイスとは別にユーザーボイスとして、本体内のインターナルメモリーとエクスターナルメモリー(メモリーカード)にそれぞれノーマルボイス128種類+ドラムボイス2種類ずつをストア(保存)することができます。

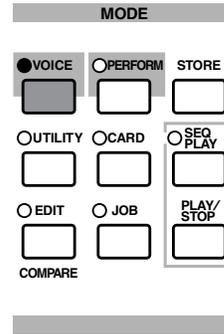
ここでは、ボイス作成/エディットに関する基礎知識や概念を次のような操作の流れに沿ってご説明します。  
 ここでご紹介する手順はあくまでもエディットの一例です。各パラメーターの内容を把握したら、ご自分の目的に合わせて好きなパラメーターから設定してください。また、細かいパラメーターについてはリファレンス編でご確認ください。

**NOTE** すべてのパラメーターはボイス単位で設定し、ストアすることができます。

- 1 ボイスプレイモードで、エディットの対象となるボイスを選びます。
- 2 ボイスエディットモードに入ります。
- 3 コモンエディットの各ディスプレイで、発音方式をはじめ、音程/音色/音量に関するパラメーターなど、そのボイスの全エレメントに共通した設定を行います。その他、アルペジエーター/コントローラー/エフェクトなど、演奏に表現力やさまざまな効果を付加するための優れた機能が用意されています。
- 4 OSC(オシレーター)の各ディスプレイで、そのボイスに必要なエレメントのウェーブ選択や音量、パンニング、発音鍵域の設定など、ボイス構成の最も基本となる波形に関する設定を行います。
- 5 PCH(ピッチ)やPEG(ピッチエンベロープジェネレーター)の各ディスプレイで、チューニングをはじめ、各エレメントの基本的な音程に関する設定を行います。また、目的に応じてPEGの設定をします。
- 6 FLT(フィルター)やFEG(フィルターエンベロープジェネレーター)の各ディスプレイで、フィルターを使って各エレメントの倍音成分を調節し、音色を変化させます。また、目的に応じてFEGの設定をします。
- 7 AMP(アンプリチュード)やAEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の各ディスプレイで、音量に関するパラメーターを設定し、音源部からの最終的な出力を決定します。また、目的に応じてAEGの設定をします。
- 8 LFO(ローフリクエンシーオシレーター)の各ディスプレイで、変調に関する設定を行います。この変調で各エレメントのウェーブを揺らすことにより、音にさまざまな表情をつけることができます。
- 9 EQ(イコライザー)の各ディスプレイで、各エレメントの音質補正を行います。
- 10 エディットしたボイスをストアします。

## 1 エディットの対象となるボイスを選ぶ

VOICEキーを押してボイスプレイモードに入ります。

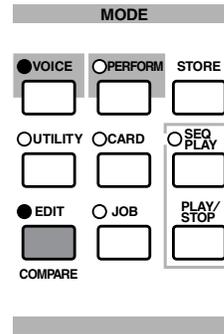


ボイスエディットの対象となるボイスナンバーを選びます(P.60)。

**NOTE** ボイスジョブモードのコピー機能で、元になるボイスを一度ユーザーボイスとしてコピーして、そのボイスをエディットすることもできます。また、イニシャライズ機能でユーザーボイスをイニシャライズ(初期化)することもできます。詳しくはP.100をご参照ください。

## 2 ボイスエディットモードに入る

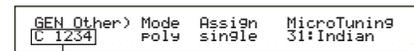
ボイスの作成/エディットは、ボイスエディットモードで行います。ボイスプレイモードの状態では、EDITキーを押すとボイスエディットモードに入ります。



### コモンエディットとエレメントごとのエディット

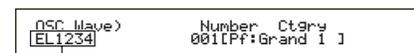
ボイスは最大4つのエレメントから構成されますが(P.32)、4つのエレメントに共通した設定をコモンエディットと呼びます。ボイスエディットモードの画面構成は、このコモンエディットとエレメントごとのエディットに分けられます。ボイスエディットモード時は、ノブAを使ってコモンの設定画面と各エレメント(1~4)の設定画面を切り替えます。

コモンの設定画面

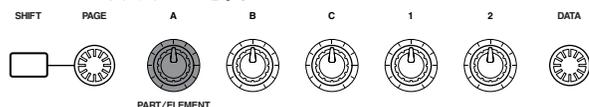


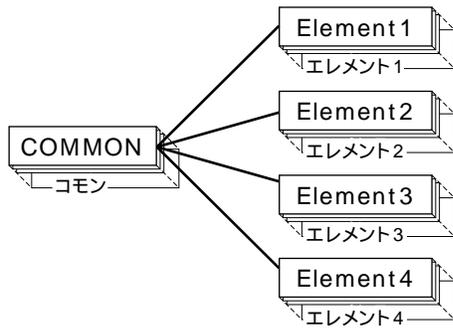
コモンを示す

エレメント1~4の設定画面



エレメント1~4を示す

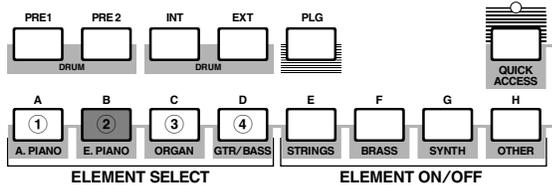




### エレメントの選択

ボイスエディットモードでは、BANK A～Dキーを押すことにより、エディットしたいエレメントをダイレクトに選ぶことができます。そのボイスで使用されているエレメントの中からいずれか1つのエレメントを選ぶことができます。エレメントを選択すると、ノブAを使ったときにディスプレイ上のエレメントナンバーにカーソルが移動します。

例: エレメントの2を選んだ場合

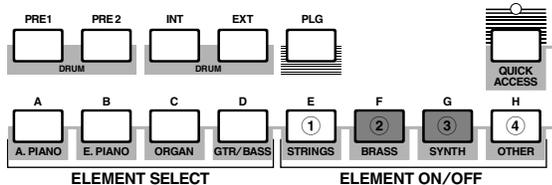


```
EQ_Param>LoFreq LoGain HiFreq HiGain
EL1234 274.2Hz +12 2.82kHz +22
|
カーソル
```

### エレメントのON/OFF

ボイスエディットモードでは、BANK E～Hキーを押すことにより、特定のエレメントをオフ(消音)することができます。そのボイスで使用されているエレメントの中から複数のエレメントを一時的に発音しないようにすることができます。オフにされたエレメントは、図のようにディスプレイ上のエレメントナンバーが、\*マークの表示になります。たとえば、あるエレメントだけを発音させてエディットしたい場合などに、他のエレメントをオフにすることができます。

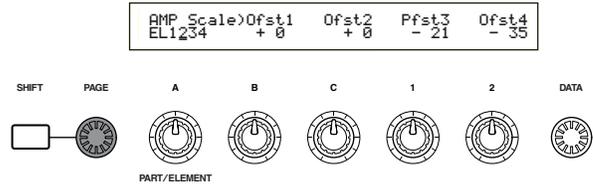
例: エレメントの2と3をオフにした場合



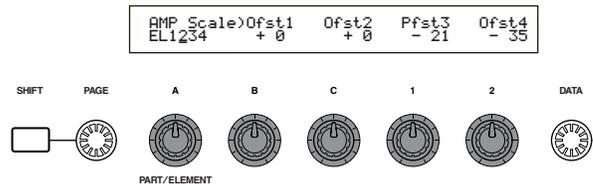
```
EQ_Param>LoFreq LoGain HiFreq HiGain
EL1***4 274.2Hz +12 2.82kHz +22
|
オフ オフ
```

### ページの切り替えと値の設定

コモンの設定画面または各エレメント(1～4)の設定画面を選んだあと、PAGEノブを回して各ページを選びます。

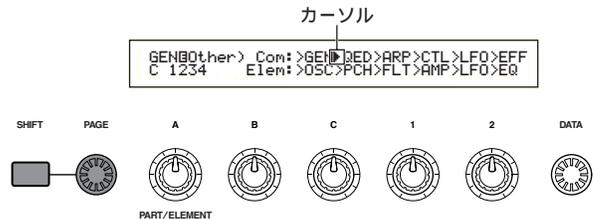


ページごとにさまざまなパラメーターが用意されており、ディスプレイのすぐ下にある各パラメーターの表示に対応したノブを使って、それぞれの値を設定します。



### メニューディスプレイ

SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、設定項目のメニューディスプレイが表示されます。続けてPAGEノブを使ってカーソルを移動し、目的の項目を選んでSHIFTキーから手を離すと、選んだ項目にジャンプすることができます。



**NOTE** その他、エディット中の音をエディット前の音と聞き比べるコンペア機能や他のノブやキーを使用した値の設定方法もあります。詳しくはP.19、64をご参照ください。

### ③ コモンエディットの各ディスプレイ

ボイスは最大4つのエレメントから構成されますが、ここではそのボイスの全エレメントに共通した設定を行います。次のような項目から構成されています。

#### GEN(コモンジェネラル)

ここでは、コモンエディットのうち、ボイスネームや発音方式などのジェネラル(一般)パラメーターを設定します。

```
GEN[Name]> Ctrgy a-z 0-? Cursor
C 1234 [Pf:Init Voice]
```

### QED(コモンクイックエディット)

主にボイスの音量、音色、音質に関するパラメーターが用意されており、簡単にサウンドのイメージを変化させることができます。

QED@Level)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
C 1234	127	C	127	127

### ARP(コモンアルペジオ)

アルペジオ設定に関するパラメーターが用意されています。このボイスを使ってアルペジエーター演奏をする場合のさまざまな設定を行います。P.36で使用方法をご紹介します。

ARPBType)	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	UF&Down1:S	120	on	on

### CTL(コモンコントローラー)

パネルのさまざまなコントローラーの機能についての設定を行います。例えば、ピッチベンドホイールやフットコントローラーなどを使ってそのボイスの音色を演奏時にリアルタイムでコントロールすることができます。その他さまざまな使用方法をP.38でご紹介しています。

CTL@Set1)	Src	Dest	EL Sw	Depth
C 1234	FC(04)	RevTime:EF1	1234	+63

### LFO(コモンローフリクエンスオシレーター)

LFOに関する設定を行います。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードなどを変調し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります(P.70)。

LFO@Wave)	Wave	Speed	KeyReset	Phase
C 1234	trpzd	63	on	270

### EFF(コモンエフェクト)

エフェクトに関する設定を行います。そのボイスに臨場感や独特のサウンド効果を付け加えることができます。2種類のインサクションエフェクトおよびリバーブやコーラスのシステムエフェクトに関する設定が用意されています。

EFF@InsEF)	InsEF	Connect
C 1234	1=1	1=2

## ④ OSC(オシレーター)の各ディスプレイ

ボイスを構成するのに必要なエレメントのウェーブ選択をはじめとして、選んだエレメントごとに音量や発音鍵域などを設定します。ボイス作成の最も基本となる波形に関する設定が中心となります。

### OSC Wave(ウェーブ)

ボイスを構成するエレメント(最大4つ)の波形を選択します。

OSC@Wave)	Number	Ctgr
EL1234	001	[Pf:Grand 1]

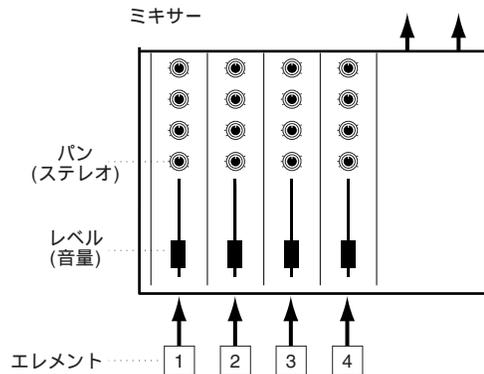
### OSC Out(アウト)

### OSC Pan(パン)

おもに各エレメントのウェーブの音量バランスやパンを設定します。下図のミキサーのような役割をするパラメーターです。ここで各ウェーブの出力バランスが決まります。

OSC@Out)	Level	Delay	InsEF
EL1234	96	0	ins2

OSC@Pan)	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63

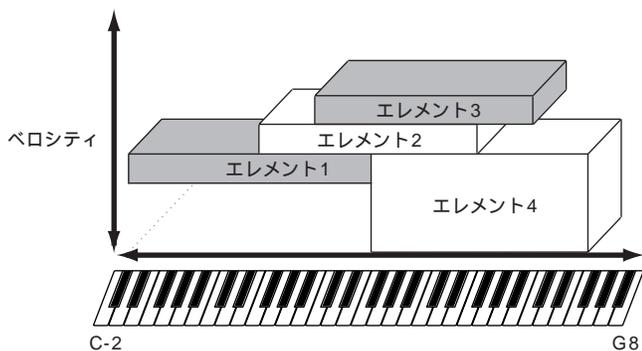


### OSC Limit(リミット)

各エレメントの発音鍵域(鍵盤のどの範囲で発音されるか)とペロシティ範囲(鍵盤を弾く強弱の範囲)を設定します。各エレメントに異なる値を設定することができます。エレメントの重なり方や鳴らし方を細かく設定することができます。

たとえば、あるエレメントは、高音域の鍵盤位置で鳴るように設定し、別のエレメントは、低音域の鍵盤位置で鳴るように設定すると、同じボイスでも弾いた鍵盤の位置によって異なる音色が鳴るような効果を演出することができます。また、2つの異なる音色のエレメントの発音鍵域が重なるように設定しておき、1つのエレメントのペロシティを低めの範囲(弱い範囲)で設定し、別のエレメントのペロシティを高めめの範囲(強い範囲)で設定しておけば、同じ音程を弾いても、弱く弾いた場合は1つめのエレメントの音色が鳴り、強く弾いた場合は別のエレメントの音色が鳴るような効果を演出することができます。

OSCB(Limit)	Note Limit	Vel Limit
EL1234	C-2 - G 8	1 - 127



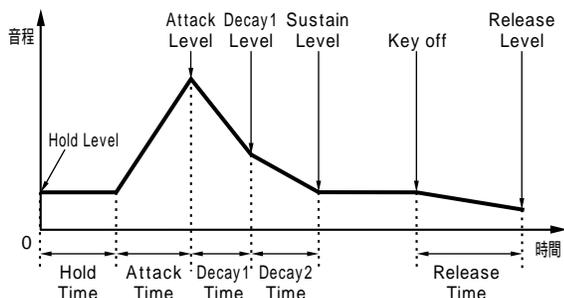
### ⑤ PCH(ピッチ)/PEG(ピッチEG)の各ディスプレイ

各エレメント波形の基本的な音程に関する設定を行います。エレメントごとにピッチをずらしてデチューン効果を作ったり、ピッチスケールリングなどの細かい設定が可能です。また、PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)によって音程の時間的な変化を作り出すことができます。ここではPEGの働きを見てみましょう。

#### PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)

PEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を作ることができます。次のグラフに見られるように5つのTime(タイム: 変化の速さ)と5つのLevel(レベル: 音程)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、ピッチエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープによってボイスの音程が変化します。シンセベースなどに有効な、自動的に音程が変化するオートベンドの効果などを簡単に演出することができます。なお、PEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。

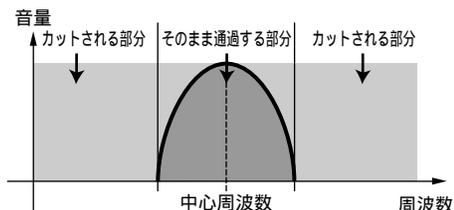
PEGBTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127



NOTE PEGのパラメーターについて詳しくはP.76をご参照ください。

### ⑥ FLT(フィルター)やFEG(フィルターEG)の各ディスプレイ

フィルターを使って各エレメントの波形に含まれる倍音成分を調節し、音質を変化させることができます。いろいろなフィルタータイプが用意されていますが、基本的には、下図のように特定の周波数帯(カットオフ周波数)を通過させ、他の周波数帯域の信号をカットすることにより、倍音成分を変化させ、さまざまな音のキャラクターを作り出す機能です。フィルターによっては、複数の周波数帯の信号レベルを調節できるものもあります。また、FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)によって音色の時間的な変化を作り出すことができます。ここではFEGの働きを見てみましょう。

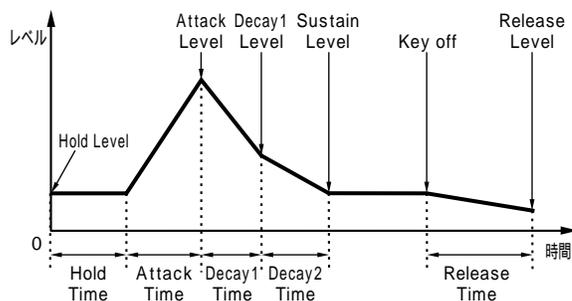


NOTE 各フィルタータイプについてはP.78をご参照ください。

#### FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)

FEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を作ることができます。次のグラフに見られるように、5つのTime(タイム: 変化の速さ)と5つのLevel(レベル: 変動量)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、フィルターエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープによってボイスのカットオフ周波数が変化します。たとえば、自動的に音色が変化するオートワウの効果などを簡単に演出することができます。なお、FEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。

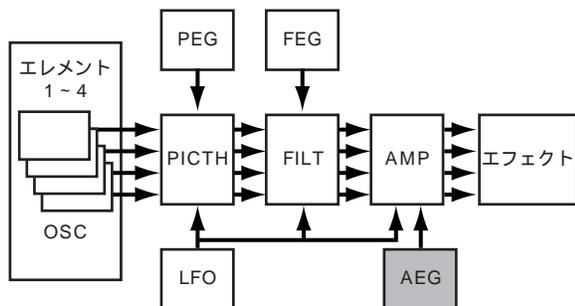
FEGBTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127



NOTE FEGのパラメーターについて詳しくはP.80をご参照ください。

### 7 AMP(アンプリチュード)やAEG(アンプリチュードEG)の各ディスプレイ

OSC(オシレーター)、PITCH(ピッチ)、FILT(フィルター)の各ディスプレイで加工されたボイス波形(各エレメント)の音量バランスを設定し、音源部からの最終的な出力を決定します。ここで設定された音量で、各エレメントの信号が次のエフェクトユニットへ送り出されます。また、AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって音量の時間的な変化を作り出すことができます。ここではAEGの働きを見てみましょう。

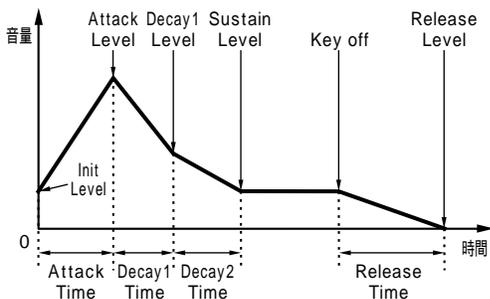


**NOTE** エレメント全体の最終的な音量は、コモンエディットのQED LevelディスプレイのVol(ボリューム)パラメーターで設定します。

#### アンプリチュードEG(エンベロープジェネレーター)

アンプリチュードEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を作ることができます。次のグラフに見られるように、4つのTime(タイム: 変化の速さ)と5つのLevel(レベル: 音量)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、音の立ち上がりから消えていくまでのエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープによってボイスのレベルが変化します。ピアノのように立ち上がりの早い音、バイオリンのように立ち上がりの遅い音といった、いわゆる楽器らしさを作り出すのに欠かせない機能です。なお、AEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。

AEG@Time)	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127



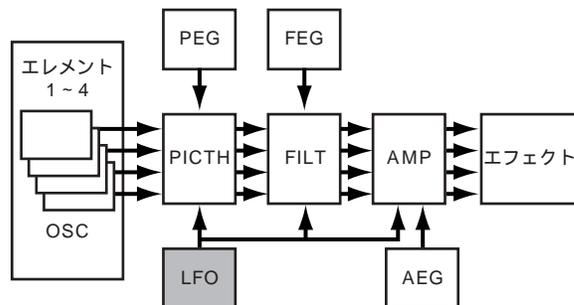
**NOTE** AEGのパラメーターについて詳しくはP.83をご参照ください。

### 8 LFO(ローフリクエンシーオシレーター)の各ディスプレイ

LFOは低周波を発生するユニットです。このLFOの信号波形によって各エレメント波形のピッチ、フィルター、アンプリチュードを変調し(周期的な揺れを与え)、ビブラートなどの効果を作ることができます。

エレメントによって、使用できるLFO波形や設定できるパラメーターが異なりますが、基本的には、ピッチの変調によってビブラートなどの音程を揺らす効果、フィルターの変調(周波数変調)によってワウワウなどの音色を揺らす効果、アンプリチュードの変調(振幅変調)によってトレモロなどの音量を揺らす効果をつけることができます。

LFO@Wave)	Wave	Speed	KeySync
EL1234	tri	63	on

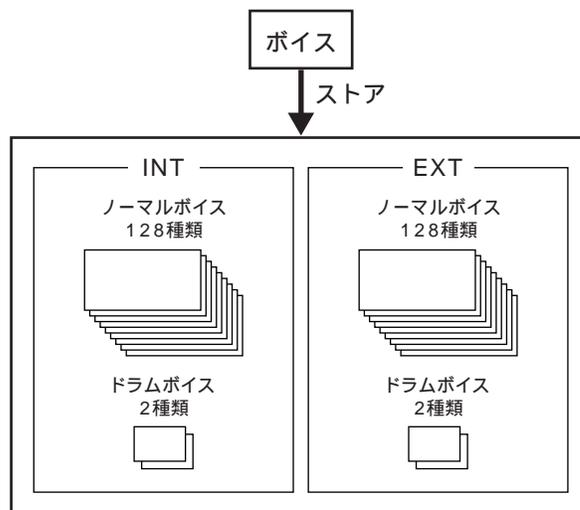


### 9 EQ(イコライザー)の各ディスプレイ

各エレメントの音質補正を行います。さまざまなイコライザーのタイプが用意されています。詳しくはP.86をご参照ください。

### 10 エディットしたボイスをストアする

エディットしたボイスは、本体内のメモリー(INT: インターナル)やメモリーカード(EXT: エクスターナル)に、それぞれノーマルボイスを128種類とドラムボイスを2種類ずつストア(保存)することができます。



**NOTE** プラグインボイスはPLGに、合計64種類までストアすることができます。

**NOTE** ストアを実行すると、ストア先のボイスデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめ他のメモリーカードやコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

ボイスストアの手順についてはP.101をご参照ください。

## エフェクトについて

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、さらに表現力を加えることができます。エフェクトは大別して、全体にかかるシステムエフェクトと個別のボイスにかけるインサージョンエフェクトがあります。S30のエフェクトには、システムエフェクトであるリバーブユニットやコーラスユニットと、2つのインサージョンエフェクトユニットが用意されています。また、プラグインボード装着時に各プラグインパートにかけることができるインサージョンエフェクトが別に用意されています。

ボイスモードではボイスごとに、パフォーマンスモードではパフォーマンスごとにエフェクトを設定することができますが、それぞれエフェクトユニットの接続方法が多少異なります。

### リバーブユニット

音に残響を与えるエフェクトで、ホールや部屋での響きをシミュレーションした12種類のリバーブタイプが用意されています。リバーブユニットは、ボイスモードではボイスごとに設定することができます。また、パフォーマンスモードでは、パフォーマンスごとに設定でき、パート全体に対して有効なシステムエフェクト(後述参照)として機能します。

### コーラスユニット

音に広がりや厚みを与えるエフェクトで、一般的なコーラスタイプからうねりやジェットサウンドを演出するフランジャーなど、23種類のコーラスタイプが用意されています。コーラスユニットは、ボイスモードではボイスごとに設定することができます。また、パフォーマンスモードでは、パフォーマンスごとに設定でき、パート全体に対して有効なシステムエフェクト(後述参照)として機能します。

### インサージョンエフェクト

インサージョンエフェクト1ユニットには、コーラスやフランジャーをはじめ、ディストーション、ワウなど、積極的な音作りをサポートする24種類のエフェクトタイプが用意されています。また、インサージョンエフェクト2ユニットには、リバーブやディレイなどの空間系エフェクトやロータリースピーカーやアンプシミュレーターなどを組み合わせたプログラムや特殊な音作りに利用できる92種類の多彩なエフェクトタイプが用意されています。また、プラグインボード装着時に限り使用できるプラグインボイス用のインサージョンエフェクトが別に用意されており、インサージョンエフェクト1ユニットと同じ24種類のエフェクトタイプを持っています。

**NOTE** 各エフェクトタイプについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

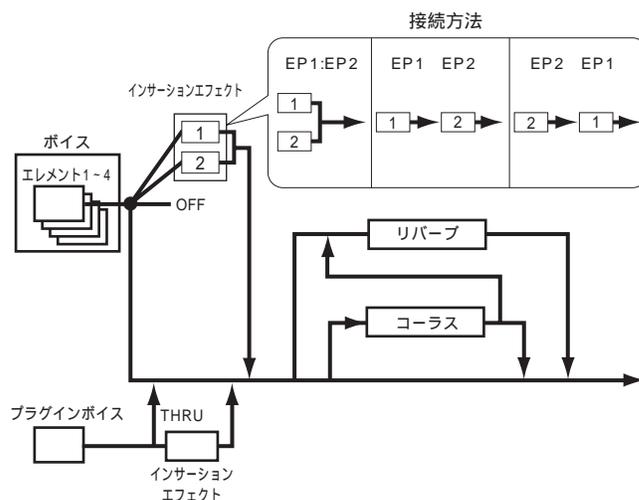
## ボイスモードでのエフェクト.....

ボイスモードでは、各ユニットに必要なエフェクトタイプとそれぞれの値をボイスごとに設定できるようになっています。

2つのインサージョンユニットは、ボイスのエレメントごとにオン/オフを設定することができます。また、エレメントごとにエフェクトへの入力を3種類の中から選び、2つのユニットの接続方法(直列/並列)を選ぶことができます。

2つのインサージョンユニットを通過した信号(全エレメントのミックス信号)が、リバーブユニットやコーラスユニットへ送られます。

また、プラグインボード装着時は、プラグインボイスを使用することができますが、この場合プラグインボイスごとにプラグイン用のインサージョンエフェクトの設定をすることができます。プラグイン用のインサージョンユニットを通過した信号が、リバーブユニットやコーラスユニットへ送られます。

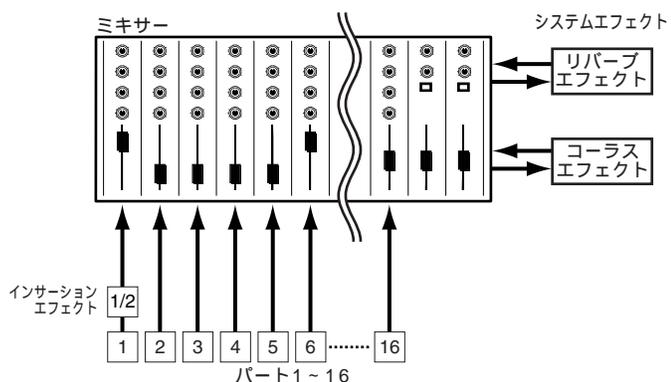


## パフォーマンスモードでのエフェクト.....

パフォーマンスモードでは、各パートに設定されているボイスのインサージョンエフェクト設定のいずれか一つを使用することができます。また、プラグインパートに関しては、それらとは別にプラグインボイスに設定されているプラグイン用のインサージョンエフェクトの設定の一つを使用することができます。

なお、リバーブユニットとコーラスユニットはボイスに設定されているものではなく、パフォーマンスごとに設定します。

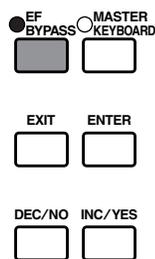
次の図のように、リバーブユニットとコーラスユニットは、ちょうどミキサーを使ってエフェクト処理を行う場合、すべてのパートからセンド/リターンで信号をやりとりするタイプのシステムエフェクトとして機能します。また、インサージョンエフェクトユニットは、パートとミキサーの間に直列に接続されて、パートごとに特定のエフェクト処理を行うインサージョンエフェクトとして使用します。



### エフェクトバイパス機能

エフェクトバイパスとは、現在演奏中のボイス/パフォーマンスに設定されているエフェクトを、ワンタッチでバイパスさせる(無効にする)機能です。なお、バイパスさせたいエフェクトは、あらかじめユーティリティモードのMSTR EF Bypassディスプレイ(P.128)で、インサクション/リバーブ/コーラスの各ユニット単位で選んでおくことができます。複数のエフェクトユニットを同時に選んでおくこともできます。

パネルのEF BYPASSキーを押すとランプが点灯し、現在のボイス/パフォーマンスに設定されているエフェクトがバイパスされます。



**NOTE** エフェクトバイパスは、プラグインボード上のエフェクトそのものにも機能させることができます。ただし、PLG100シリーズのプラグインボード上のエフェクトに対しては機能しません。

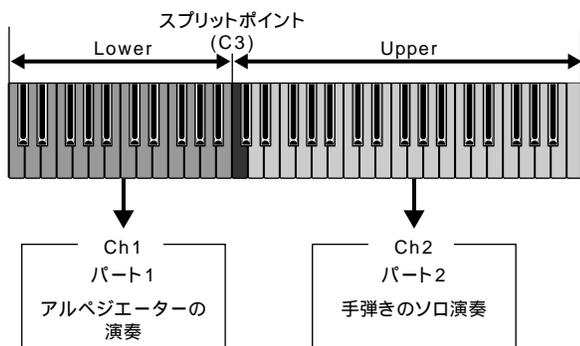
# マスターキーボードとして活用しよう(パフォーマンスモード)

先ほどまで見てきたように、S30にはライブ演奏で活用できるさまざまな便利機能が搭載されていますが、ここでは、それらを総合的に利用していくためのいくつかの例をご紹介します。

パフォーマンスモードには、S30をマスターキーボードとして使用するための設定が用意されています。S30のパネル上に用意されたMASTER KEYBOARDキーをオンにすると(ランプが点灯)、それらの設定が有効となり、鍵盤での演奏情報が、設定された内容に従って内部音源と外部MIDI接続機器へ送信されます。例えば、鍵盤をいくつかの領域(最大4つ)に分け、それぞれの領域に異なるMIDIチャンネルを割り当てることができるので、1台の鍵盤で内部音源に対しては複数パートのコントロールが可能となり、同時に外部MIDI機器に対しては複数チャンネルのコントロールが可能となります。マスターキーボードのモード(発音方法)には、スプリット、4ゾーン、レイヤーの3種類が用意されています。それぞれ以下の例を参照して各モードの違いを確認してみましょう。

## スプリット

次の図は、スプリットでの使用方法の一例を示したものです。スプリットとは鍵盤の発音領域をある音程を境にして低音部、高音部に分けて利用する方法で、この例では、C3の音程を境にして鍵盤を分け、低音部の鍵盤ではアルペジエーターの自動演奏を行い、高音部の鍵盤では手弾きのソロ演奏を行えるような設定となっています。次の手順で準備します。



**NOTE** アルペジエーター用のボイスやソロ用のボイスは、ここでの手順を実行する前に、あらかじめボイスエディットモードで、音色のエディットを行い、用意しておきます(P.63)。

1 PERFORMキーを押したあと、EDITキーを押して(各ランプが点灯)、パフォーマンスエディットモードに入ります。続けてMASTER KEYBOARDキーを押して、マスターキーボードモードをオン(ランプが点灯)にします。

2 ノブAを動かしてCommon(コモン)を選び、続けてPAGEノブを動かしてGEN M.Kbd(ジェネラル マスター キーボード)のページを開きます。

GENM.Kbd) Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	C 3

**NOTE** SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすことで、メニュー画面を表示させて、すばやく各設定項目にジャンプすることもできます(P.106)。

3 ノブBを動かして、Mode(モード)のパラメーターにsplit(スプリット)を選びます。

**NOTE** パネルのMASTER KEYBOARDキーがオンになっていない場合は、ここで選んだModeのパラメーターの表示が、(split)のように括弧付きの表示となります。

4 ノブ2を動かして、Point(ポイント)のパラメータで鍵盤の領域を2つに分けるスプリットポイントを設定します。ここでは、C3を設定しましょう。

**NOTE** SHIFTキーを押しながら、直接鍵盤のC3を押すことによってスプリットポイントを設定することもできます。

5 ノブCとノブ1を動かして、それぞれLower(ロワー)とUpper(アッパー)のパラメーターで、スプリットポイントより下の鍵域のMIDI送信チャンネルとスプリットポイント以上の鍵域のMIDI送信チャンネルを設定します。ここでの設定により、各鍵域での演奏情報を別々のチャンネルで音源部や外部MIDI機器へ送信することができ、スプリットポイントを境に別々の音色を演奏することが可能になります。ここでは、LowerにCh01を、UpperにCh02を設定しましょう。

**NOTE** PART1~16キーを使って、Upper/LowerのMIDIチャンネルを設定することもできます(P.108)。

6 ノブAを動かしてパートを選びます。この例では、スプリットポイントより下の鍵域での演奏を行うパートとして、Part01(パート1)を選びましょう。

7 続けてPAGEノブを動かしてMIX Vce(ミックスボイス)のページを開き、アルペジエーターの演奏を行うボイスを設定します。

MIXBVce) Memory	Number	Ctgr	Search
Part01	PRE1:001(A01)	[Pf:StereoGrnd]	

8 PAGEノブを動かしてLYR Mode(レイヤーモード)のページを開きます。Arp(アルペジオスイッチ)のパラメーターをonに設定し、RcvCh(MIDI受信チャンネル)を1に設定します。

LYRMode) Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	poly	off	1

- 9 PAGEノブを動かしてARP Type(アルペジオタイプ)のページを開き、Switch(スイッチ)をonに設定します。

ARPBType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Common	UpOct1:54	120	on	off

上記6~9の操作により、スプリットポイントより下の鍵域での演奏により、MIDI受信チャンネルが1に設定されたパート1のボイスを使って、アルペジエーターによる演奏を行うことができますようになります。

**NOTE** アルペジオの細かい設定についてはP.67をご参照ください。

**NOTE** パート1に割り当てたボイス自体のアルペジオの設定をコピーすることもできます(P.123)。

- 10 同じ要領で、ノブAを動かしてPart02を選び、MIX Vce(ミックスボイス)のページでソロ演奏用のボイスを選び、LYR Mode(レイヤーモード)のページでRcvCh(MIDI受信チャンネル)を2に設定します。

これで、スプリットポイント以上の鍵域では、MIDI受信チャンネルが2に設定されたパート2のボイスを使って、ソロ演奏を行うことができますようになります。

**NOTE** LYR ModeのページでLayerをonに設定した場合、RcvChの設定は無効となります。

**NOTE** 発音させないパートのRcvChは1/2以外に設定します。

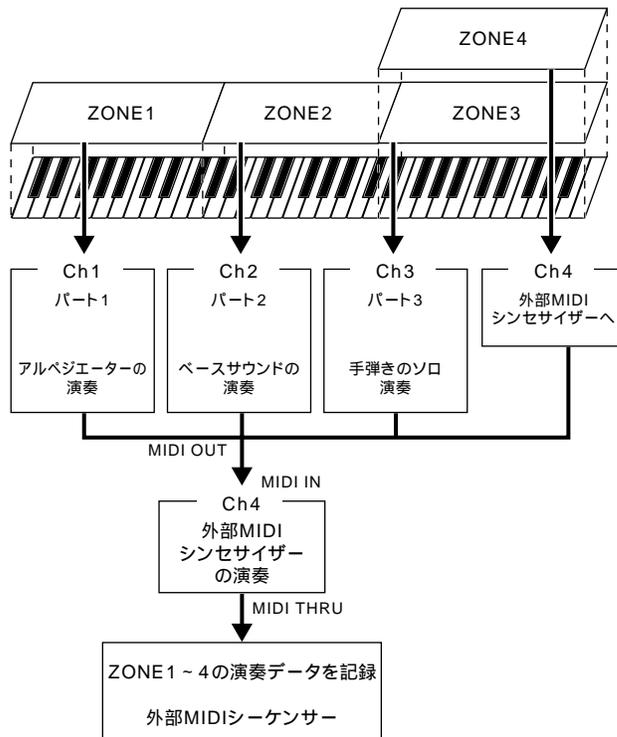
**NOTE** パフォーマンスエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行えます。特に音が鳴らない場合などは、パートの音量などの設定をご確認ください。詳しくはP.115をご参照ください。

- 11 パフォーマンスエディットモードを抜ける前に、これらの設定をパフォーマンスの1つとしてストアします。パフォーマンスストアについてはP.124をご参照ください。

パフォーマンスプレイモードで、今準備したパフォーマンスを呼び出せば、いつでもパネルのMASTER KEYBOARDキーを押すことによって、スプリットの設定をオン/オフすることができます。

## 4ゾーン

次の図は、ゾーンでの使用方法の一例を示したものです。ゾーンとは最大4つの発音域を個別に設定し、それぞれの設定内容とMIDIチャンネルに従って、複数のパートを鳴らすことができるモードです。先ほどのスプリットの場合は、発音域が低音部と高音部の2つに完全に分かれてしまいましたが、4ゾーンの場合は、複数の発音域の一部(または全部)が重なるような設定をすることもできます。この例では、ゾーン1では先ほどP.36で試したアルペジエーター用の演奏鍵域として設定し、ゾーン2はベース用のボイスの演奏鍵域として設定しています。また、ゾーン3は手弾きでソロなどのフレーズを演奏できるように設定し、ゾーン4は外部MIDI音源を鳴らすための演奏鍵域として設定しています。なお、ゾーン3とゾーン4の発音域は重なっております。また、すべてのゾーンの演奏情報を外部MIDIシーケンサーで記録できるよう、MIDI OUTから出力できるようにも設定しています。次の手順で準備します。



**NOTE** アルペジエーター用のボイスをはじめ、ベースやソロ用のボイスは、ここでの手順を実行する前に、それぞれのエディットモードで作成し、用意しておきます。

- PERFORMキーを押したあと、EDITキーを押して(各ランプが点灯)、パフォーマンスエディットモードに入ります。続けてMASTER KEYBOARDキーを押して、マスターキーボードモードをオン(ランプが点灯)にします。
- ノブAを動かしてCommon(コモン)を選び、続けてPAGEノブを動かしてGEN M.Kbd(ジェネラル マスター キーボード)のページを開きます。

GENM. Kbd)	Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02	C 3

**NOTE** SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすことで、メニュー画面を表示させて、すばやく各設定項目にジャンプすることもできます(P.106)。

- ノブBを動かして、Mode(モード)のパラメーターに4zone(4ゾーン)を選びます。

**NOTE** パネルのMASTER KEYBOARDキーがオンになっていない場合は、ここで選んだModeのパラメーターの表示が、(4zone)のように括弧付きの表示となります。

- 4 ノブAを動かしてZone1～Zone4を選びます。4ゾーンのモードを選んである場合限り、ここでZone1～Zone4の設定画面を選ぶことができます。最初はZone1を選んでください。

MKBTransmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	Ch01	on	on

**NOTE** BANKキーのA～Dを使ってZone1～4を選択することもできます。

Zone1～Zone4を選ぶと、MKB Transmitページが開きます。さらにPAGEノブを動かして各ゾーンの設定を行うためのサブ画面を選ぶことができますが、まずはこのMKB Transmitページで、MIDI送信チャンネル、音源へのMIDI送信オン/オフ、外部へのMIDI送信オン/オフを設定します。

- 5 ノブCを動かして、TrnsCh(MIDI送信チャンネル)をCh01に設定します。また、ノブ1/2を動かして、TG(トーンジェネレーター)とMIDIのパラメーターをそれぞれonに設定します。ここでの設定により、各ゾーンの演奏情報を別々のチャンネルで音源部や外部MIDI機器へ送信することができ、ゾーンごとに別々の音色を演奏することが可能になります。

ここでは、ゾーン1～4にそれぞれCh01～Ch04を設定します。また、TGとMIDIのパラメーターはゾーン1～3の場合、両方ともonに設定します。ゾーン4の場合は、TGのパラメーターをoffに設定し、MIDIのパラメーターだけonに設定します。

ゾーン1の設定が終わったら、ノブAを動かしてZone2～Zone4に切り替え、ゾーン2～4のMKB Transmitページで、TrnsCh、TG、MIDIのパラメーターをそれぞれ設定してください。

- 6 再び、ノブAを動かしてZone1を選びます。続けてPAGEノブを動かして、MKB Noteページを開きます。ここでは、各ゾーンの発音域を設定します。

MKBNote)	Octave	Transpose	Note Limit
Zone01	+1	+11	C-2 - G 8

**NOTE** このMKB Noteページには、Note Limit以外にも、音程を調節するトランスポーズなどの機能があります。詳しくはP.121をご参照ください。

- 7 ノブ1/2を使って、それぞれNote Limit(発音域)の最低音と最高音を設定します。ゾーン1の場合は最低音にC-2を、最高音にB1を設定してください。
- 8 ゾーン1の設定が終わったら、ノブAを動かしてZone2に切り替え、ゾーン2のMKB Noteページで、Note Limitの最低音にC2を、最高音にB2を設定してください。
- 9 同じ要領で、ゾーン3のNote Limitの最低音にC3を、最高音にG8を設定してください。
- 10 ゾーン4は、ゾーン3と同様に、Note Limitの最低音にC3を、最高音にG8を設定してください。

**NOTE** この他にもゾーンに関する細かい設定が行えます。詳しくはP.121をご参照ください。

- 11 ノブAを動かしてパートを選びます。この例では、ゾーン1の発音域での演奏を行うパートとして、パート1を使います。また、ゾーン2と3は、それぞれパート2と3のボイスを使用します。ゾーン4は外部MIDI出力に関するものなので、特別パートの設定を意識する必要はありません。まずは、Part01(パート01)を選んでください。

**NOTE** パネルのMEMORYキーやPROGRAM/PARTキーを使って各パートを選ぶこともできます(P.104)。

- 12 続けてPAGEノブを動かしてMIX Vce(ミックスボイス)のページを開き、アルペジエーターの演奏を行うために使用するボイスを設定します。

MIXVce)	Memory	Number	Clary	Search
Part01	PRE1:001(A01)	[Pf: StereoGrnd]		

- 13 PAGEノブを動かしてLYR Mode(レイヤーモード)のページを開きます。Layer(レイヤースイッチ)をoff、RcvCh(MIDI受信チャンネル)を1に設定します。また、ゾーン1では、アルペジエーターの演奏を行うので、Arp(アルペジオスイッチ)のパラメーターをonに設定しておきます。さらにARP Type(アルペジオタイプ)のページのSwitch(スイッチ)のパラメーターもonにします。

LYRMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	Poly	on	off	1

**NOTE** 使用するアルペジオタイプなどの設定は、あらかじめパフォーマンスモードに入る前にボイスエディットモードで準備しておきます。

上記⑪～⑬の操作により、ゾーン1の発音域での演奏により、MIDI受信チャンネルが1に設定されたパート1のボイスを使って、アルペジエーターの演奏を行うことができるようになります。

- 14 同じ要領で、ゾーン2の発音域での演奏を行うためにパート2の設定を行います。ノブAを動かしてPart02を選び、MIX Vce(ミックスボイス)のページでベース用のボイスを選びます。続けて、LYR Mode(レイヤーモード)のページで、RcvCh(MIDI受信チャンネル)を2に設定します。これで、ゾーン2の発音域での演奏により、MIDI受信チャンネルが2に設定されたパート2のボイスを使って、ベースサウンドの演奏を行うことができるようになります。

- 15 同じ要領で、ゾーン3の発音域での演奏を行うためにパート3の設定を行います。ノブAを動かしてPart03を選び、MIX Vce(ミックスボイス)のページでソロ用のボイスを選びます。続けて、LYR Mode(レイヤーモード)のページで、RcvCh(MIDI受信チャンネル)を3に設定します。これで、ゾーン3の発音域での演奏により、MIDI受信チャンネルが3に設定されたパート3のボイスを使って、ソロ演奏を行うことができるようになります。

ゾーン4は内蔵音源のボイスを鳴らす設定にはなっていないので、パートを意識する必要はありません。ゾーン4の発音域はゾーン3と重なって設定されていますので、ゾーン4の発音域での演奏により、ゾーン3のソロ演奏と同じ演奏データが、ゾーン3に設定されているMIDI送信チャンネル3と同時にMIDI送信チャンネル4でも外部MIDI出力されるようになっています。

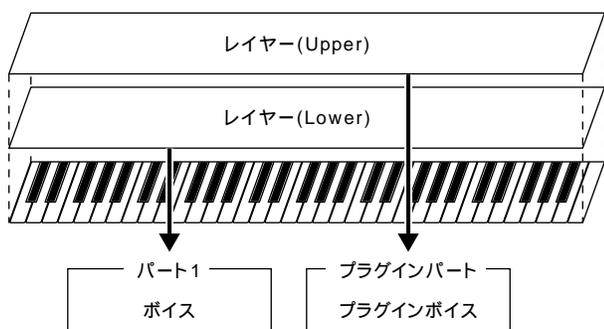
**NOTE** パフォーマンスエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行えます。特に音が鳴らない場合などは、パートの音量などの設定をご確認ください。詳しくはP.115をご参照ください。

- 16 パフォーマンスエディットモードを抜ける前に、これらの設定をパフォーマンスの1つとしてストアします。パフォーマンスストアについてはP.124をご参照ください。

パフォーマンスプレイモードで、今準備したパフォーマンスを呼び出せば、いつでもパネルのMASTER KEYBOARDキーを押すことによって、4ゾーンの設定をオン/オフすることができます。

## レイヤー

次の図は、レイヤーでの使用方法の一例を示したものです。レイヤーとは2つのパートを重ねて鳴らすモードで、この例では、パート1とプラグインパートで選ばれているボイスを重ねて鳴らせるように設定しています。次の手順で準備します。



**NOTE** レイヤーするボイスは、ここでの手順を実行する前に必要に応じて各エディットモードで作成し、用意しておきます。

**NOTE** プラグインボイスは、別売のプラグインボード装着時に限り使用することができます(P.93)。

- PERFORMキーを押したあと、EDITキーを押して(各ランプが点灯)、パフォーマンスエディットモードに入ります。続けてMASTER KEYBOARDキーを押して、マスターキーボードモードをオン(ランプが点灯)にします。
- ノブAを動かしてCommon(コモン)を選び、続けてPAGEノブを動かしてGEN M.Kbd(ジェネラル マスター キーボード)のページを開きます。

GENM.Kbd)	Mode	Lower	Upper	Point
Common	sPlit	ch01	ch02	C 3

**NOTE** SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすことで、メニュー画面を表示させて、すばやく各設定項目にジャンプすることもできます(P.106)。

- ノブBを動かして、Mode(モード)のパラメーターにlayer(レイヤー)を選びます。

**NOTE** パネルのMASTER KEYBOARDキーがオンになっていない場合は、ここで選んだModeのパラメーターの表示が、(layer)のように括弧付きの表示となります。

- ノブCとノブ1を動かして、それぞれLower(ロワー)とUpper(アップパー)のパラメーターで、重ねる2つのパート(ゾーン)のMIDI送信チャンネルをそれぞれ設定します。  
ここでの設定により、2つのパート(ゾーン)の各鍵域での演奏情報を別々のチャンネルで音源部や外部MIDI機器へ送信することができます。ここでは、LowerにCh01を、UpperにCh02を設定しましょう。

**NOTE** PART1～16キーを使って、Upper/LowerのMIDIチャンネルを設定することもできます(P.108)。

- ノブAを動かしてパートを選びます。この例では、重ねる2つのパートのうちの1つとして、まずPart01(パート1)を選びましょう。
- PAGEノブを動かしてMIX Vce(ミックスボイス)のページを開き、重ねるボイスのうちの1つを設定します。

MIX(Vce)	Memory	Number	Category	Search
Part01	PRE1:001(A01)	[Pf:StereoGrad]		

- PAGEノブを動かしてLYR Mode(レイヤーモード)のページを開きます。Layer(レイヤースイッチ)をoff、RcvCh(MIDI受信チャンネル)を1に設定します。

LYR(Mode)	Mode	Arr	Layer	RcvCh
Part01	Poly	on	off	1

**NOTE** 他のパートのRcvCh(MIDI受信チャンネル)が、重ねる2つのパートのMIDI送信チャンネルと同じチャンネルに設定されている場合、それらのパートのボイスも同時に発音されます。このような混乱を避けるためには、他のパートのRcvCh(MIDI受信チャンネル)をoffにし、レイヤーされる2つのボイスだけが鳴るようにするとよいでしょう。

- 上記5～7の操作と同じ要領で、ノブAを動かしてPartPLを選び、MIX Vce(ミックスボイス)のページで、重ねるもう1つのボイス(プラグインボイス)を選びます。また、LYR Modeページでレイヤースイッチをoff、RcvCh(MIDI受信チャンネル)を2にします。

**NOTE** パフォーマンスエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行えます。特に音が鳴らない場合などは、パートの音量などの設定をご確認ください。詳しくはP.115をご参照ください。

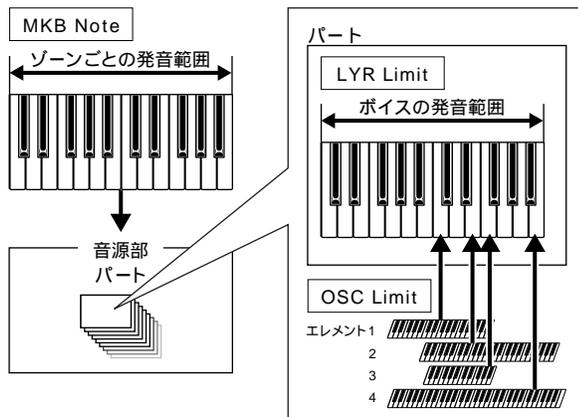
- パフォーマンスエディットモードを抜ける前に、これらの設定をパフォーマンスの1つとしてストアします。パフォーマンスストアについてはP.124をご参照ください。

パフォーマンスプレイモードで、今準備したパフォーマンスを呼び出せば、いつでもパネルのMASTER KEYBOARDキーを押すことによって、マスターキーボードのレイヤーの設定をオン/オフすることができます。

**NOTE** マスターキーボードの機能とは別に、各パートのレイヤースイッチを使って最大4つのパートによる演奏をすることもできます(P.117)。

## ノートリミット(発音域)について

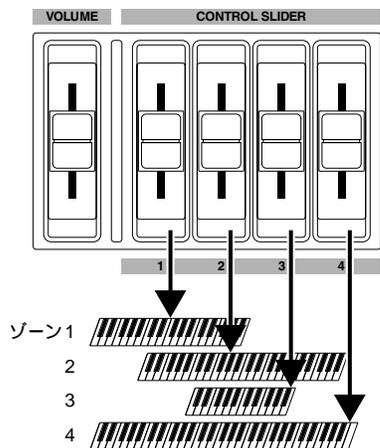
マスターキーボードモード時の鍵盤の発音域(ゾーン1~4)と各パートおよびボイスの発音域は、次の図のような関係になっています。



マスターキーボードモード時は、MKB Noteページのノートリミットで設定された鍵域で、音源部をコントロールすることができます。ノートリミットで設定された範囲のMIDIキーボードをMIDI INに入力して弾くのと同じイメージです。また、この鍵域でコントロールされる実際のボイスの発音範囲は、各パートのLYR Limitページのノートリミット(P.117)で決まります。さらにそのボイスを構成する各エレメントの発音域は、ボイスモードのOSC Limitページのノートリミット(P.75)で決まります。

## コントロールスライダーについて

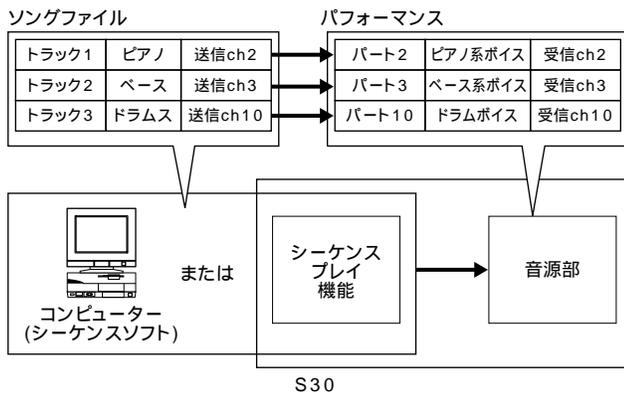
マスターキーボードモード時には、鍵盤の発音域(ゾーン1~4)に対してパネルのコントロールスライダー1~4がそれぞれ対応します。例えば、各スライダーにボリュームコントロールの機能を割り当てておけば、各スライダーを動かすだけで、リアルタイムで4つのゾーンのボリュームバランスをコントロールすることが可能となります。各スライダーには、個別にさまざまなコントロール機能を割り当てることができます。各スライダーへのコントロール機能の割り当ては、パフォーマンスエディットモードのMKB Assignページで行います(P.122)。



# マルチ音源として活用しよう(パフォーマンスモード)

パフォーマンスモードは、S30をコンピューターミュージック用(シーケンサー用)のマルチ音源として活用するための優れた機能も兼ね備えています。ソングファイルの各トラックのデータに合わせて、パフォーマンスの各パートに別々のMIDIチャンネルと任意のボイスを設定しておけば、シーケンサーでそのソングファイルを再生させるだけで、S30は同時に複数の異なるボイスを使ったアンサンブル演奏を行うマルチ音源として機能します。

ここでは一例として、次の図のようにピアノ、ベース、ドラムスの3パートから構成されるソングファイルを再生させるためのパフォーマンスをつくってみましょう。各トラックのMIDI送信チャンネルは、ピアノのトラックがCh2、ベースのトラックがCh3、ドラムスのトラックがCh10とします。次の手順で設定します。



**NOTE** S30本体のシーケンスプレイ機能を使ってソングファイルを演奏することもできますが、本機にはXGworks liteというシーケンスソフト(別冊インストールガイド参照)も付属しています(Windows)ので、コンピューター上からシーケンスソフトを使って、S30をマルチ音源として再生することもできます。この場合、あらかじめP.12を参照して、コンピューターとS30を正しく接続しておく必要があります。

① PERFORMキーを押したあと、EDITキーを押して(各ランプが点灯)、パフォーマンスエディットモードに入ります。

**NOTE** パフォーマンスエディットモードに入る前に、エディットしてもよいパフォーマンスナンバーを選んでおきましょう。また、マスターキーボードモードがオフ(ランプが消灯)になっているのを確認しておきます。

② ノブAを動かしてパートを選びます。この例では、ピアノパート用にはパート2を、ベースパート用にはパート3を、そしてドラムパート用にはパート10を使用します。まずはPart02(パート2)を選びましょう。

③ PAGEノブを動かしてMIX Vce(ミックスボイス)のページを開き、ピアノパート用のボイスを設定します。

```
MIXBVce) Memory Number Ctrgy Search
Part:02 PRE1:128(H16) [Pf:GrandPiano]
```

④ PAGEノブを動かしてMIX Level(ミックスレベル)のページを開き、ピアノパートのボイスの音量を設定します。また、必要に応じてパンニング、リバーブ/コーラスセンドを設定します。詳しくはP.115をご参照ください。

⑤ PAGEノブを動かしてLYR Mode(レイヤーモード)のページを開き、Modeをpoly(ポリフォニック)に設定し、Layerをoff、RcvCh(MIDI受信チャンネル)を2に設定します。

```
LYRMode) Mode Arp Layer RcvCh
Part:02 poly on off 2
```

**NOTE** 和音演奏を行わないパートの場合はModeの設定をmono(モノフォニック)にします。

上記②~⑤の操作により、シーケンサーでソングファイルを再生させたときに、MIDIチャンネル2で送信されるピアノトラックのデータによって、MIDI受信チャンネルが2に設定されたパート2のボイスが発音されることになります。

⑥ 上記②~⑤と同じ要領で、今度はパート3の設定を行います。パート3では、ベースパート用のボイスを選び、MIDI受信チャンネルを3に設定します。

⑦ さらに上記②~⑤と同じ要領で、今度はパート10の設定を行います。パート10では、ドラムパート用に任意のドラムボイスを選び、MIDI受信チャンネルを10に設定します。

**NOTE** 使用しないパートのボイスが突然鳴り出すなどのトラブルを避けるため、使用しないパートのMIDI受信チャンネルは、すべてoffにしておくといでしょう。

**NOTE** パフォーマンスエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行えます。詳しくはP.106をご参照ください。

⑧ パフォーマンスエディットモードを抜ける前に、これらの設定をパフォーマンスの1つとしてストアします。パフォーマンスストアについてはP.124をご参照ください。

パフォーマンスプレイモードで、今準備したパフォーマンスを呼び出せば、いつでもコンピューター(シーケンサー)やシーケンスプレイ機能を使って、ソングファイルを再生させるだけで、各トラックのMIDI送信チャンネルに従って、S30はピアノ、ベース、ドラムスのボイスでアンサンブル演奏を行います。

## ソングファイルを再生させながら手弾き演奏してみよう.....

その他のユニークな使い方として、先ほどの例で取り上げたピアノ、ベース、ドラムスの3パートから構成されるソングファイルを再生させながら、ソロなどを特定のパートのボイスを使って手弾き演奏するためのパフォーマンスをつくってみましょう。



このパフォーマンスは、先ほどつくったパフォーマンスに対して、もう1パートだけ手弾き演奏用のボイスの設定をプラスするだけで簡単につくることができます。設定に関するポイントは以下の通りです。

先ほどつくったパフォーマンスでは、パート2、パート3、パート10を使用しましたので、ここではパート1にソロ演奏用のボイスを設定します。

L/YR Modeのページで、パート1のLayerの設定をonにします。また、パート2、パート3、パート10のLayerの設定がoffになっているのを確認します。

**NOTE** 複数(最大4つ)のパートを重ねて手弾き演奏する場合(さらにパート4やプラグインパートのボイスをレイヤーする場合など)は、それらのパートのLayerの設定もonにします。

GEN MIDIページで、LayerCh(レイヤーチャンネル)をBasicChに設定します。これで、鍵盤を弾いてパート1のボイスを演奏できる状態になります。

**NOTE** 市販のXG/GMマークのついたソングファイルを再生させる場合、S30本体に別売のXGプラグインボードを装着してお使いになると、多彩な音色やエフェクトによる豊かな表現力を用いた演奏がお楽しみいただけます。また、MIDIファイルの特定のパートだけを鳴らない状態にして、手弾き演奏したり、ピアノの練習に利用したりすることができます。

# ボイスモード

## ボイスプレイ

ボイスプレイモードとは、256種類のプリセットボイスをはじめ、インターナルボイス(ユーザーボイス)、エクスターナルボイス(メモリーカード)、プラグインボイス(プラグインボード装着時)の中から好きなボイスを選択し、演奏するモードです。ここでは、ボイスプレイモードでのLCD表示やボイス選択の方法を説明します。

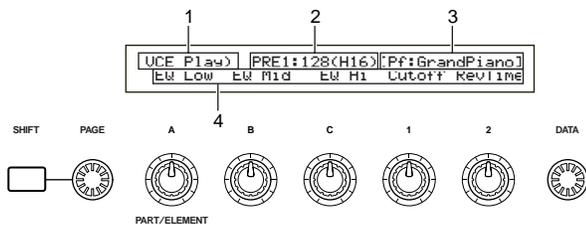
**NOTE** ボイスの種類やボイスのメモリー構成については、P.31をご参照ください。

## ボイスプレイモードのLCD表示

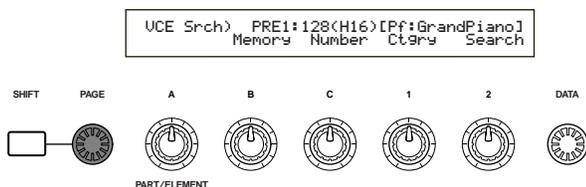
ボイスプレイモードに入ると、まず以下のようなLCDが表示されます。ボイスプレイモードは全部で2ページの画面構成になっており、PAGEノブでボイスサーチのページに切り替えることができます。それぞれの内容は以下のとおりです。なお、ボイスサーチディスプレイについてはP.62をご参照ください。

**NOTE** ボイスプレイモードへの入り方についてはP.16をご参照ください。

ボイスプレイモード



2ページ目: ボイスサーチ



### 1. 画面タイトル

ボイスプレイモードであることを示しています。

### 2. ボイスメモリー/ナンバー(バンク/ナンバー)表示

選択されているボイスのメモリー/ボイスプログラムナンバー(001~128)、およびバンク(A~H)/プログラムナンバー(1~16)を示しています。たとえば、上のLCDに表示されている「PRE1:128(H16)」は、メモリーがプリセット1、ボイスプログラムナンバー(メモリー内での通し番号)が128、バンクがH、バンク内のプログラムナンバーが16であることを示しています。

## メモリー/ボイスプログラムナンバー

PRE1がプリセット1、PRE2がプリセット2、PREがプリセットドラム、INTがインターナル、EXTがエクスターナル、PLGがプラグインを示します。また、各メモリー内のボイスの通し番号が、001~128のボイスプログラムナンバーです(ドラムボイスの場合はDR1~DR8と表示されます)。

**NOTE** ボイスのメモリー構成についてはP.31をご参照ください。

## バンク/プログラムナンバー

通し番号である001~128のボイスプログラムナンバーは、A~Hのバンクと01~16のプログラムナンバーの組み合わせにも対応しています。たとえば、1つのボイスを選ぶ場合でも、ボイスプログラムナンバーを使って一つずつ順番に選ぶ方法とバンク/プログラムキーを使ってランダム(順不同)に指定する方法を必要に応じて使い分けられるようになっています。ボイスプログラムナンバーとバンク/プログラムナンバーの関係は次のとおりです。

ボイスプログラムナンバー	バンク	プログラムナンバー	ボイスプログラムナンバー	バンク	プログラムナンバー
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

### 3. ボイスカテゴリー/ネーム

#### ボイスカテゴリー

ボイスネームの左側にある2つの文字は、音色のカテゴリーを示す省略語です。そのボイスの音色がだいたいどのような音色なのかかわかるようになっています。カテゴリーネームについてはP.65をご参照ください。

#### ボイスネーム

最大10文字でボイスの名前を表示します。

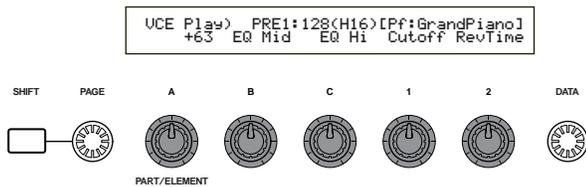
### 4. ノブパラメーター表示

各ノブ(ノブA~C、1/2)に現在割り当てられている機能名が表示されます。

**NOTE** ノブ1/2には、コントロールセットの設定によって複数のパラメーターが割り当てられる場合がありますが、その場合は最も若い番号のコントロールセットのデスティネーションのパラメーターが表示されます。

#### ノブパラメーター値の確認/設定

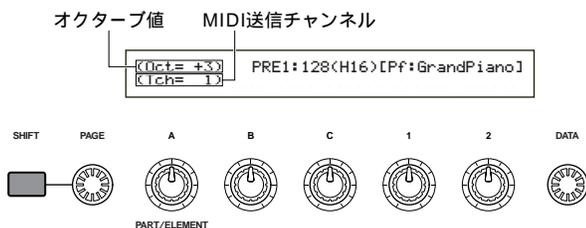
ボイスプレイモードでは、各ノブ(ノブA~C、1/2)を動かして、それぞれのノブに割り当てられているパラメーターの値を設定することができます。ノブを動かしたときに、設定値が一瞬表示されます。



**NOTE** ノブA~Cへのパラメーターの割り当てについてはP.41、129を、ノブ1/2へのパラメーターの割り当てについてはP.42、69をご参照ください。

#### オクターブ値とMIDI送信チャンネルの確認/設定

ボイスプレイモードでは、SHIFTキーを押している間、現在のオクターブの設定値とMIDI送信チャンネルが表示されます。



この状態で(SHIFTキーを押したまま)、ノブAを動かしてMIDI送信チャンネル(1~16)を設定することができます。ボイスプレイモードでの演奏情報は、ここで設定したMIDIチャンネルで送信されます。

**NOTE** MIDI送信チャンネルは、ユーティリティモードのMIDI Chページで設定することもできます(P.130)。

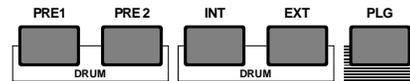
## ボイスプログラムの選択

ボイスの選択には、目的や状況に応じて使い分けられるように次の4種類の方法が用意されています。

- ・バンク/プログラムキーで指定する方法
- ・INC/YESキー、DEC/NOキーを使う方法
- ・DATAノブを使う方法
- ・カテゴリーサーチ機能を使う方法

### バンク/プログラムキーで指定する方法

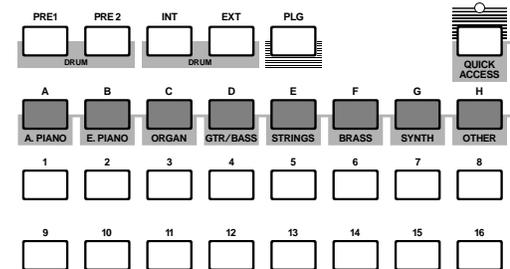
- 1 MEMORYキーのいずれかを押し、目的のボイスメモリーを指定します。LCD上のボイスメモリー表示が点滅します。



UCE Play) PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]  
EQ Low EQ Mid EQ Hi Cutoff RevTime

**NOTE** ボイスメモリーについてはP.22、31をご参照ください。

- 2 BANKキー(A~H)のいずれかを押し、目的のバンクを指定します。LCD上のバンク表示が点滅します。



UCE Play) PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]  
EQ Low EQ Mid EQ Hi Cutoff RevTime

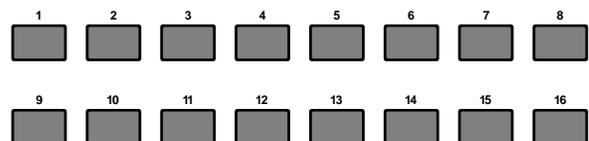
**NOTE** この状態でEXITキーを押すと、ボイス選択操作はキャンセルされ、もとのボイスの表示に戻ります。

**NOTE** すでに目的のバンクが選ばれている場合は、ここでの操作は必要ありません。

**NOTE** バンクについて詳しくはP.22、31をご参照ください。

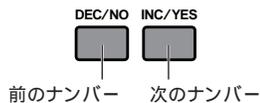
- 3 PROGRAMキー(1~16)のいずれかを押し、目的のプログラムナンバーを指定します。

上記の手順①~③で指定されたメモリー、バンク、プログラムナンバーのボイスが呼び出されます。LCDの表示も呼び出されたボイスの表示に切り替わります。



## INC/YESキー、DEC/NOキーを使う方法

INC/YESキーを押すと、次のナンバーのボイスを呼び出すことができます。また、DEC/NOキーを押すと、前のナンバーのボイスを呼び出すことができます。

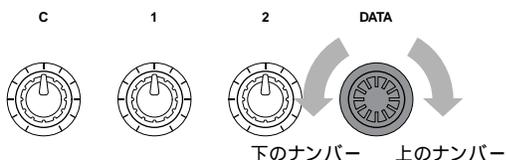


INC/YESキーまたはDEC/NOキーを押すだけで直接ボイスが切り替わるので、現在選ばれているボイスと1つか2つしかナンバーが離れていないようなボイスを選ぶときに便利です。

また、この方法では、次のバンクや前のバンクに連続して変化させることができます。たとえば、A16のボイスが選ばれているときにINC/YESキーを押すと、B01のボイスに変化し、H01のボイスが選ばれているときにDEC/NOキーを押すと、G16のボイスに変化します。

## DATAノブを使う方法

DATAノブを右方向に回すと、現在のボイスより上のナンバーのボイスに切り替えることができます。また、左方向に回すと、現在のボイスより下のナンバーのボイスに切り替えることができます。



ダイレクトにしかも連続的にボイスを切り替えることができます。

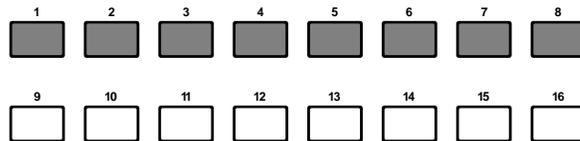
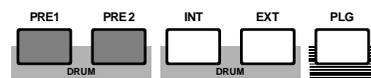
また、この方法でもINC/YESキー、DEC/NOキーを使う方法と同じように、次のバンクや前のバンクに連続して変化させることができます。

## ドラムボイスの選択

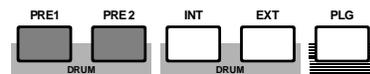
ドラムボイスは、今まで説明してきたノーマルボイスとは異なる方法で選択します。

## プリセットドラム(PRE:DR1~DR8)を選ぶ

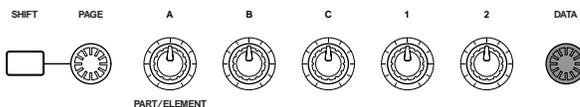
- MEMORYキーのPRE1を押しながらPRE2を押すと(またはPRE2を押しながらPRE1を押すと)、ドラムボイス用のプリセットメモリーPREが指定されます。続けてPROGRAMキーの1~8を押します。PROGRAMキーの1~8が、それぞれPRE:DR1(プリセットドラム1)~DR8(プリセットドラム8)に対応しており、押したキーに対応したドラムボイスが選ばれます。



- MEMORYキーのPRE1を押しながらPRE2を押すと、ドラムボイス用のプリセットメモリーPREが指定されます。続けてINC/YESキーまたはDEC/NOキーを押してドラムボイスを選択します。



- MEMORYキーのPRE1を押しながらPRE2を押すと、ドラムボイス用のプリセットメモリーPREが指定されます。続けてDATAノブを回してドラムボイスを選択します。

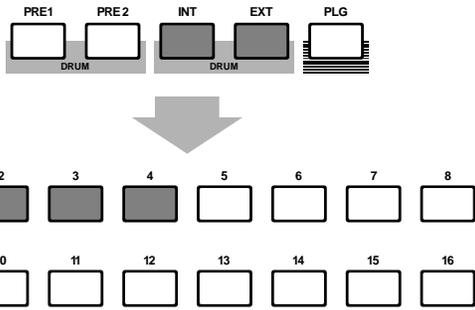


**NOTE** 一度いずれかのドラムボイスが指定されたあとは、単純にPROGRAMキーの1~8、INC/YESキーまたはDEC/NOキー、DATAノブを使って、ドラムボイス用のメモリー内でドラムボイスだけを切り替えることができます。

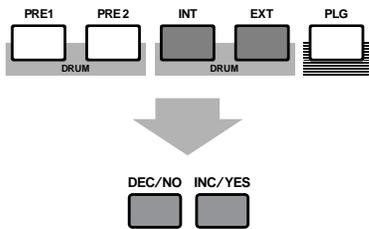
## ユーザードラム(INT:DR1/2、EXT:DR1/2)を選ぶ

- MEMORYキーのINTを押しながらEXTを押すと(またはEXTを押しながらINTを押すと)、ユーザードラムボイス用のメモリー(INT/EXT)が指定されます。続けてPROGRAMキーの1~4を押します。PROGRAMキーの1~4がそれぞれINT:DR1(インターナルドラム1)、INT:DR2(インターナルドラム2)、EXT:DR1(エクスターナルドラム1)、EXT:DR2(エクスターナルドラム2)に対応しており、押したキーに対応したユーザードラムボイスが選ばれます。

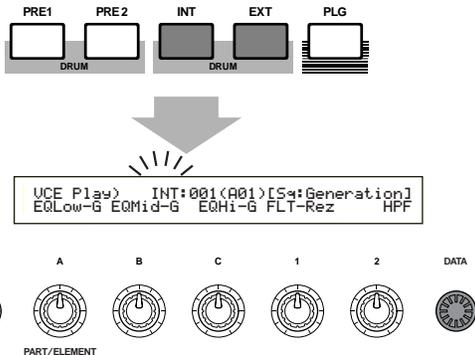
**NOTE** エクスターナルメモリーのユーザードラムボイスを指定するには、ユーザードラムボイスのデータが、メモリーカードからロードされている必要があります。



- MEMORYキーのINTを押しながらEXTを押すと、ユーザードラムボイス用のメモリー(INT/EXT)が指定されます。続けてINC/YESキーまたはDEC/NOキーを押してユーザードラムボイスを選択します。



- MEMORYキーのINTを押しながらEXTを押すと、ユーザードラムボイス用のメモリー(INT/EXT)が指定されます。続けてDATAノブを回してユーザードラムボイスを選択します。



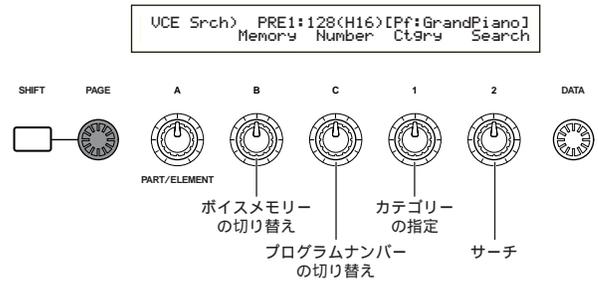
- **NOTE** 一度いずれかのユーザードラムボイスが指定されたあとは、単純にPROGRAMキーの1~4、INC/YESキーまたはDEC/NOキー、DATAノブを使って、ユーザードラムボイス用のメモリー内でユーザードラムボイスだけを切り替えることができます。

## カテゴリーサーチ機能を使う方法

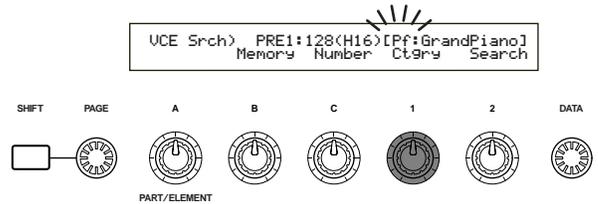
カテゴリーサーチ機能とは、特定のボイスカテゴリーを指定して、そのカテゴリー内のボイスだけをすばやく探し出すことができる機能です。たとえば、Pf(ピアノ)のボイスカテゴリーを指定すれば、Pf(ピアノ)のボイスカテゴリーに属するボイスだけを順番に切り替えていくことができます。

カテゴリーサーチ機能を実行するには、まず、PAGEノブでボイスサーチのページに切り替えます。

- **NOTE** プラグインボイスにプラグインボード内のBank(MSB/LSB)が選ばれているときは、ボイスサーチのページに切り替えることはできません。

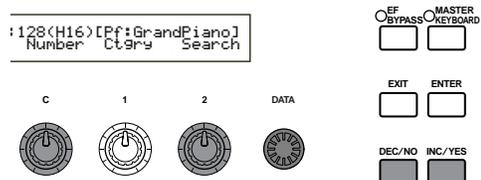


- 1 ノブBを動かして、目的のボイスメモリーへ切り替えます。
- 2 ノブ1を動かして、目的のボイスカテゴリーを指定します。LCD上のボイスカテゴリー表示が点滅します。



- **NOTE** ボイスカテゴリーの種類については、P.65のボイスカテゴリーリストをご参照ください。

- 3 ノブ2、INC/YESキー、DEC/NOキー、DATAノブ、ノブCを使って、目的のボイスを探します。各ノブやキーを動かすだけで、選んだボイスが呼び出されます。使用するノブやキーによって以下のように動作が異なります。



### ノブ2

指定されているカテゴリーのボイスが順番に切り替わります。ノブ2を右へ回すと同じカテゴリー内の上のナンバーのボイスへ、左へ回すと同じカテゴリー内の下のナンバーのボイスへ切り替わります。

### DATAノブ(またはINC/YESキー、DEC/NOキー)

指定されているカテゴリーのボイスが、メモリーをまたがって順番に切り替わります。DATAノブを右へ回す(INC/YESキーを押す)と、同じカテゴリー内の上のナンバーのボイスへ切り替わり、DATAノブを左へ回す(DEC/NOキーを押す)と、同じカテゴリー内の下のナンバーのボイスへ切り替わります。同じカテゴリー内のメモリーの最後(または最初)のボイスに來ても、続けてDATAノブを回したり、INC/YESキー、DEC/NOキーを押していくと、次の(または前の)メモリーのボイスに切り替わります。

## ノブC

通常のボイス選択と同様に、現在選ばれているメモリー内で、すべてのボイスが1つずつ順番に切り替わります。ノブCを右へ回すと上のナンバーのボイスへ、左へ回すと下のナンバーのボイスへ切り替わります。

**NOTE** ボイスカテゴリーを指定した際、現在選ばれているボイスメモリー内に、指定したボイスカテゴリーのボイスが見つからない場合は、LCD上のSearchの表示が[----]となります。この状態ではノブ2は無効となります。ENTERキーを押すと次のメモリー内をサーチします。

## クイックアクセス機能を使う方法

クイックアクセス機能を使うと、代表的な音色カテゴリーの中から12種類のプリセットボイスと4種類のインターナルボイス(工場出荷時)を素早く呼び出すことができます。次の手順で操作します。

**NOTE** クイックアクセスによって呼び出されるボイスについては別冊データリストをご参照ください。

- ボイスモード時にQUICK ACCESS(クイックアクセス)キーを押すと、ランプが点灯し、クイックアクセス機能がオンになります。

```
VCE Quick> INT:017<H01>[Pf:GrandPiano]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Fr4 ChoSend
```

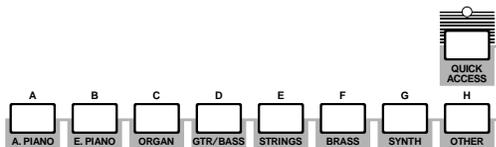
もう一度QUICK ACCESSキーを押すか、別のモードに移動するとクイックアクセス機能は解除されます。

**NOTE** クイックアクセス機能をオンにすると、前回クイックアクセスによって選ばれていたボイスに切り替わります。

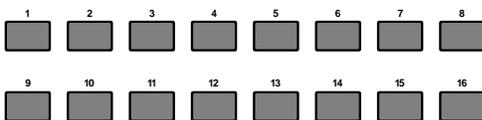
**NOTE** ボイスエディット中にクイックアクセス機能をオンにすると、クイックアクセスによってボイスを呼び出すまで、エディット中のボイスが有効となります。

**NOTE** クイックアクセス機能がオンのときは、MEMORYキーは無効となります。

- BANK(バンク)A~Hキーを使って音色カテゴリーを指定します。下のように代表的な8つの音色カテゴリーに分けられており、対応するカテゴリー名が各バンクキーの下にそれぞれ表示されています。



- PROGRAM(プログラム)1~16キーのいずれかを押すと、指定されたカテゴリー内の各キーに対応したボイスが呼び出されます。LCDには呼び出されたボイス名が表示されます。



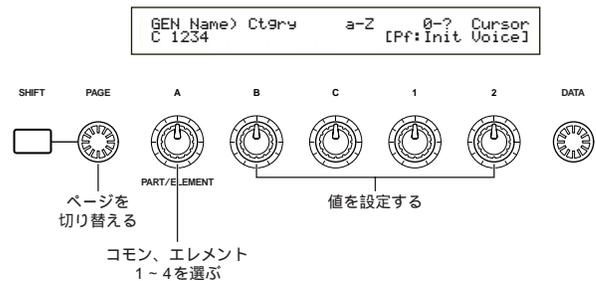
**NOTE** PROGRAM1~12キーには、BANKA~Hキーで選んだカテゴリーに合わせて、それぞれプリセットボイスが対応します。また、PROGRAM13~16キーには、BANKA~Hキーで指定されたバンクに合わせて、インターナルメモリーの各バンクの1~4のボイスが対応します。各ボイスについて詳しくは、別冊データリストをご参照ください。なお、対応するバンク/ナンバーを考慮して好きなボイスをインターナルメモリーの各バンクの1~4のボイスとしてストアしておけば、クイックアクセス機能を使ってそれらのボイスを選ぶこともできます。

## ボイスエディット

ボイスにはノーマルボイス、ドラムボイス、そしてプラグインボイス(プラグインボード装着時)の3種類があります。ここではボイスのエディットに関するパラメーターをボイスの種類ごとに分けて説明します。

**NOTE** ボイスについてはP.31をご参照ください。

ボイスエディットモードに入ると、以下のような1ページ目のディスプレイが表示されます。ボイスエディットモードでは、選ばれているボイスの種類によってモード内の画面構成(ページ数など)が異なりますが、基本的にはPAGEノブを使って目的のページに切り替え、各パラメーターに対応したノブA~C、ノブ1/2を使って値を設定します。なお、細かい設定は、DATAノブ、DEC/INCキーでも入力することができます。



また、SHIFTキーを押しながらノブA~Cまたはノブ1/2を動かすことにより、(設定値を変更することなく)カーソルを各ノブのパラメーターへ移動することができます。さらに、SHIFTキーを押しながらDATAノブやINC/DECキーを使って、カーソルを移動することもできます。

**NOTE** ボイスエディットモードへ入る前に、エディットしたいボイスをあらかじめ選んでおく必要があります(P.60)。すべてのパラメーターはボイス単位で設定し、ストアすることができます。

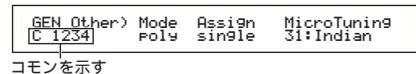
**NOTE** ボイスエディットモードへの入り方についてはP.16をご参照ください。

## コモンエディットとエレメントごとのエディット

ボイスは最大4つのエレメントから構成され(P.32)、4つのエレメントに共通した設定をコモンエディットと呼びます。ボイスエディットモードの画面構成は、このコモンエディットとエレメントごとのエディットに分けられます。

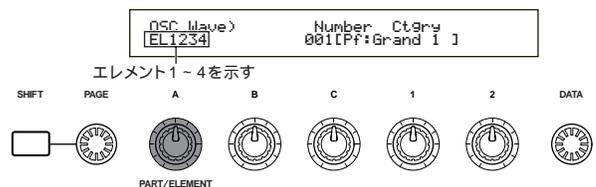
ボイスエディットモード時は、ノブAを使ってコ蒙の設定画面と各エレメント(1~4)の設定画面を切り替えます。

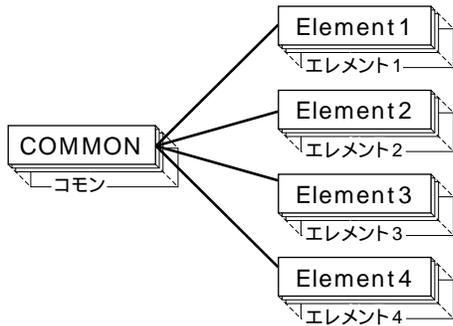
コ蒙の設定画面



コモンを示す

エレメント1~4の設定画面





### 目(エディット)マークについて

ボイスエディットモードで、何らかの設定/変更操作を行うと、ディスプレイ左上に目(エディット)マークが表示されます。このボイスが現在エディット中の状態であり、まだストアされていないことを確認することができます。



- NOTE** ボイスプレイモードへ抜けた後も、別のボイスを選ばない限り、エディットの状態は続いています。
- NOTE** 目(エディット)マークは、ボイスプレイモードのディスプレイでも表示されます。
- NOTE** アサインブルノブを動かしたときにも同様に、目(エディット)マークが表示されます。

### コンペア機能について

ボイスエディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

- 1 ボイスエディット中にCOMPARE(EDIT)キーを押します。ディスプレイ左上に示された目(エディット)マークが、目(コンペア)マークに変わり、エディット前の音が出る状態(コンペア状態)になります。



- NOTE** コンペア状態では、ノブA-C、ノブ1/2などを使ってエディットすることはできなくなります。
- 2 もう一度EDITキーを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。

### エレメントのオン/オフ機能について

ボイスエディットモードでは、エレメントのオン/オフ機能を使って、特定のエレメントをミュートすることができます。たとえば、あるエレメントだけを発音させてエディットしたい場合などに、他のエレメントをミュートすることができます。詳しくは、P.46をご参照ください。

### ボイスストアについて

一度ボイスエディットモードを抜けた後、別のボイスやモードを選択すると、エディット中のデータは失われてしまいます。大切なデータを失わないよう、ボイスエディット後は、すぐにボイスストア(保存)を実行してください。ボイスストアの手順については、P.101をご参照ください。

- NOTE** はじめから新しいボイスを作りたい場合は、エディット前にボイスジョブモードのイニシャライズボイスの機能を使って、特定のボイスの設定内容だけをクリアしておくとう便利です(P.100)。

## ノーマルボイス

ノーマルボイスのエディットには、コモンエディットに関する設定(そのボイスで使用される最大4つのエレメントに共通した設定)6種類とエレメントごとの設定6種類の計12種類の項目が用意されています。

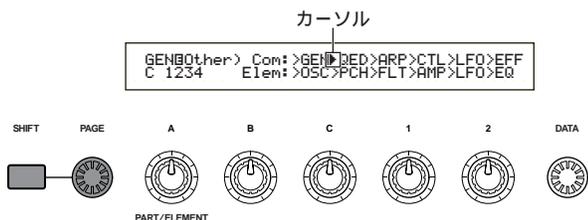
### ボイスエディットモード

- コモン
  - コモンジェネラル ..... 65
    - GEN Name(ジェネラルネーム) ..... 65
    - GEN Other(ジェネラルアザー) ..... 66
  - コモンクイックエディット ..... 66
    - QED Level(クイック エディット レベル) ..... 66
    - QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト) ..... 66
    - QED Filter(クイック エディット フィルター) ..... 67
    - QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター) ..... 67
  - コモンアルペジオ ..... 67
    - ARP Type(アルペジオタイプ) ..... 67
    - ARP Limit(アルペジオ ノートリミット) ..... 68
    - ARP Mode(アルペジオモード) ..... 68
    - ARP PlayEF(アルペジオ プレイ エフェクト) ..... 68
  - コモンコントローラー ..... 69
    - CTL Portamento(ポルタメント) ..... 69
    - CTL Bend(ピッチベンド) ..... 69
    - CTL Set1(コントロールセット1) ..... 69
    - CTL Set2(コントロールセット2) ..... 69
    - CTL Set3(コントロールセット3) ..... 69
    - CTL Set4(コントロールセット4) ..... 69
    - CTL Set5(コントロールセット5) ..... 69
    - CTL Set6(コントロールセット6) ..... 69
  - コモンLFO(ローフリクエンシーオシレーター) ..... 70
    - LFO Wave(LFOウェーブ) ..... 70
    - LFO Fade(LFOフェード) ..... 72
    - LFO Dest1(LFOデスティネーション1) ..... 72
    - LFO Dest2(LFOデスティネーション2) ..... 72
  - コモンエフェクト ..... 73
    - EFF InsEF(インサージョンエフェクト) ..... 73
    - EFF EF1(インサージョンエフェクト1) ..... 73
    - EFF EF2(インサージョンエフェクト2) ..... 73
    - EFF Rev(リバース) ..... 74
    - EFF Cho(コーラス) ..... 74
- エレメント
  - エレメントOSC(オシレーター) ..... 74
    - OSC Wave(オシレーターウェーブ) ..... 74
    - OSC Out(オシレーターアウト) ..... 74
    - OSC Pan(オシレーターパン) ..... 75
    - OSC Limit(オシレーターリミット) ..... 75
  - エレメントピッチ ..... 75
    - PCH Tune(ピッチチューン) ..... 75
    - PEG VelSens(PEG ベロシティセンシティビティ) ..... 76
    - PEG Time(PEGタイム) ..... 76
    - PEG Level(PEGレベル) ..... 76
    - PEG Release(PEGリリース) ..... 76
    - PCH Scale(ピッチスケール) ..... 77
  - エレメントフィルター ..... 78
    - FLT Type(フィルタータイプ) ..... 78
    - FLT HPF(ハイパスフィルター) ..... 80

FLT Sens(フィルターセンシティブティ)	80
FEG VelSens(FEGベロシティセンシティブティ)	80
FEG Time(FEGタイム)	81
FEG Level(FEGレベル)	81
FEG Release(FEGリリース)	81
FLT KeyFlw(フィルター キー フォロー)	81
FLT Scale(フィルター スケール ブレイク ポイント)	82
FLT Scale(フィルター スケール オフセット)	82
エレメントアンプリチュード	83
AEG VelSens(AEGベロシティセンシティブティ)	83
AEG Time(AEGタイム)	83
AEG Level(AEGレベル)	83
AEG Release(AEGリリース)	83
AMP KeyFlw(AMP キー フォロー)	84
AMP Scale(AMP スケール ブレイク ポイント)	85
AMP Scale(AMP スケール オフセット)	85
エレメントLFO(ローフリクエンシーオシレーター)	85
LFO Wave(LFOウェーブ)	85
LFO Depth(LFOデプス)	86
エレメントEQ(イコライザー)	86
EQ Type(EQタイプ)	86
EQ Param(EQパラメーター)	86

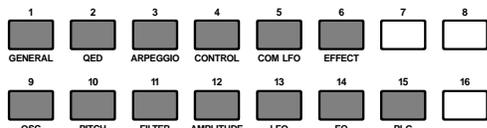
### メニューディスプレイ

SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、以下のような設定項目のメニューディスプレイが表示されます。続けてPAGEノブを使って(▶)カーソルを移動し、目的の項目を選んでSHIFTキーから手を離すと、選んだ項目の最後にエディットしていたページにジャンプすることができます。



### メニューの選択

ボイスエディットモード時には、PROGRAM/ PART1~6キーと9~15キーを使って、各項目にジャンプすることもできます。PROGRAM/PART1~6キー/9~15キーに対応する項目は以下のとおりです。



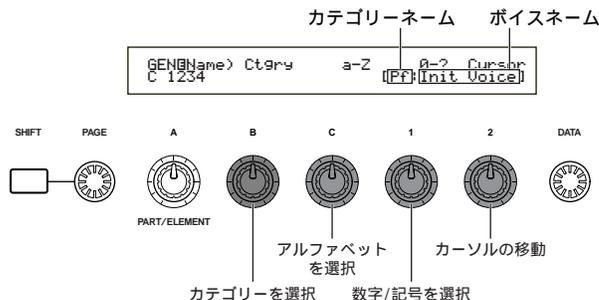
## コモンジェネラル

ここでは、コモンエディットのうち、ボイスネームや発音方式などのジェネラル(一般)パラメーターを設定します。次の2種類のページがあります。

- GEN Name(ジェネラルネーム)
- GEN Other(ジェネラルアザー)

## GEN Name(ジェネラルネーム)

ボイスネームを設定します。英数字を使って最大10文字のボイスネームを設定することができます。また、ボイスネームの左側には、カテゴリーネームを選択することができます。



### ボイスネームの設定

- ノブ2を使ってカーソルを移動し、最初の入力位置を選びます(点滅表示になります)。
- ノブCを使ってアルファベットを、またノブ1を使って数字/記号を選択します。
- ノブ2を使ってカーソルを移動し、次の文字を選択します。
- 上記②~③の操作を繰り返し、ボイスネームを決定します。なお、INC/DECキーやデータノブを使って数字/アルファベット/記号を入力することもできます。
- 必要に応じて、ノブBを使ってカテゴリーネームを設定します。カテゴリーネームを付けておくと、そのボイスの音色がだいたいどのような音色なのかがわかるので便利です。また、P.62のカテゴリーサーチ機能を使ったボイス選択も可能となります。カテゴリーネームが必要でない場合は、ハイフン表示(- : 指定なし)を選択します。

設定できる文字、数字、カテゴリーネーム:  
下記リストをご参照ください。

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	0	1	2	3	4
.	/	:	;	<	=	>	?	@	[	¥	]	^	_	'	{		}	~

表示	カテゴリーネーム	表示	カテゴリーネーム
--	指定なし	Pd	シンセパッド
Pf	ピアノ	Fx	シンセSFX
Cp	クロマティックパーカッション	Et	エスニック
Or	オルガン	Pc	パーカッシブ
Gt	ギター	Se	サウンドエフェクト
Ba	ベース	Dr	ドラムス
St	ストリングス/オーケストラ	Sc	シンセコンブ
En	アンサンブル	Vo	ボーカル
Br	ブラス	Co	コンビネーション
Rd	リード	Wv	マテリアルウェーブ
Pi	パイプ	Sq	シーケンス
Ld	シンセリード		

## GEN Other(ジェネラルアザー)

音源部の発音のさせかたやマイクロチューニングに関するパラメーターが用意されています。

```
GENOther> Mode Assign MicroTuning
C 1234 Poly single 31:Indian
```

### Mode(モード)

発音方式を選択します。mono(モノ)は単音演奏用、poly(ポリ)は和音演奏用の発音方式です。

設定できる値: mono、poly

### Assign(アサイン)

キーアサインの方式を選択します。single(シングル)は、音源側で同一ノートを受信した時、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi(マルチ)は、同一ノートを受信した時に、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。

設定できる値: single、multi

### MicroTuning(マイクロチューニング)

このボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。平均律をはじめ、全部で32種類の音律が用意されています。

設定できる値: 下記のリストをご参照ください。

No.	調律名	調	特徴
00	Equal temperament 平均律	—	19世紀に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。このため転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛がもたらされました。
01-12	Pure major 純正律 (長調)	C-B	金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音はきれいな濁りのないハーモニーとなります。ただし移調の際には音律を変える必要があるため、演奏中に楽器を変えたり調律を変えなければなりません。本機ではすべての長調、短調の音律をメモリーしてあります。
13-24	Pure minor 純正律 (短調)	A-G#	
25	Werckmeister ヴェルクマイスター	—	調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要がありません。しかし、演奏する際の調の調号(#,b)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。
26	Kirnberger キルンベルガー	—	バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
27	Vallotti & Young バロツティ & ヤング	—	
28	1/4 shifted	—	全体に1/4音上げた平均律です。通常の平均律の音階と混ぜて演奏することで、非常に緊張感のある音になります。
29	1/4 tone	—	鍵盤上の半音が1/2半音となる調律です。
30	1/8 tone	—	鍵盤上の半音が1/4半音となる調律です。
31	Indian インディアン	—	インド音楽で使用される旋律です(白鍵[C-B]のみ)。

## コモンクイックエディット

主にボイスの音量、音色、音質に関するパラメーターが用意されています。

次の4種類のページがあります。

QED Level(クイック エディット レベル)  
QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)  
QED Filter(クイック エディット フィルター)  
QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)

### QED Level(クイック エディット レベル)

ボイスの音量やパンに関するパラメーターが用意されています。

```
QEDLevel> Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

#### Vol(ボリューム)

ボイスの音量を設定します。

設定できる値: 0~127

#### Pan(パン)

ボイスのパン(ステレオ定位)を設定します。

設定できる値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

#### RevSend(リバースェンド)

インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のリバースェンドへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0~127

#### ChoSend(コーラスェンド)

インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスェンドへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0~127

### QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)

ボイスにかかるコーラスェンドの効果を設定します。

```
QEDEffectCtrl> Chorus
C 1234 +63
```

#### Chorus(コーラス)

コーラスェンドでタイプごとに定められたパラメーターに対するオフセット量を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

## QED Filter(クイック エディット フィルター)

ボイスの音色を変化させるフィルターに関する設定を行います。使用しているフィルターがLPF(ローパスフィルター)とHPF(ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効となります。

QEDFilter)	Cutoff	Reso
C 1234	+63	+63

### Cutoff(カットオフ)

カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、信号が各フィルターを通過するときの基準となります。

設定できる値: -64~0~+63

### Reso(レゾナンス)

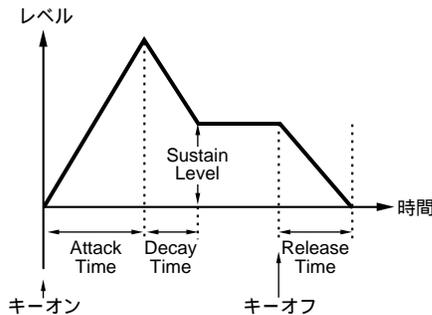
レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。

設定できる値: -64~0~+63

## QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)

EG(エンベロープジェネレーター)の設定により、ボイスの音量の時間的な変化をすることができます。ここでのEG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4つのパラメーターを用いて設定する機能です。

QEDEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
C 1234	+63	+63	+63	+63



### Attack(アタック)

アタックタイム(鍵盤を弾いた瞬間から最大音量に達するまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

### Decay(ディケイ)

ディケイタイム(最大音量から減衰しながら持続音量に達するまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

### Sustain(サステイン)

サステインレベル(持続音量)を設定します。鍵盤を押している間はこの音量が持続します。

設定できる値: -64~0~+63

### Release(リリース)

リリースタイム(鍵盤から指を離れたあと、音が減衰して消えていくまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

## コモンアルペジオ

アルペジオ設定に関するパラメーターが用意されています。次の4種類のページがあります。

### ARP Type(アルペジオタイプ)

### ARP Limit(アルペジオ ノート リミット)

### ARP Mode(アルペジオモード)

### ARP PlayEF(アルペジオ プレイ エフェクト)

## ARP Type(アルペジオタイプ)

アルペジオのタイプやテンポなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターが用意されています。

ARPType)	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	UPOct1:Sq	120	on	on

### Type(タイプ)

アルペジオのタイプを設定します。

設定できる値:

以下の4種類のカテゴリーに分かれています。アルペジオタイプについては、別冊のデータリストをご参照ください。

#### Sq (シーケンス)

一般的なアルペジオのフレーズをつくります。

#### Ph (フレーズ)

Sqより音楽的なフレーズをつくります。

#### Dr (ドラムパターン)

ドラムパターン用のフレーズをつくります。

#### Ct (コントロール)

音色を変更します。ノートの情報はありません。アルペジオモードのKey Modeをdirectにしてお使いください。

### Tempo(アルペジオテンポ)

アルペジオのテンポを設定します。

設定できる値: 25~300

**NOTE** MIDIシンク機能(P.131)がオン(MIDI)になっているときは、この表示が[MIDI]となり、変更することはできません。

## Switch(スイッチ)

アルペジエーターのon/offを設定します。

設定できる値: off, on

## Hold(ホールド)

アルペジエーターのホールド機能のOn/offを設定します。

設定できる値: syncoff(下記参照)、off, on

syncoff

鍵盤を弾いたときに1音め(最初の和音)のアルペジエーターの発音はリセットされます(アルペジオデータの最初から発音します)。1音目をノートオフして、2音目を弾いた場合、2音目はリセットされません。鍵盤を離している間、アルペジオの演奏は聞こえませんが、内部的にはアルペジオの機能が続き、2音目を弾くと演奏(発音)が再開されるというイメージです。アルペジエーターを使ったドラムパターンなどに使用します。

**NOTE** ホールド機能について詳しくは、P.38をご参照ください。

## ARP Limit(アルペジオ ノート リミット)

ARPBLimit)	Note Limit
C 1234	C-2 - G 8

### Note Limit(ノートリミット)

アルペジオ鍵盤の最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲でアルペジエーターを機能させることができます。

設定できる値: それぞれC - 2 ~ G8

**NOTE** C5 - C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行った場合、C - 2 ~ C4とC5 ~ G8の範囲でアルペジエーターが機能します。

**NOTE** SHIFTキーを押しながら鍵盤を押すことで、最低音/最高音を設定することもできます。

## ARP Mode(アルペジオモード)

アルペジオ再生のしかたを決めるキーモードや発音のしかたを決めるペロシティモードを設定します。

ARPMode)	Key Mode	Vel Mode
C 1234	sort	thru

### Key Mode(キーモード)

キーモード(鍵盤を弾いた時のアルペジオ再生のしかた)を設定します。3種類のモードが用意されています。

設定できる値:

sort(ソート)

鍵盤を弾くと、弾いた鍵盤の音程の低い方から順にアルペジオが再生されます。

thru(スルー)

鍵盤を弾くと、弾いた順にアルペジオが再生されます。

direct(ダイレクト)

鍵盤で弾いたとおりに発音されます。アルペジオのシーケンスデータ上に、パンやブライトネスなどのコントロールチェンジデータを入力してある場合、アルペジオ再生時には、自動的にコントロールチェンジによる効果が得られます。

**NOTE** アルペジオタイプのカテゴリーがCt(コントロール)のとき、direct以外の設定では音が出ません。

**NOTE** sort、thruのどちらの場合も、実際に発音されるノートの順番は、アルペジオのシーケンスデータによって影響を受けます。

## Vel Mode(ペロシティモード)

ペロシティモードを設定します。ここでの設定により、アルペジオの各構成音の発音ペロシティが決まります。次の2種類のモードがあります。

設定できる値:

original(オリジナル)

アルペジオのシーケンスデータが、あらかじめ持っているペロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ペロシティになります。

thru(スルー)

シーケンスデータが持っているペロシティ値に関係なく、実際に鍵盤を弾いた時のペロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ペロシティになります。

## ARP PlayEF(アルペジオ プレイ エフェクト)

アルペジオのプレイエフェクトに関する設定を行います。プレイエフェクトとは、アルペジオを再生する際に、MIDIノートの発音タイミングやペロシティなどを一時的に修正/変更する機能です。演奏のグルーブ感(ノリ)を変更することができます。

ARPPlayEF)	Unit	Vel	Gate
C 1234	50%	200%	200%

### Unit(ユニット)

アルペジオ再生の時間を伸ばしたり、縮めたりします。たとえば、値を200%に設定すると、元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分になります。また、逆に値を50%に設定すると、元の再生時間の半分になり、テンポは倍のスピードにアップします。元の再生時間のまま変更しない場合は100%を設定します。

設定できる値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%

### Vel(ペロシティ)

ペロシティ(鍵盤の強弱)のレイト値を設定します。ここでの設定値を元のアルペジオデータのペロシティにかけた値が、再生時のペロシティとなります。値を100%に設定すると、元のペロシティ値のまま変化しません。値を100%より大きくするとペロシティは強くなり、100%より小さくすると弱くなります。

設定できる値: 0% ~ 200%

**NOTE** ここでの設定によってペロシティが0以下になる場合、実際には1の値に置き換えられます。

**NOTE** ここでの設定によってペロシティが128以上になる場合、実際には127の値に置き換えられます。

### Gate(ゲートタイム)

ゲートタイム(音符の長さ)のレイト値を設定します。ここでの設定値を元のアルペジオデータのゲートタイムにかけた値が、再生時のゲートタイムとなります。値を100%に設定すると、元のゲートタイムのまま変化しません。値を100%より大きくするとゲートタイムは長くなり、100%より小さくすると短くなります。

設定できる値: 0% ~ 200%

**NOTE** ここでの設定によってゲートタイムが0以下になる場合、実際には1の値に置き換えられます。

## コモンコントローラー

コントローラーに関する設定を行います。ポルタメント機能のパラメーターをはじめ、ピッチベンドホイールの働きやエレメントごとに使用するコントローラーの設定が行えるようになっています。次の8種類のページがあります。

CTL Portamento(ポルタメント)  
 CTL Bend(ピッチベンド)  
 CTL Set1(コントロールセット1)  
 CTL Set2(コントロールセット2)  
 CTL Set3(コントロールセット3)  
 CTL Set4(コントロールセット4)  
 CTL Set5(コントロールセット5)  
 CTL Set6(コントロールセット6)

### CTL Portamento(ポルタメント)

ポルタメントに関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤の音程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。

CTLBPortamento)	Switch	Time	Mode
C 1234	on	127	fulltime

#### Switch(スイッチ)

ポルタメントのon/offの設定です。

設定できる値: off、on

#### Time(タイム)

ポルタメントの音程変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほど音程の変化にかかる時間が長くなります。

設定できる値: 0 ~ 127

#### Mode(モード)

ポルタメントモードを設定します。ポルタメントモードの設定によってポルタメントを機能させる方法が決まります。GEN Other(ジェネラルアザー)のModeの設定(mono/poly)によって、ポルタメントの働き方が異なります。

設定できる値: fingered、fulltime

GEN OtherのModeがmonoに設定されているとき

fingered

レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をした時にだけ、ポルタメントの効果がかかります。

fulltime

どんな弾き方でもポルタメントがかかります。

GEN OtherのModeがpolyに設定されているとき

複音にポルタメントがかかります。その他はmonoのときと同様です。

### CTL Bend(ピッチベンド)

ピッチベンドホイールでコントロールできる音程変化の幅を設定します。

CTLBPitchBend)	Lower	Upper
C 1234	-12	+12

#### Lower(ロワー)

ピッチベンドホイールを下方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかを半音単位で設定します。たとえば値を - 12 に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下の音程までのコントロールが可能となります。

設定できる値: - 48 ~ 0 ~ +24

#### Upper(ピッチベンドアップパー)

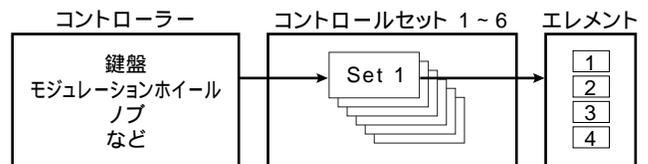
ピッチベンドホイールを上方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかを半音単位で設定します。たとえば値を +12 に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上の音程までのコントロールが可能となります。

設定できる値: - 48 ~ 0 ~ +24

### CTL Set1(コントロールセット1)~CTL Set6(コントロールセット6)

パネルのコントローラーやノブ、鍵盤などには、あらかじめいろいろなコントロール機能を割り当てて使用することができます。たとえば、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたり、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスをかけたりすることができます。また、それらのコントロールを特定のエレメントに対してだけ有効にすることができます。これらのコントロールの割り当てをコントロールセットと呼びます。1つのボイスに対して最大6種類の異なるコントロールセットを同時に設定しておくことができます。したがって、コントロールセットの画面がCTL Set1からCTL Set6までの6ページ分用意されています。

CTLBSet1)	Src	Dest	EL Sw	Depth
C 1234	FC(04)	ELF05Pd	1234	+63



#### Src(ソース)

Destで選んだ機能をコントロールするためのコントローラーを設定します。次の9種類のコントローラーが用意されています。

設定できる値: PB(ピッチベンドホイール)、MW(モジュレーションホイール)、AT(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)、FS(フットスイッチ)、RB(リボンコントローラー)、BC(プレスコントローラー)、KN1/2(ノブ1/2)

**NOTE** SrcにFCまたはFSを選択した場合、次のコントロールチェンジナンバーが設定されていると、Destで選んだ機能をコントロールできません。

FC: 7、11

FS: 64、65、66

コントロールチェンジナンバーの設定は以下のページで行います。

FC:

ボイスを演奏する場合 .....ユーティリティモードのCTRL Assign2(P.133)

パフォーマンスを演奏する場合 ..パフォーマンスエディットモードのCTRL Assign2(P.111)

FS:

ユーティリティモードのCTRL Other(P.129)

**Dest(デスティネーション)**

コントロール機能を設定します。ここで選んだコントロール機能をSrcで選んだコントローラーでコントロールすることができます。

設定できる値: 別冊のコントロールリストをご参照ください。

**ElemSw(エレメントスイッチ)**

各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にするか、無効にするかを選択します。ノブ1でカーソル(点滅部)を動かし、DATAノブまたはINC/DECキーを使って、各エレメント対応する1~4の番号を表示させると有効になり、番号を表示させなければ無効になります。

設定できる値: エレメント1~4に対してそれぞれ有効(1~4表示)/無効(-表示)

**NOTE** Dest(デスティネーション)のパラメーターがエレメントに関するものでないとき(00~33のとき)は機能しません。

**Depth(デプス)**

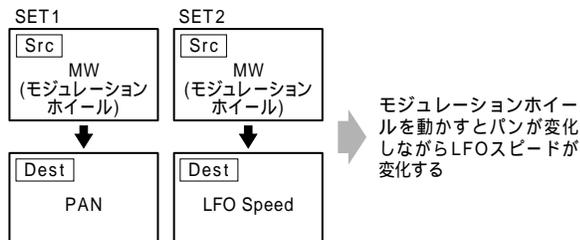
Destで選んだコントロール機能をコントロールする深さを設定します。

設定できる値: -64~0~+63

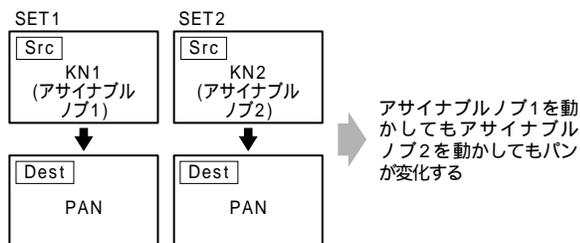
**コントロールセットの割り当て例**

コントロールセット1~6への割り当てを自由にを使って、1つのSrc(ソース)で複数のDest(デスティネーション)をコントロールしたり、複数のSrcで1つのDestをコントロールしたりなど、さまざまな設定が行えます。

例1: 1つのSrcで複数のDestをコントロール



例2: 複数のSrcで1つのDestをコントロール



**NOTE** コントロールセットの割り当て方については、基礎編(P.40)をご参照ください。

**コモンLFO(ローフリケンシーオシレーター)**

LFOに関する設定を行います。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードなどを変調し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります。例えば、ピッチとフィルターに対して同時に変調をかけるなど、目的に応じて複数の変調先を選んだり、特定のエレメントに対してだけ変調をかけることもできます。次の4種類のページがあります。

LFO Wave(LFOウェーブ)

LFO Fade(LFOフェード)

LFO Dest1(LFOデスティネーション1)

LFO Dest2(LFOデスティネーション2)

**LFO Wave(LFOウェーブ)**

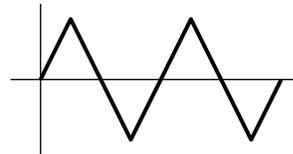
LFO(Wave)	Wave	Speed	KeyReset	Phase
C 1234	trfzd	63	on	270

**Wave(ウェーブ)**

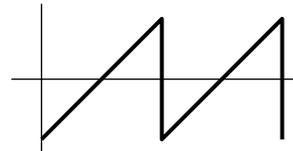
LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。12種類のウェーブが用意されています。

設定できる値: tri, tri+, saw up, saw dw, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2

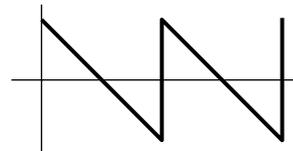
tri



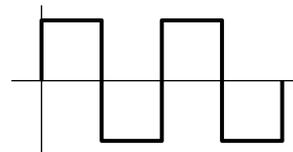
saw up



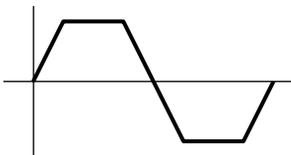
saw dw



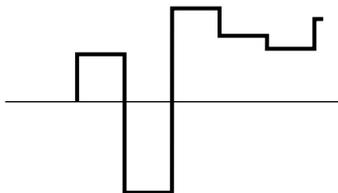
squ



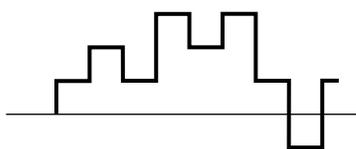
trpzd



S/H 1



S/H 2

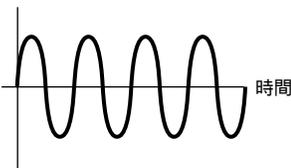


## Speed(スピード)

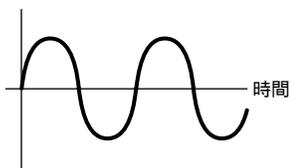
LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きければスピードが上がります。

設定できる値: 0 ~ 63、16th(16分音符)、16th/3(16分音符の3連符)、16th.(付点16分音符)、8th(8分音符)、8th/3(8分音符の3連符)、8th.(付点8分音符)、4th(4分音符)、4th/3(4分音符の3連符)、4th.(付点4分音符)、2nd(2分音符)、2nd/3(2分音符の3連符)、2nd.(付点2分音符)、4thx4(4分音符4拍: 4拍子での全音符)、4thx5(4分音符5拍)、4thx6(4分音符6拍)、4thx7(4分音符7拍)、4thx8(4分音符8拍)

スピード = 速い



スピード = 遅い



**NOTE** ここでの音符の長さは、内部クロック(Internal)または外部クロック(MIDI)によるテンポが基準となります。

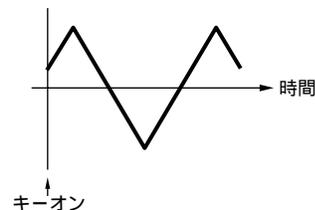
## KeyReset(キーオンリセット)

鍵盤を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。次のように3種類の設定が用意されています。

設定できる値: off、each-on、1st-on

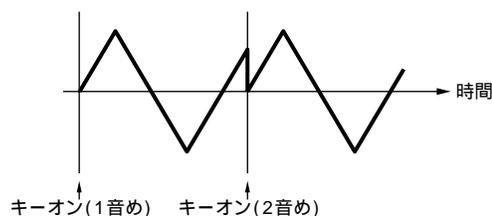
off

鍵盤を弾いたときの位相から信号波形が始まります。



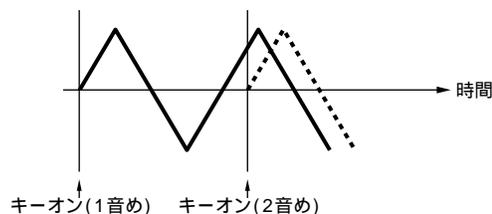
each-on

鍵盤を弾くたびに位相の初期設定値に基づいて信号波形が始まります。



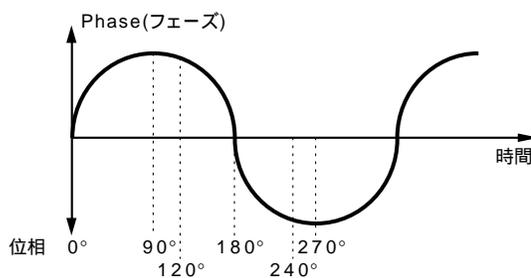
1st-on

鍵盤を弾いたときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされます。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。



## Phase(フェーズ)

鍵盤を弾いた瞬間のLFOウェーブの位相を設定します。下の図のように0/90/120/180/240/270度の位相が用意されています。



設定できる値: 0、90、120、180、240、270

## LFO Fade(LFOフェード)

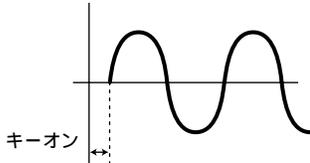
LFO(Fade)	Delay	FadeIn	Hold	FadeOut
C 1234	127	127	127	127

### Delay(ディレイ)

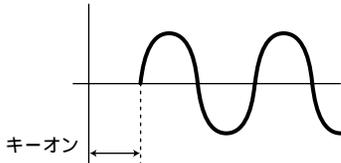
鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

設定できる値: 0 ~ 127

すぐに効果が始まる



ゆっくり効果が始まる

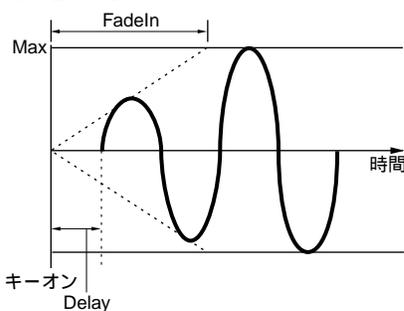


### FadeIn(フェードイン)

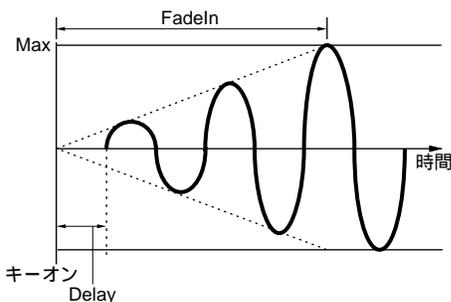
鍵盤を弾いてDelayで設定された時間を経過した後、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。

設定できる値: 0 ~ 127

FadeIn: 小さい値  
すぐに効果が大きくなる



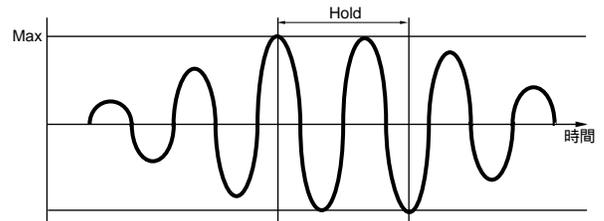
FadeIn: 大きい値  
ゆっくり効果が大きくなる



### Hold(ホールド)

LFOの効果が始まってから最大レベルに達したあとの持続時間を設定します。値が大きいほど持続時間が長くなります。

設定できる値: 0 ~ 127

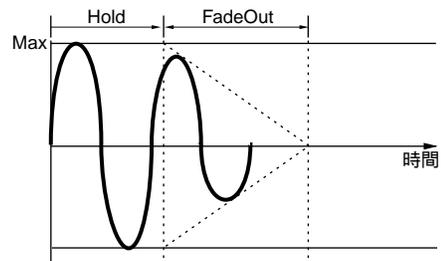


### FadeOut(フェードアウト)

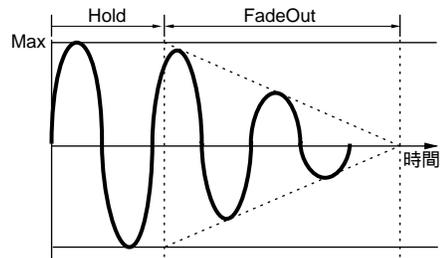
鍵盤を弾いてHoldで設定された持続時間を経過した後、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が最大レベルから減衰していくまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。

設定できる値: 0 ~ 127

FadeOut: 小さい値  
すぐに効果が消えていく



FadeOut: 大きい値  
ゆっくり効果が消えていく



## LFO Dest1(LFOデスティネーション1)

## LFO Dest2(LFOデスティネーション2)

LFOウェーブによる変調先や変調の深さを設定します。変調先を選ぶページが2ページあるので、目的に応じて複数の変調先を選ぶこともできます。

LFO(Dest1)	Dest	ElemSw	Depth
C 1234	AMD	1234	127

Dest(デスティネーション)

LFOウェーブで変調する機能を選択します。

設定できる値: AMD、PMD、FMD、RESO(レゾナンス)、PAN、ELFOSpd(エレメントLFOスピード)

ElemSw(エレメントスイッチ)

各エレメントに対してLFOウェーブでの変調を有効にするか、無効にするかを選択します。ノブ1でカーソル(点滅部)を動かし、DATAノブまたはINC/DECキーを使って、各エレメント対応する1~4の番号を表示させると有効になり、番号を表示させなければ無効になります。

設定できる値: エレメント1~4に対してそれぞれ有効(1~4表示)/無効(-表示)

Depth(デプス)

LFOウェーブによる変調の深さを設定します。

設定できる値: 0~127

```
EFFBEF2) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```

Ctgry(エフェクトカテゴリー)

エフェクトのカテゴリーを指定することができます。カテゴリーを選び、ENTERキーを押すと選んだカテゴリー内の最初のエフェクトタイプを呼び出すことができます。

設定できる値: 各エフェクトカテゴリーについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

Type(エフェクトタイプ)

エフェクトのタイプを選択します。カテゴリー指定によってカテゴリー表示が点滅している時は、ENTERキーを押して点滅表示のカテゴリーの最初のエフェクトタイプを呼び出すことができます。

設定できる値: 各エフェクトタイプについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

Dry/Wet(ドライ/ウェット)

ドライ信号(エフェクトユニットを通過していない信号)とウェット信号(エフェクトユニットで処理された信号)のミックスバランスを表示/設定します。エフェクトタイプによっては表示されないものもあります。

設定できる値: D63>W~D=W~D<W63

## コモンエフェクト

エフェクトに関する設定を行います。2種類のインサージョンエフェクトおよびリバープやコーラスのシステムエフェクトに関する設定が用意されています。次の5種類のページがあります。

EFF InsEF(インサージョンエフェクト)

EFF EF1(インサージョンエフェクト1)

EFF EF2(インサージョンエフェクト2)

EFF Rev(リバープ)

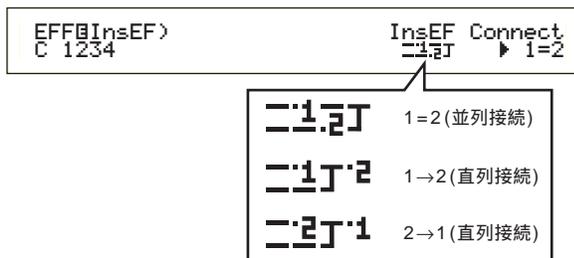
EFF Cho(コーラス)

### EFF InsEF(インサージョンエフェクト)

InsEF Connect(インサージョンエフェクトコネクト)

インサージョンエフェクト1と2の接続方法を設定します。設定を変更すると、値の左側にある信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。

信号経路のイメージ表示



設定できる値: 1=2(並列接続)、1→2(インサージョンエフェクト1から2への直列接続)、2→1(インサージョンエフェクト2から1への直列接続)

### EFF EF1/2(インサージョンエフェクト1/2)

インサージョンエフェクト1/2で使用するエフェクトタイプを選びます。Ctgryでエフェクトカテゴリーを指定し、Typeでエフェクトタイプを選びます。

エフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます。

### エフェクトパラメーターの設定

エフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます。

PAGEノブで設定画面を切り替え、各ノブ、DATAノブ、INC/DECキーを使って値を設定します。

EXITキーを押すと、元のエフェクトタイプの選択画面に戻ります。

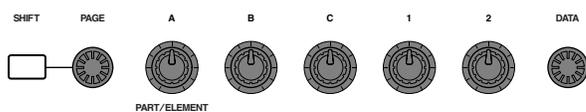
エフェクトタイプ選択画面

```
EFFBEF2) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```



パラメーター設定画面

```
EFFBEF2) TimeL TimeR TimeC Dry/Wet
DelayLCR 333.3m 166.7m 500.0m D<W63
```



**NOTE** 選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストのエフェクトタイプリスト/エフェクトパラメーターリストをご参照ください。

## EFF Rev(リバーブ)

リバーブエフェクトで使用するリバーブエフェクトタイプを選びます。リバーブエフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだリバーブエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます。

EFFBRev) Type	Return [ENTER]
C 1234 Basement	127 to Edit

### Type(リバーブエフェクトタイプ)

リバーブエフェクトのタイプを選択します。

設定できる値: 各リバーブエフェクトタイプについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

### Return(リターン)

リバーブエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

## EFF Cho(コーラス)

コーラスエフェクトで使用するコーラスエフェクトタイプを選びます。コーラスエフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだコーラスエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます。

EFFBCho) Type	toRev	Return [ENTER]
C 1234 Chorus1	127	127 to Edit

### Type(コーラスエフェクトタイプ)

コーラスエフェクトのタイプを選択します。

設定できる値: 各コーラスエフェクトタイプについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

### toRev(トゥリバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

### Return(リターン)

コーラスエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

## エレメントOSC(オシレーター)

ボイスを構成するウェーブに関する設定を行います。1つのボイスは最大4つのエレメントから構成されますので(P.32)、ここではエレメントごとにウェーブを選択し、細かいパラメーター設定が行えるようになっています。次の4種類のページがあります。

OSC Wave(オシレーターウェーブ)

OSC Out(オシレーターアウト)

OSC Pan(オシレーターパン)

OSC Limit(オシレーターリミット)

### OSC Wave(オシレーターウェーブ)

ボイスを構成する各エレメントのウェーブを選択します。ノブAで各エレメントを選び、ノブCでそれぞれのウェーブを設定します。

OSCBWave) Number	Ctgr
EL1234	001[Pf:Grand 1]

### Number(ウェーブナンバー)

ウェーブナンバーを選択します。ここでナンバーを選ぶと、ナンバーの右側に選んだウェーブナンバーのカテゴリーとウェーブネームが表示されます。各エレメントに異なるウェーブナンバーを選ぶことができます。

設定できる値: 000(off) ~ 553 各ウェーブについては、別冊のデータリストをご参照ください。

### Ctgr(カテゴリー)

使用したいウェーブのカテゴリーを選択します。カテゴリーを選び、ENTERキーを押すとそのカテゴリーの最初のウェーブが選ばれます。

設定できる値: ウェーブのカテゴリーの種類についてはP.65のリストをご参照ください。

### OSC Out(オシレーターアウト)

ボイスを構成する各エレメントの出力に関する設定を行います。

OSCBOut) Level	Delay	InsEF
EL1234 96	0	ins2

### Level(レベル)

各エレメントの出力レベルを設定します。

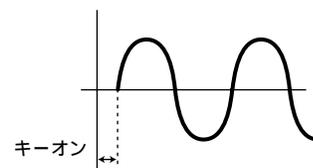
設定できる値: 0 ~ 127

### Delay(キーオンディレイ)

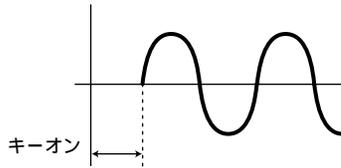
鍵盤を押した後、実際に音が出るまでの遅れを設定します。各エレメントに異なるディレイを設定することができます。

設定できる値: 0 ~ 127

すぐに効果が始まる



ゆっくり効果が始まる



### InsEF(インサージョンエフェクト)

各エレメントからの信号の出力先のインサージョンエフェクトユニットを選択します。Thruを選択すると、インサージョンエフェクトをバイパスします。

設定できる値: thru(バイパス)、ins1(インサージョンエフェクト1)、ins2(インサージョンエフェクト2)

### OSC Pan(オシレーターパン)

ボイスを構成する各エレメントのパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行います。さまざまなパン設定が用意されています。

OSC(Pan)	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63

#### Pan(パン)

各ウェーブのパンを設定します。ここでの設定により、各エレメントのステレオ定位を調節することができます。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダム、スケールの各パン設定の基準位置となります。

設定できる値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

#### Alter(オルタネート)

鍵盤を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。Panで設定した位置が左右への移動の基準位置となります。

設定できる値: L64~0~R63

#### Random(ランダム)

鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。Panで設定した位置が定位の変化の基準位置となります。

設定できる値: 0~127

#### Scale(スケール)

弾く鍵盤の位置(音程)によって左右の音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。C3の音程の鍵盤位置がPanで設定した定位となります。

設定できる値: -64~0~+63

### OSC Limit(オシレーターリミット)

ボイスを構成する各エレメントの発音鍵域/ベロシティ範囲(そのエレメントがそれぞれ鍵盤/ベロシティのどの範囲で発音されるか)を設定します。各エレメントに異なる値を設定することができます。

OSCLimit)	Note Limit	Vel Limit
EL1234	C-2 - G8	1 - 127

#### Note Limit(ノートリミット)

各エレメントの発音鍵域の最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、そのエレメントのウェーブを発音させることができます。

設定できる値: それぞれC-2~G8

**NOTE** C5 - C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行った場合、C-2~C4とC5~G8の範囲で発音します。

**NOTE** SHIFTキーを押しながら鍵盤を押すことで、最低音/最高音を設定することもできます。

#### Vel Limit(ベロシティリミット)

各エレメントのウェーブが発音するベロシティの最低値と最高値を設定します。ここで設定したベロシティの最低値と最高値の範囲内で、そのエレメントのウェーブを発音させることができます。

設定できる値: それぞれ1~127

**NOTE** 93 - 34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行った場合、1~34と93~127の範囲で発音します。

## エレメントピッチ

ここではウェーブのピッチに関する設定を行います。エレメントごとにピッチに関するさまざまなパラメーター設定が行えるようになっています。特にピッチエンベロープジェネレーターの設定により、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を作ることができます。次の6種類のページがあります。

#### PCH Tune(ピッチチューン)

PEG VelSens(PEG ベロシティセンシティブィティ)

PEG Time(PEGタイム)

PEG Level(PEGレベル)

PEG Release(PEGリリース)

PCH Scale(ピッチスケール)

### PCH Tune(ピッチチューン)

各エレメントのウェーブのチューニングやEGの効き具合などを設定します。各エレメントに異なる値を設定することができます。

PCH(Tune)	EGDepth	Coarse	Fine	Random
EL1234	+63	+0	+0	+7

#### EGDepth(EGデプス)

ピッチエンベロープジェネレーターの音程変化の量を設定します。0に設定すると元の音程のまま変化しません。

設定できる値: -64~0~+63

**Coarse(コース)**

各エレメントのウェーブの音程を半音単位で移調します。

設定できる値: -48~0~+48

**Fine(ファイン)**

各エレメントのウェーブの音程を微調節します。

設定できる値: -64~0~+63

**Random(ランダム)**

鍵盤を弾くたびに各エレメントのウェーブの音程をランダムに変化させます。値を大きくするほど音程変化が大きくなります。0に設定すると元の音程のまま変化しません。

設定できる値: 0~127

**Hold(ホールドタイム)**

ホールドタイムを設定します。

設定できる値: 0~127

**Attack(アタックタイム)**

アタックタイムを設定します。

設定できる値: 0~127

**Decay1(ディケイ1タイム)**

ディケイ1タイムを設定します。

設定できる値: 0~127

**Decay2(ディケイ2タイム)**

ディケイ2タイムを設定します。

設定できる値: 0~127

**PEG VelSens(PEG ベロシティセンシティビティ)**

ピッチエンベロープジェネレーターに対するベロシティの感度を設定します。

PEGVelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63 attack

**Level(レベル)**

ピッチエンベロープジェネレーターのレベル(音程変化量)に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音程変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -64~0~+63

**Time-Segment(タイム-セグメント)**

ピッチエンベロープジェネレーターのタイム(時間変化)に対するベロシティの感度を設定します。まずノブ2を使ってSegment(時間区分)を選び、次にノブ1を使ってTimeの値(ベロシティの感度)を設定します。Timeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値(Time): -64~0~+63

設定できる値(Segment):

attack

ホールドタイム/アタックタイム/ディケイ1タイムに対してTimeの値が影響します。

all

ピッチエンベロープジェネレーターのすべてのタイム設定に対してTimeの値が影響します。

**PEG Time(PEGタイム)**

ピッチエンベロープジェネレーターのタイム設定を行います。PEG LevelやPEG Releaseの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を作ることができます(次ページ参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

PEGTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127

**PEG Level(PEGレベル)**

ピッチエンベロープジェネレーターのレベル(音程変化の量)設定を行います。PEG TimeやPEG Releaseの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を作ることができます(次ページ参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

PEGLevel)	Hold	Attack	Decay1	Sustain
EL1234	+127	-128	+127	+ 0

**Hold(ホールドレベル)**

ホールドレベルを設定します。

設定できる値: -128~0~+127(-4800cent~0~+4800cent)

**Attack(アタックレベル)**

アタックレベルを設定します。

設定できる値: -128~0~+127(-4800cent~0~+4800cent)

**Decay1(ディケイ1レベル)**

ディケイ1レベルを設定します。

設定できる値: -128~0~+127(-4800cent~0~+4800cent)

**Sustain(サステインレベル)**

サステインレベルを設定します。

設定できる値: -128~0~+127(-4800cent~0~+4800cent)

**PEG Release(PEGリリース)**

ピッチエンベロープジェネレーターのリリースタイムとリリースレベルの設定を行います。PEG TimeやPEG Levelの設定との組み合わせにより、鍵盤を離してからの音程の時間的な変化を作ることができます(次ページ参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

PEGRelease)	Time	Level
EL1234	127	+127

Time(リリースタイム)  
リリースタイムを設定します。

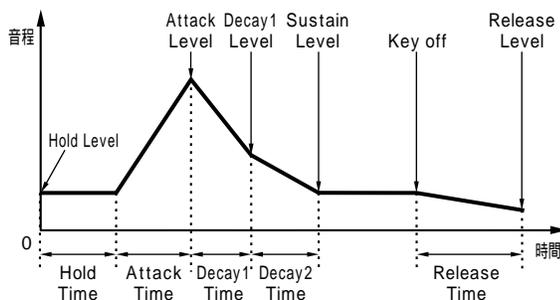
設定できる値: 0 ~ 127

Level(リリースレベル)  
リリースレベルを設定します。

設定できる値: -128 ~ 0 ~ +127 (-4800cent ~ 0 ~ +4800cent)

### ピッチエンベロープジェネレーターの設定

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的変化を5つのTime(タイム: 変化の速さ)と5つのLevel(レベル: 音程)を用いて設定します。鍵盤を弾いた瞬間からHold Levelに固定され、Hold Timeで指定された時間だけ、そのままの音程を持続します。その後の音程の時間的変化をAttack Time/Level、Decay1/2Time、Decay1 Levelで設定し、減衰後の到達レベルをSustain Levelで設定します。最後に鍵盤から指を離れた後の変化をRelease Time/Levelで設定します。また、必要に応じてペロシティセンシビリティなどのパラメーター設定を行います。



### PCH Scale(ピッチスケール)

各エレメントのピッチスケールを設定します。ピッチスケールとは、弾く鍵盤の音程によって、エレメントのウェーブの音程、PEGの音程変化、音程変化の速さをコントロールする機能です。

```
PCH(KeyFlw)Pitch-Center  EGTime--Center
EL1234      100%         C 3      +7      C 3
```

#### Pitch(ピッチ)

各エレメントのピッチスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってウェーブの音程を増減させる割合)を調節します。Center(次のパラメーター)の音程の鍵盤によって作られるウェーブの音程が基準となります。

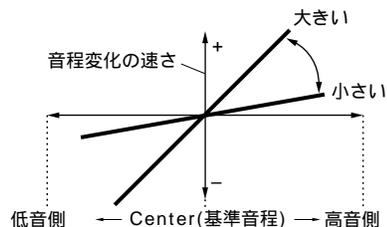
値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほど音程が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほど音程が高くなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -200% ~ 0 ~ +200% (+100%で、となりの鍵盤との音程差が半音(100セント)となります。

Center(センターキー)  
上記Pitchの基準音程を設定します。

設定できる値: C - 2 ~ G8

**NOTE** SHIFTキーを押しながら鍵盤を押すことで、基準音程を設定することもできます。



#### EGTime(タイム)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってPEGの音程変化の速さ)を調節します。Center(次のパラメーター)の音程の鍵盤によって作られるPEGの変化の速さが基準となります。

値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

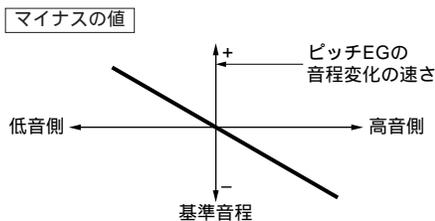
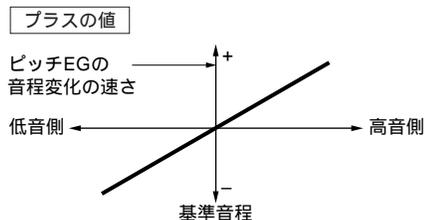
設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

#### Center(センターキー)

上記EGTimeの基準音程を設定します。ここで設定した音程ではPEGで設定した音程変化の速さがそのまま得られます。それ以外の音程ではEGTimeで設定した値に比例した音程変化の速さになります。

設定できる値: C - 2 ~ G8

**NOTE** SHIFTキーを押しながら鍵盤を押すことで、基準音程を設定することもできます。



## エレメントフィルター

フィルターに関する設定を行います。各エレメントにさまざまなフィルターをかけ、音質を変化させることができます。次の10種類のページがあります。

- FLT Type(フィルタータイプ)
- FLT HPF(ハイパスフィルター)
- FLT Sens(フィルターセンシティビティ)
- FEG VelSens(FEGベロシティセンシティビティ)
- FEG Time(FEGタイム)
- FEG Level(FEGレベル)
- FEG Release(FEGリリース)
- FLT KeyFlw(フィルター キー フォロー)
- FLT Scale(フィルター スケール ブレイク ポイント)
- FLT Scale(フィルター スケール オフセット)

### FLT Type(フィルタータイプ)

#### Type(タイプ)

使用したいフィルターのタイプを選びます。選んだフィルターのタイプによって、設定できるパラメーターは異なります。

FLT(Type)	Type	Gain	Cutoff	Reso
EL1234	LPF12+HPF	255	255	31

設定できる値:

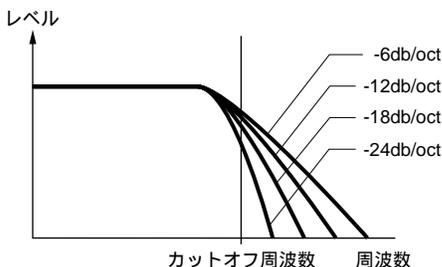
- LPF12+HPF(ローパスフィルター12dB/oct+ハイパスフィルター)、
- LPF24D(ローパスフィルター24dB/octデジタル)、
- LPF24A(ローパスフィルター24dB/octアナログ)、
- LPF18(ローパスフィルター18dB/oct)、
- LPF18S(ローパスフィルター18dB/octスタガー)、
- LPF6+HPF(ローパスフィルター6dB/oct+ハイパスフィルター)、
- HPF24D(ハイパスフィルター24dB/octデジタル)、
- HPF12(ハイパスフィルター12dB/oct)、
- BPF6(バンドパスフィルター6dB/oct)、
- BPF12D(バンドパスフィルター12dB/octデジタル)、
- BPFW(バンドパスフィルターワイド)、
- BEF6(バンドエリミネートフィルター6dB/oct)
- THRU(スルー)

### フィルターについて

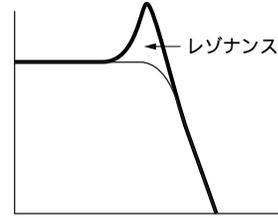
S30に採用されているフィルターは、大きく分けるとLPF(ローパスフィルター)、HPF(ハイパスフィルター)、BPF(バンドパスフィルター)、BEF(バンドエリミネートフィルター)の4タイプです。また、各フィルターには周波数特性の異なるものがそれぞれ用意されています。また、LPFとHPFを組み合わせたタイプもあります。

#### ● LPF(ローパスフィルター)

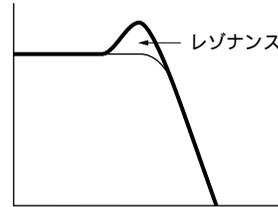
特定の周波数(カットオフ周波数)以下の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。周波数特性の異なる6種類のローパスフィルターがあらかじめ用意されています。



LPF24D(ローパスフィルター24dB/octデジタル)  
デジタルならではのクセを持つ - 24dB/octのLPF型ダイナミックフィルターです。次のLPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられます。

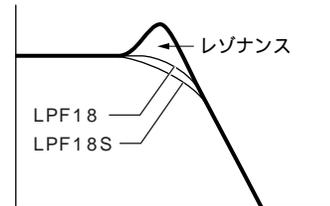


LPF24A(ローパスフィルター24dB/octアナログ)  
アナログシンセの4ポールLPF(-24dB/oct)に近い特性を持つ、デジタルのLPF型ダイナミックフィルターです。

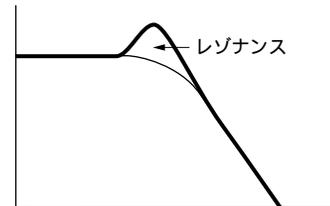


LPF18(ローパスフィルター18dB/oct)  
3ポール(-18dB/oct)のLPFです。

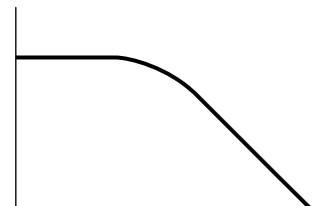
LPF18S(ローパスフィルター18dB/octスタガー)  
3ポール(-18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っています。



LPF12(ローパスフィルター12dB/oct)  
2ポール(-12dB/oct)のLPFです。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

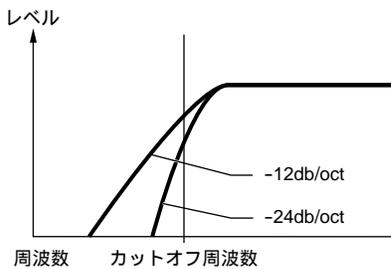


LPF6(ローパスフィルター6dB/oct)  
1ポール(-6dB/oct)のLPFです。レゾナンスはありません。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

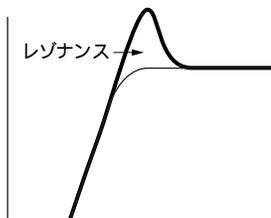


### ● HPF(ハイパスフィルター)

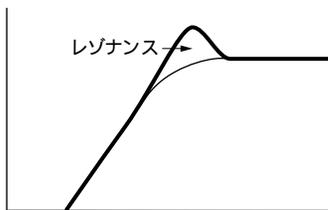
特定の周波数(カットオフ周波数)以上の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。周波数特性の異なる2種類のハイパスフィルターがあらかじめ用意されています。



HPF24D(ハイパスフィルター24dB/octデジタル)、デジタルならではのクセを持つ - 24dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。レゾナンス効果が強く付けられます。

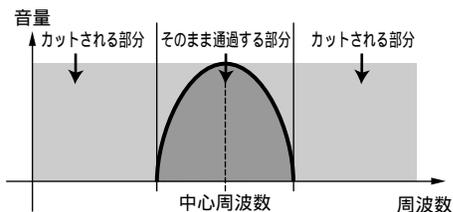


HPF12(ハイパスフィルター12dB/oct)、- 12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。



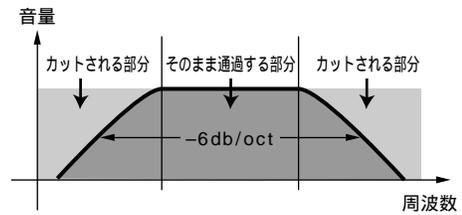
### ● BPF(バンドパスフィルター)

特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。バンド幅の設定で、通過させる帯域の幅を調節することができます。周波数特性の異なる3種類のバンドパスフィルターがあらかじめ用意されています。



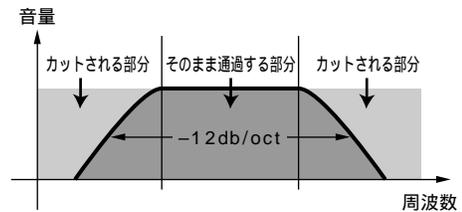
### BPF6(バンドパスフィルター6dB/oct)

- 6dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



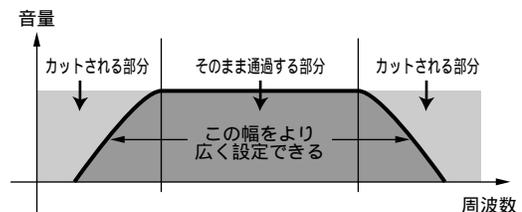
### BPF12D(バンドパスフィルター12dB/octデジタル)

- 12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



### BPFW(バンドパスフィルターワイド)

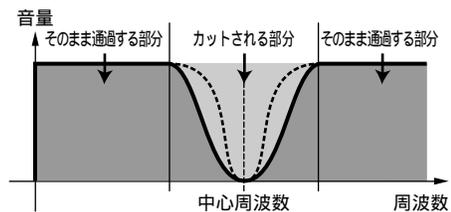
- 12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、上記のBPF12Dに比べ、通過させるバンド幅をより広く設定することができます。



### ● BEF(バンドエリミネートフィルター)

特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号をカットし、それ以外の周波数帯域の信号を通過させるフィルターです。

### BEF6(バンドエリミネートフィルター6dB/oct)



### ● 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。

### Gain(ゲイン)

ゲイン(フィルターユニットへの信号の通過量)を設定します。

設定できる値: 0 ~ 255

### Cutoff(カットオフ)

カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、現在Typeで選ばれているフィルターを信号が通過するときの基準となります。

設定できる値: 0 ~ 255

### Reso(レゾナンス)/Band(バンド)/Width(ウィズ)

このパラメーターは、現在Typeで選ばれているフィルターの種類によって表示が切り替わります。LPFまたはHPFが選ばれている場合はReso(レゾナンス)、BPF(BPFWを除く)またはBEFの場合はBand(バンド)、BPFWの場合はWidth(ウィズ)となります。

Reso(レゾナンス)の場合は、LPFまたはHPFのレゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。

Band(バンド)の場合は、BPFによって信号を通過させたり、BEFによって信号をカットするためのカットオフ周波数を中心とした帯域幅を設定します。

Width(ウィズ)の場合は、BPFWによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。

設定できる値: 0 ~ 31

### FLT HPF(ハイパスフィルター)

ハイパスフィルターのキーフォローに関する設定を行います。前述FLT Typeのページで選んだフィルタータイプがLPF+HPFの場合にのみこのページが表示されます。

FLT@HPF)	Cutoff	KeyFlw
EL1234	255	+200%

### Cutoff(カットオフ)

キーフォローの中心周波数を設定します。ここで設定した周波数がキーフォローの基準となります。

設定できる値: 0 ~ 255

### KeyFlw(キーフォロー)

上記Cutoffで設定された周波数のキーフォローを設定します。このキーフォローは、弾く鍵盤の音程によって中心周波数を補正する機能です。値をプラスにすると、鍵盤の音程が高い程、中心周波数が上がります。値をマイナスにすると、音程が低い程中心周波数が上がります。

設定できる値: -200% ~ 0 ~ +200%

### FLT Sens(フィルターセンシティブティ)

各エレメントのフィルターの感度(フィルターの効き具合)に関する設定を行います。

FLT@Sens)	EGDepth	VelCutoff	VelReso
EL1234	+63	+7	+7

### EGDepth(EGデプス)

フィルターエンベロープジェネレーターに対する感度を設定します。値をプラスに設定すると、大きなフィルターの変化が得られ、0で効果がなくなります。マイナスに設定した場合はEGのカーブの♯が逆転します。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

### VelCutoff(ベロシティカットオフ)

カットオフ周波数に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

### VelReso(ベロシティレゾナンス)

現在設定されているレゾナンス効果に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなり、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

### FEG VelSens(FEGベロシティセンシティブティ)

フィルターエンベロープジェネレーターに対するベロシティの感度を設定します。

FEG@VelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63 attack

### Level(レベル)

フィルターエンベロープジェネレーターのレベル(音色変化量)に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

### Time-Segment(タイムセグメント)

フィルターエンベロープジェネレーターのタイム(時間変化)に対するベロシティの感度を設定します。まずノブ2を使ってSegment(時間区分)を選び、次にノブ1を使ってTimeの値(ベロシティの感度)を設定します。Timeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値(Time): -64 ~ 0 ~ +63

設定できる値(Segment):

attack  
ホールドタイム/アタックタイム/ディケイ1タイムに対してTimeの値が影響します。  
all  
フィルターエンベロープジェネレーターのすべてのタイム設定に対してTimeの値が影響します。

## FEG Time(FEGタイム)

フィルターエンベロープジェネレーターのタイム設定を行います。FEG LevelやFEG Releaseの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を作ることができます(後述参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

```
FEGTime> Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234 127 127 127 127
```

### Hold(ホールドタイム)

ホールドタイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

### Attack(アタックタイム)

アタックタイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

### Decay1(ディケイ1タイム)

ディケイ1タイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

### Decay2(ディケイ2タイム)

ディケイ2タイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

## FEG Level(FEGレベル)

フィルターエンベロープジェネレーターのレベル(音色変化の量)設定を行います。FEG TimeやFEG Releaseの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を作ることができます(後述参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

```
FEGLevel> Hold Attack Decay1 Sustain
EL1234 +127 -128 +127 + 0
```

### Hold(ホールドレベル)

ホールドレベルを設定します。

設定できる値: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600cent ~ 0 ~ +9600cent)

### Attack(アタックレベル)

アタックレベルを設定します。

設定できる値: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600cent ~ 0 ~ +9600cent)

### Decay1(ディケイ1レベル)

ディケイ1レベルを設定します。

設定できる値: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600cent ~ 0 ~ +9600cent)

### Sustain(サステインレベル)

サステインレベルを設定します。

設定できる値: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600cent ~ 0 ~ +9600cent)

## FEG Release(FEGリリース)

フィルターエンベロープジェネレーターのリリースタイムとリリースレベルの設定を行います。FEG TimeやFEG Levelの設定との組み合わせにより、鍵盤を離してから音色の時間的な変化を作ることができます(下記参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

```
FEGRelease> Time Level
EL1234 127 +127
```

### Time(リリースタイム)

リリースタイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

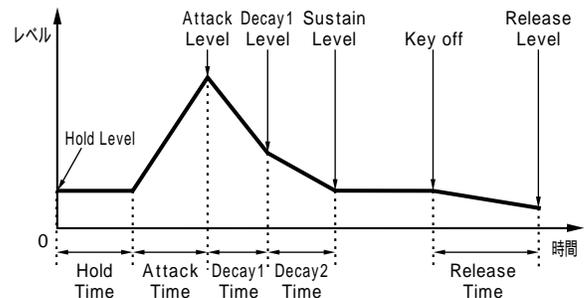
### Level(リリースレベル)

リリースレベルを設定します。

設定できる値: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600cent ~ 0 ~ +9600cent)

### フィルターエンベロープジェネレーターの設定

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を5つのTime(タイム: 変化の速さ)と5つのLevel(レベル: 変動量)を用いて設定します。鍵盤を弾いた瞬間からHold Levelに固定され、Hold Timeで指定された時間だけ、そのままのレベルを持続します。その後の時間的な変化をAttack Time/Level、Decay1/2Time、Decay1 Levelで設定し、減衰後の到達レベルをSustain Levelで設定します。最後に鍵盤から指を離れた後の変化をRelease Time/Levelで設定します。また、必要に応じてペロシティセンシティビティなどのパラメーター設定を行います。



## FLT KeyFlw(フィルター キー フォロー)

各エレメントのフィルターキーフォローを設定します。フィルターキーフォローとは、弾く鍵盤の音程によって、フィルターのカットオフやFEGの音色変化の速さをコントロールする機能です。

**NOTE** フィルターキーフォローの設定は、内部的にはこの後のFLT Scaleページで設定するブレイクポイントやオフセット値との積算によって有効となります。

```
FLTKeyFlw> Cutoff-Center EGTime--Center
EL1234 +200% (C 3) 127 C 3
```

## Cutoff(カットオフ)

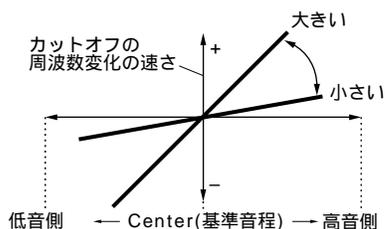
各エレメントのフィルターキーフォロワーの感度(弾く鍵盤の音程によってフィルターのカットオフを増減させる割合)を調節します。Center(次のパラメーター: C3)の音程の鍵盤によって作られるカットオフが基準となります。

値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフが低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフが高くなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -200% ~ 0 ~ +200%

## Center(センターキー)

上記Cutoffの基準音程となるC3を表示します。このC3の音程ではCutoffで設定した音色変化がそのまま得られます。それ以外の音程ではCutoffで設定した割合に比例した音程変化になります。このパラメーターは変更できません。表示のみの機能です。



## EGTime(タイム)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってFEGの変化の速さをコントロールする割合)を調節します。Center(次のパラメーター)の音程の鍵盤によって作られるFEGの変化の速さが基準となります。

値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

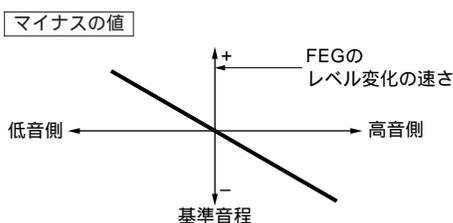
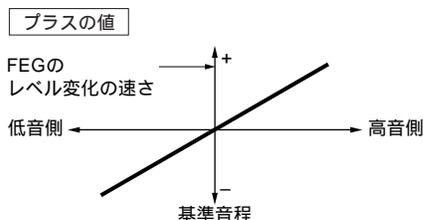
設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

## Center(センターキー)

上記EGTimeの基準音程を設定します。ここで設定した音程ではFEGで設定した音色変化の速さがそのまま得られます。それ以外の音程ではEGTimeで設定した値に比例した音色変化の速さになります。

設定できる値: C - 2 ~ G8

**NOTE** SHIFTキーを押しながら鍵盤を押すことで、基準音程を設定することもできます。



## FLT Scale(フィルター スケール ブレイク ポイント)

フィルタースケールのブレイクポイントを設定します。フィルタースケールとは、音程の高低によって、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする機能です。キーボードを分割してコントロールするために、4つのブレイクポイント(音程)の設定があります。また、次のFLT Scaleページには、各ブレイクポイントをオフセットできる4つのレベル設定があります。

**NOTE** 値の設定については、後述のフィルタースケールの設定例をご参照ください。

FLTScale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	C-2	C 3	C#5	G 8

### BP1/BP2/BP3/BP4(ブレイクポイント1/2/3/4)

各ブレイクポイントの音程を設定します。BP1からBP4まで順番に音程が高くなるように自動調節されます。

設定できる値: BP1 ~ BP4に対してC-2 ~ G8

## FLT Scale(フィルター スケール オフセット)

FLTScale)	Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	+ 0	+127	-128	+ 0

### Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4(オフセット1/2/3/4)

フィルタースケールのオフセットレベルを設定します。前ページで設定した4つのブレイクポイント(BP1/BP2/BP3/BP4)に対するオフセット値です。

**NOTE** 値の設定については、後述のフィルタースケールの設定例をご参照ください。

設定できる値: Ofst1 ~ Ofst4に対して -128 ~ 0 ~ +127

## フィルタースケールの設定

ブレイクポイント(BP1 ~ 4)ごとに音程とレベル(オフセット)を使って、例えば次のように設定します。

FLTScale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	E 1	B 2	G 4	A 5

FLTScale)	Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	- 4	+ 10	+ 17	+ 4

この例の場合、E1で -4のレベル、つまり現在のカットオフ周波数が64の場合、-4のオフセットで60、B2では+10のオフセットで74、G4では+17のオフセットで81、A5では+4のオフセットで68となり、これ以外の音程では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ周波数となります。

**NOTE** ブレイクポイントの音程はBP1からBP4まで順番に高くなるように自動調節されます。

**NOTE** ブレイクポイントのレベルはオフセット値で、現在のカットオフ周波数を基準として加減を行います。なお、カットオフ周波数の上限、下限を越えるようなオフセットレベルを設定しても、これらを越えることはありません。

**NOTE** ブレイクポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレイクポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

## エレメントアンプリチュード

ここではエレメントの音量に関する設定を行います。エレメントごとに音量に関するさまざまなパラメーター設定が行えるようになっています。次の7種類のページがあります。

AEG VelSens(AEGベロシティセンシティブリティ)  
 AEG Time(AEGタイム)  
 AEG Level(AEGレベル)  
 AEG Release(AEGリリース)  
 AMP KeyFlw(AMP キー フォロー)  
 AMP Scale(AMP スケール ブレイク ポイント)  
 AMP Scale(AMP スケール オフセット)

### AEG VelSens(AEGベロシティセンシティブリティ)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターに対するベロシティの感度を設定します。

```
AEGVelSens>      Level      Time-Segment
EL1234           +7         +63  attack
```

#### Level(レベル)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのレベル(音量)に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音量変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: - 64 ~ 0 ~ +63

#### Time-Segment(タイム-セグメント)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのタイム(時間変化)に対するベロシティの感度を設定します。まずノブ2を使ってSegment(時間区分)を選び、次にノブ1を使ってTimeの値(ベロシティの感度)を設定します。Timeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値(Time): - 64 ~ 0 ~ +63

設定できる値(Segment):

attack

ホールドタイム/アタックタイム/ディケイ1タイムに対してTimeの値が影響します。

all

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのすべてのタイム設定に対してTimeの値が影響します。

### AEG Time(AEGタイム)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのタイム設定を行います。AEG LevelやAEG Releaseの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を作ることができます(次ページ参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

```
AEGTime>          Attack  Decay1  Decay2
EL1234           127     127     127
```

#### Attack(アタックタイム)

アタックタイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

#### Decay1(ディケイ1タイム)

ディケイ1タイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

#### Decay2(ディケイ2タイム)

ディケイ2タイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

### AEG Level(AEGレベル)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのレベル(音量)設定を行います。AEG TimeやAEG Releaseの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を作ることができます(次ページ参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

```
AEGLevel>  Init  Attack  Decay1  Sustain
EL1234     127  (127)  127     0
```

#### Init(イニシャルレベル)

イニシャルレベル(鍵盤を弾いた瞬間のレベル)を設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

#### Attack(アタックレベル)

アタックレベルを表示します。アタックレベルは最大値の127に固定されており、変更することはできません。

#### Decay1(ディケイ1レベル)

ディケイ1レベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

#### Sustain(サステインレベル)

サステインレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

### AEG Release(AEGリリース)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターのリリースタイムの設定を行います。AEG TimeやAEG Levelの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を作ることができます(次ページ参照)。各エレメントに異なる値を設定することができます。

```
AEGRelease>          Time  Level
EL1234           127  (0)
```

#### Time(リリースタイム)

リリースタイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

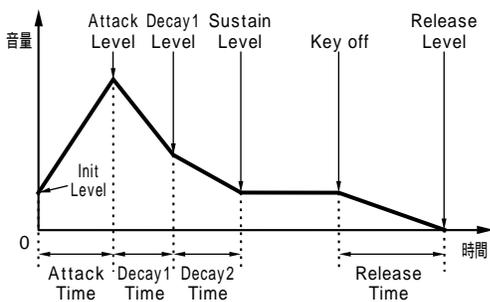
## Level(リリースレベル)

リリースレベルを表示します。リリースレベルは0に固定されており、変更することはできません。

### アンプリチュードエンベロープジェネレーターの設定

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的変化を4つのTime(タイム: 変化の速さ)と5つのLevel(レベル: 音量)を用いて設定します。まず、Init LevelとAttack Timeの設定により、鍵盤を弾いた瞬間のレベル(Init Level)から最大レベル(Attack Level)に達するまでの音量の時間的変化を作ります。その後の変化をDecay1/2Time、Decay1 Levelで設定し、減衰後の持続レベルをSustain Levelで設定します。最後に鍵盤から指を離した後、レベルが0(Release Level)になるまでの変化をRelease Timeで設定します。

また、必要に応じてベロシティセンシティビティなどのパラメーター設定を行います。



## AMP KeyFlw(AMP キー フォロー)

各エレメントのアンプリチュードキーフォローを設定します。アンプリチュードキーフォローとは、弾く鍵盤の音程によって、エレメントの音量やAEGの音量変化の速さをコントロールする機能です。

**NOTE** アンプリチュードキーフォローの設定は、内部的にはこの後のAEG Scale ページで設定するブレークポイントやオフセット値との積算によって有効となります。

```
AMP(KeyFlw)Level-Center  EGTime--Center
EL1234      +200% (C 3)  +63      C 3
```

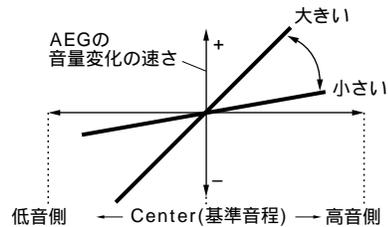
## Level(レベル)

各エレメントのアンプリチュードキーフォローの感度(弾く鍵盤の音程によって音量を増減させる割合)を調節します。Center(次のパラメーター: C3)の音程の音量が基準となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほど音量が小さく、高音部の鍵盤を弾いたときほど音量が大きくなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -200% ~ 0 ~ +200%

## Center(センターキー)

上記Levelの基準音程となるC3を表示します。このC3の音程では音量がそのまま得られます。それ以外の音程ではLevelで設定した割合に比例した音量になります。このパラメーターは変更できません。表示のみの機能です。



## EGTime(タイム)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってAEGの変化の速さをコントロールする割合)を調節します。Center(次のパラメーター)の音程の鍵盤によって作られるAEGの変化の速さが基準となります。

値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

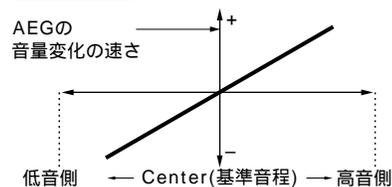
## Center(センターキー)

上記EGTimeの基準音程を設定します。ここで設定した音程ではAEGで設定した音量変化の速さがそのまま得られます。それ以外の音程ではEGTimeで設定した値に比例した音量変化の速さになります。

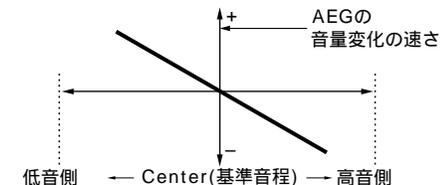
設定できる値: C - 2 ~ G8

**NOTE** SHIFTキーを押しながら鍵盤を押すことで、基準音程を設定することもできます。

### プラスの値



### マイナスの値



## AMP Scale(AMP スケール ブレーク ポイント)

アンプリチュードスケールリングのブレークポイントを設定します。アンプリチュードスケールリングとは、音程の高低によって、エレメントの出力レベルをコントロールする機能です。キーボードを分割してコントロールするために、4つのブレークポイント(音程)の設定があります。また、次のAMP Scaleページには、各ブレークポイントをオフセットできる4つのレベル設定があります。

**NOTE** 値の設定については、下記のアンプリチュードスケールリングの設定例をご参照ください。

**NOTE** エレメント自体のレベルはOSC Outページ(P.74)で設定します。

```
AMPBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234      C-2   C 3   C#5   G 8
```

BP1/BP2/BP3/BP4(ブレークポイント1/2/3/4)  
各ブレークポイントの音程を設定します。BP1からBP4まで順番に音程が高くなるように自動調節されます。

設定できる値: BP1 ~ BP4に対してC-2 ~ G8

**NOTE** SHIFTキーを押しながら鍵盤を押すことで、各ブレークポイントを設定することもできます。

## AMP Scale(AMP スケール オフセット)

```
AMPBScale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      + 0    +127  -128  + 0
```

Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4(オフセット1/2/3/4)  
アンプリチュードスケールリングのオフセットレベルを設定します。前ページで設定した4つのブレークポイント(BP1/BP2/BP3/BP4)に対するオフセット値です。

**NOTE** 値の設定については、下記のアンプリチュードスケールリングの設定例をご参照ください。

設定できる値: Ofst1 ~ Ofst4に対して - 128 ~ 0 ~ +127

### アンプリチュードスケールリングの設定

ブレークポイント(BP1 ~ 4)ごとに音程とレベル(オフセット)を使って、例えば次のように設定します。

```
AMPBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234      E 1   B 2   G 4   A 5
```

```
AMPBScale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      - 4    +10   +17   + 4
```

この例の場合、E1で-4のレベル、つまり現在のレベルが80の場合、-4のオフセットで76の出力レベル、B2では+10のオフセットで90の出力レベル、G4では+17のオフセットで97の出力レベル、A5では+4のオフセットで84の出力レベルとなり、これ以外の音程では、設定されたブレークポイント間を直線で結んだ出力レベルとなります。

**NOTE** ブレークポイントの音程はBP1からBP4まで順番に高くなるように自動調節されます。

**NOTE** ブレークポイントのレベルはオフセット値で、現在のエレメントのレベル(P.74)を基準として加減を行います。エレメントのレベルは0~127の範囲です。このためエレメントのレベルが80の場合、ブレークポイントのレベルを+50に設定しても出力レベルは130にはならず、127となります。

**NOTE** ブレークポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレークポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

## エレメントLFO(ローリクエンシーオシレーター)

LFOに関する設定を行います。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードを変調し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります。エレメントごとにLFOに関するさまざまなパラメーター設定が行えるようになっていきます。次の2種類のページがあります。

LFO Wave(LFOウェーブ)

LFO Depth(LFOデプス)

### LFO Wave(LFOウェーブ)

LFOのウェーブに関する設定を行います。信号波形を選び、変化の速さを設定します。

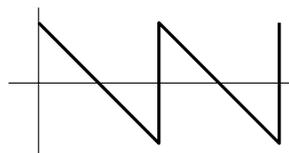
```
LFOBWave> Wave^ Speed      KeySync
EL1234    tri      63          on
```

Wave(ウェーブ)

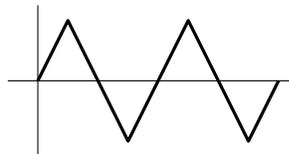
LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。3タイプのウェーブが用意されています。

設定できる値: saw、tri、squ

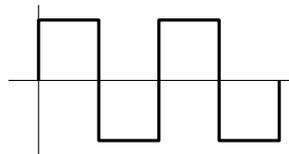
saw(鋸歯状波)



tri(三角波)



squ(矩形波)

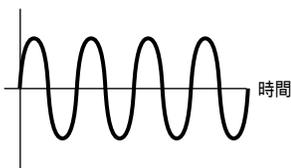


### Speed(スピード)

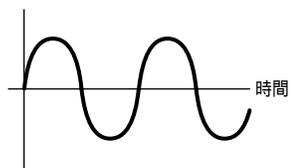
LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。

設定できる値: 0 ~ 63

スピード = 速い



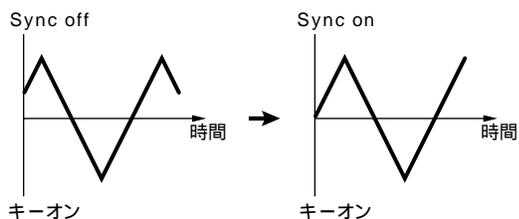
スピード = 遅い



### KeySync(キーシンク)

キーシンクon/offの切り替えスイッチです。キーシンクonに設定すると、鍵盤を押したときに必ずLFOの発振がリセットされるようになります。

設定できる値: off, on



### LFO Depth(LFOデプス)

前ページで選んだLFOのウェーブでピッチ/フィルター/アンプを調整する深さをそれぞれ設定します。

LFODepth)	PMod	FMod	AMod
EL1234	127	127	127

### PMod(ピッチモジュレーションデプス)

LFOのウェーブで音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

### FMod(フィルターモジュレーションデプス)

LFOのウェーブ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。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。

設定できる値: 0 ~ 127

### AMod(アンプリチュードモジュレーションデプス)

LFOのウェーブで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

## エレメントEQ(イコライザー)

ここではイコライザーに関する設定を行います。エレメントごとにイコライザーに関するさまざまなパラメーター設定が行えるようになっています。次の2種類のページがあります。

EQ Type(EQタイプ)

EQ Param(EQパラメーター)

### EQ Type(EQタイプ)

EQType)	Type
EL1-3*	EQ L/H

### Type(タイプ)

使用したいイコライザーのタイプを選びます。さまざまなタイプのイコライザーが用意されていますので、音質補正だけでなく積極的な音作りにも活用することができます。

なお、選んだイコライザーのタイプによって設定できるパラメーターが異なるため、次のEQ Param(EQパラメーター)ページが表示されるものと、表示されないものがあります。

設定できる値: EQ L/H(EQロー/ハイ)、P.EQ(パラメトリックEQ)、Boost6(ブースト6dB)、Boost12(ブースト12dB)、Boost18(ブースト18dB)、thru(スルー)

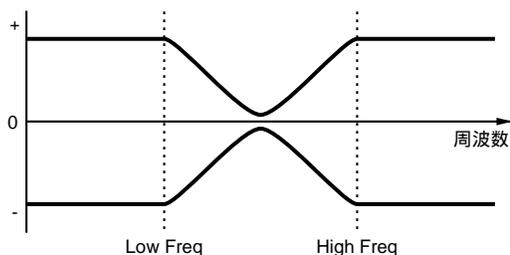
次にフィルターのタイプと設定できるパラメーターを説明します。

### EQ L/H(EQロー/ハイ)

高周波数帯と低周波数帯の2つの帯域の信号レベルを増減させることができるシェルピングタイプのイコライザーです。このイコライザーを選ぶと、次のEQ Param(EQパラメーター)ページを表示させることができ、以下の設定が行えます。

EQParam)	LoFreq	LoGain	HiFreq	HiGain
EL1-3*	257.0Hz	+32	6.25kHz	+32

### EQ Param(EQパラメーター)



**LoFreq(ローフリクエンス)**

低い周波数帯のシェルピングポイントを設定します。ここで設定した周波数以下の周波数帯域の信号レベルをLoGainの設定で増減させることができます。

設定できる値: 50.1Hz~2.00kHz

**LoGain(ローゲイン)**

LoFreqで設定された周波数以下の周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -32~0~+32

**HiFreq(ハイフリクエンス)**

高い周波数帯のシェルピングポイントを設定します。ここで設定した周波数以上の周波数帯域の信号レベルをHiGainの設定で増減させることができます。

設定できる値: 503.8Hz~10.1kHz

**HiGain(ハイゲイン)**

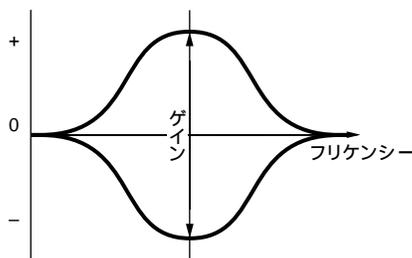
HiFreqで設定された周波数以上の周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -32~0~+32

- **P.EQ(パラメトリックEQ)**

Freqで設定した周波数付近の信号レベルを、Gain(ゲイン)パラメーターで増減させることができます。32種類の周波数特性があらかじめ用意されています。このイコライザーを選ぶと、次のEQ Param(EQパラメーター)ページを表示させることができ、以下の設定が行えます。

EQParam)	Freq	Gain	Q
EL1-3*	255	+32	31

**EQ Param(EQパラメーター)****Freq(フリクエンス)**

中心周波数を設定します。ここで設定した周波数帯域の信号レベルをそれぞれGainの設定で増減させることができます。

設定できる値: 139.7Hz~12.9kHz

**Gain(ゲイン)**

ゲインを設定します。Freqで設定した周波数付近の信号レベルを、このGain(ゲイン)パラメーターで増減させることができます。

設定できる値: -32~0~+32

**Q(周波数特性)**

Q(周波数特性)を選択します。32種類の周波数特性が用意されています。

設定できる値: 0~31

- Boost6(ブースト6dB)/Boost12(ブースト12dB)/Boost18(ブースト18dB)  
音量をそれぞれ6dB/12dB/18dB上げます。これらのタイプを選んだ場合、EQ Param(EQパラメーター)ページは表示されません。
- thru(スルー)  
イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。

**ドラムボイス**

ドラムボイスとは、各鍵盤(音程C0~C6)にそれぞれ異なるウェーブまたはノーマルボイスを割り当て、鍵盤全体でさまざまな打楽器音を演奏することができるよう、ひとつのドラムキットとしてまとめたものです。ドラムボイスのエディットには、コモンエディットに関する設定(そのドラムボイス全体に共通した設定)5種類とドラムキーごとの設定5種類の計10種類の項目が用意されています。エディットしたいドラムボイスを選んだ状態で、ボイスエディットモードに入ると、前回エディットしていたページに入ります。

**NOTE** ドラムボイスの概念については、P.32をご参照ください。

多くのパラメーターは前述のノーマルボイスと同様(ツリー図のグレー表示項目)ですので、ここではそれらと異なる部分だけを取り出して説明します。

**NOTE** 同じ機能に関してはP.64 ノーマルボイスの説明をご参照ください。

**ボイスエディット(ドラム)**

ドラムコモン	
ドラム コモン ジェネラル	65
GEN Name(ジェネラルネーム)	65
ドラム コモン クイックエディット	66
QED Level(クイック エディット レベル)	66
QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)	66
QED Filter(クイック エディット フィルター)	67
QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)	88
ドラム コモン アルペジオ	67
ARP Type(アルペジオタイプ)	67
ARP Limit(アルペジオ ノートリミット)	68
ARP Mode(アルペジオモード)	68
ARP PlayEF(アルペジオ プレイ エフェクト)	68
ドラム コモン コントローラー	69
CTL Bend(ピッチバンド)	69
CTL Set1(コントロールセット1)	69
CTL Set2(コントロールセット2)	69
CTL Set3(コントロールセット3)	69
CTL Set4(コントロールセット4)	69
CTL Set5(コントロールセット5)	69
CTL Set6(コントロールセット6)	69
ドラム コモン エフェクト	73
EFF InsEF(インサーションエフェクト)	73
EFF EF1(インサーションエフェクト1)	73
EFF EF2(インサーションエフェクト2)	73
EFF Rev(リバーブ)	74
EFF Cho(コーラス)	74
ドラムキー	
ドラムキーOSC(オシレーター)	89
OSC Wave(オシレーターウェーブ)	89
OSC Out(オシレーターアウト)	90
OSC Pan(オシレーターパン)	90
OSC Other(オシレーターアザー)	90

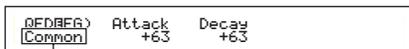
ドラムキーピッチ	91
└ PCH Tune(ピッチチューン)	91
ドラムキーフィルター	91
└ FLT Cutoff(フィルターカットオフ)	91
ドラムキーアンプリチュード	91
└ AMP AEG(AMP アンプリチュードエンベロープジェネレーター)	92
└ AMP VelSens(AMP ベロシティセンシティブリティ)	92
ドラムキーEQ(イコライザー)	86
└ EQ Type(EQタイプ)	86
└ EQ Param(EQパラメーター)	86

### ドラム コモン エディットとドラムキーごとのエディット

1つのドラムボイスは、各鍵盤(音程C0～C6)にそれぞれ異なるウェーブ(またはノーマルボイス)が割り当てられたものを、ひとまとめにしたものですが(P.32)、全ドラムキーに共通した設定をドラム コモン エディットと呼びます。ドラムボイスエディット時の画面構成は、このドラム コモン エディットとアサインしたウェーブ/ノーマルボイスごとのエディットを行うドラムキーエディットに分けられます。

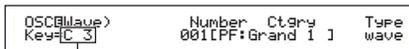
ドラムボイスエディット時は、ノブAを使ってドラムコモンの設定画面とドラムキーの設定画面を切り替えます。

ドラムコモンの設定画面

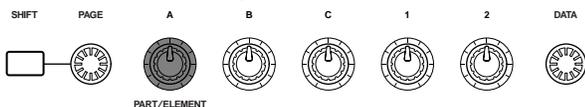


コモンを示す

ドラムキーの設定画面



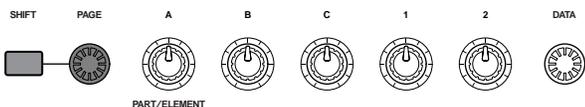
各ドラムキーを示す



### メニューディスプレイ

SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、以下のような設定項目のメニューディスプレイが表示されます。続けてPAGEノブを使って(▶)カーソルを移動し、目的の項目を選んでSHIFTキーから手を離すと、選んだ項目の前回エディットしていたページにジャンプすることができます。

カーソル



**NOTE** PROGRAM/PARTキーを使って、各項目にジャンプすることもできます(P.65)。

## ドラム コモン ジェネラル

ドラムボイスの場合、コモンジェネラルのパラメーターは次の1種類となります。なお、パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.65をご参照ください。

GEN Name(ジェネラルネーム)

## ドラム コモン クイックエディット

主にドラムボイスの音量、音色、音質に関するパラメーターが用意されています。

次の4種類のページがあります。

QED Level(クイック エディット レベル)

QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)

QED Filter(クイック エディット フィルター)

QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)

QED Level(クイック エディット レベル)

パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.66をご参照ください。

QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)

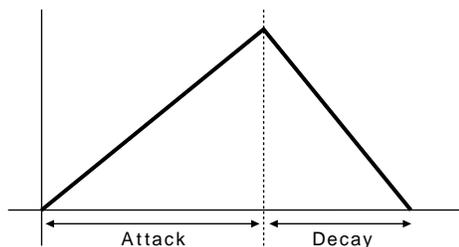
パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.66をご参照ください。

QED Filter(クイック エディット フィルター)

パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.67をご参照ください。

QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)

EG(エンベロープジェネレーター)の設定により、ドラムボイスの音量の時間的な変化を作ることができます。ここでのEGとは、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの音量変化を2つのパラメーターを用いて設定する機能です。



**Attack(アタック)**

アタックタイム(鍵盤を弾いた瞬間から最大音量に達するまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

**Decay(ディケイ)**

ディケイタイム(最大音量から減衰して音が消えていくまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

**ドラム コモン アルペジオ**

ドラムボイスのアルペジオ設定に関するパラメーターが用意されています。次の4種類のページがあります。なお、パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.67をご参照ください。

ARP Type(アルペジオタイプ)

ARP Limit(アルペジオ ノート リミット)

ARP Mode(アルペジオモード)

ARP PlayEF(アルペジオ プレイ エフェクト)

**ドラム コモン コントローラー**

コントローラーに関する設定を行います。ドラムボイスごとに、ピッチベンドホイールの働きや使用するコントローラーの設定が行えるようになっています。次の7種類のページがあります。

CTL Bend(ピッチベンド)

CTL Set1(コントロールセット1)

CTL Set2(コントロールセット2)

CTL Set3(コントロールセット3)

CTL Set4(コントロールセット4)

CTL Set5(コントロールセット5)

CTL Set6(コントロールセット6)

パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.69をご参照ください(ElemSwのパラメーターはノーマルボイスのみです)。

**ドラム コモン エフェクト**

ドラムボイスのエフェクトに関する設定を行います。2種類のインサーションエフェクトおよびリバープやコーラスのシステムエフェクトに関する設定が用意されています。次の5種類のページがあります。なお、パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.73をご参照ください。

EFF InsEF(インサーションエフェクト)

EFF EF1(インサーションエフェクト1)

EFF EF2(インサーションエフェクト2)

EFF Rev(リバープ)

EFF Cho(コーラス)

**ドラムキーOSC(オシレーター)**

ドラムボイスを構成するウェーブに関する設定を行います。1つのドラムボイスは最大73個のドラムキーから構成され(P.32)、C0~C6の音程に割り当てられます。したがって、ここではドラムキーごとにウェーブを選択し、細かいパラメーター設定が行えるようになっています。次の4種類のページがあります。

OSC Wave(オシレーターウェーブ)

OSC Out(オシレーターアウト)

OSC Pan(オシレーターパン)

OSC Other(オシレーターアザー)

**OSC Wave(オシレーターウェーブ)**

ドラムボイスを構成する各ドラムキーのウェーブ(またはノーマルボイス)を選択します。ノブA(または鍵盤)で各ドラムキー(音程)を選び、ノブCでそれぞれのウェーブ(またはノーマルボイス)を設定します。

OSC(Wave) Key=C 3	Mem Number PRE1:001[PF:Grand 1]	Ctgrgy Type vce
----------------------	------------------------------------	-----------------------

Mem(メモリー)

Typeのパラメーターでvce(ボイス)を選択しているときに表示されます。ノーマルボイスのボイスメモリーを選びます。

設定できる値: PRE1、PRE2、INT、EXT

**NOTE** プラグインボイスを選ぶことはできません。

Number(ウェーブナンバー)

ウェーブ/ボイスナンバーを選択します。ここでナンバーを選ばると、ナンバーの右側に選んだウェーブ/ボイスナンバーの категорияとウェーブ/ボイスネームが表示されます。現在選ばれているTypeによって、選べるウェーブ/ボイスの内容が異なります。

設定できる値: 000(off)~553(ウェーブ選択時)、001~128(ボイス選択時)  
各ウェーブ/ボイスについては、別冊のデータリストをご参照ください。

**NOTE** offを選んだ場合、そのドラムキー(音程)にはウェーブ/ボイスが割り当てられません。

Ctgrgy(カテゴリー)

使用したいウェーブのカテゴリーを選択します。カテゴリーを切り替えると、そのカテゴリーの最初のウェーブ/ボイスが選ばれます。

設定できる値: ウェーブのカテゴリーの種類についてはP.65のリストをご参照ください。

Type(タイプ)

ウェーブ(またはノーマルボイス)のタイプを選択します。ここで選んだタイプに属するウェーブ(またはノーマルボイス)を、上記Number、Ctgrgyのパラメーターで選択することができます。

設定できる値: wave(ウェーブ)、vce(voice:ボイス)

## OSC Out(オシレーターアウト)

ドラムボイスを構成する各ドラムキーの出力に関する設定を行います。

OSCBOut)	Level	InsEF	RevSend	ChoSend
Key=C 3	127	thru	64	127

### Level(レベル)

各ウェーブの出力レベルを設定します。ここでの設定により、各ドラムキーの出力バランスを調節することができます。

設定できる値: 0 ~ 127

### InsEF(インサーションエフェクト)

各ドラムキーからの信号の出力先のインサーションエフェクトユニットを選択します。Thruを選択すると、インサーションエフェクトをバイパスします。

設定できる値: thru(バイパス)、ins1(インサーションエフェクト1)、ins2(インサーションエフェクト2)

### RevSend(リバーブ)

各ドラムキーから出力された後、インサーションエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

**NOTE** ここでの設定値とQED Level(クイック エディット レベル)の画面(P.66)で設定したリバーブセンドの値がかけ合わされたものが、最終的なリバーブセンドレベルということになります。

**NOTE** エフェクトについて詳しくはP.50をご参照ください。

### ChoSend(コーラス)

各ドラムキーから出力された後、インサーションエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

**NOTE** ここでの設定値とQED Level(クイック エディット レベル)の画面(P.66)で設定したコーラスセンドの値がかけ合わされたものが、最終的なコーラスセンドレベルになります。

**NOTE** インサーションをthru以外にしたドラムキーのリバーブセンド、コーラスセンドは、QED Levelの画面で設定した値になります。

**NOTE** エフェクトについて詳しくはP.50をご参照ください。

## OSC Pan(オシレーターパン)

ドラムボイスを構成する各ドラムキーのウェーブのパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行います。さまざまなパン設定が用意されています。

OSCBPan)	Pan	Alter	Random
Key=C 3	C	L63	63

### Pan(パン)

各ウェーブのパンを設定します。ここでの設定により、ドラムボイス(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節することができます。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダム各パン設定の基準位置となります。

設定できる値: L63(左端) ~ C(センター) ~ R63(右端)

### Alter(オルタネート)

鍵盤を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。Panで設定した位置が左右への移動の基準位置となります。

設定できる値: L64 ~ 0 ~ R63

**NOTE** この機能は、OSC WaveのTypeでwave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。Typeでvce(ノーマルボイス)が選ばれているときは無効となります。

### Random(ランダム)

鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。Panで設定した位置が定位の変化の基準位置となります。

設定できる値: 0 ~ 127

**NOTE** この機能は、OSC WaveのTypeでwave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

## OSC Other(オシレーターアザー)

ドラムボイスを構成する各ドラムキーの発音のしかたに関する設定をします。各ドラムキーに異なる値を設定することができます。

OSCBOther)	Assign	RcvNtOff	AltGrp
Key=C 3	single	on	off

### Assign(アサイン)

キーアサインの方式を選択します。single(シングル)は、音源側で同一ノートを受信した時、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi(マルチ)は、同一ノートを受信した時に、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。

設定できる値: single、multi

**NOTE** AltGrp(オルタネートグループ)のパラメーターがoff以外のときは"----"表示となり、設定できません。

### RcvNtOff(レシーブノートオフ)

各ドラムキーでMIDIノートオフを受けるか(on)、受けないか(off)を設定します。

設定できる値: off、on

**NOTE** この機能は、OSC WaveのTypeでwave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

### AltGrp(オルタネートグループ)

本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。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、通常同時に発音されるはずのないもの(ウェーブ)を同じグループ番号に登録しておきます。グループ番号は127種類あります。同時に発音されても構わない(または同時に発音されたほうがよい)ウェーブにはoffを設定します。

設定できる値: off、1 ~ 127

## ドラム キー ピッチ

ここではウェーブのピッチに関する設定を行います。ドラムキーごとのチューニングやピッチEGに対するペロシティの感度を設定します。

### PCH Tune(ピッチチューン)

PCHBTune)	Coarse	Fine	VelSens
Key=C 3	+ 0	+ 0	+63

#### Coarse(コース)

各ドラムキーのウェーブ(またはノーマルボイス)の音程を半音単位で移調します。

設定できる値: - 48 ~ +48

**NOTE** ノーマルボイスをドラムキーに割り当てたとき、ドラムキーの音程に関わりなく、そのボイスはC3の音程(基準音程)で発音します。ここでこの設定は、そのC3の音程を基準に上下させる設定です。

#### Fine(ファイン)

各エレメントのウェーブ(またはノーマルボイス)の音程を微調節します。

設定できる値: - 64 ~ +63

#### VelSens(ペロシティセンシティビティ)

ピッチに対するペロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音程変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: - 64 ~ 0 ~ +63

**NOTE** この機能は、前述OSC WaveのTypeでwave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

## ドラム キー フィルター

ドラムボイスのフィルターに関する設定を行います。ドラムキーごとにローパスフィルターとハイパスフィルターを使って音質を変化させることができます。

**NOTE** この機能は、OSC WaveのTypeでwave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

### FLT Cutoff(フィルターカットオフ)

FLTBCutoff)	LPF	VelSens	Reso	HPF
Key=C 3	255	+63	31	0

#### LPF(ローパスフィルター)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数以下の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットします。この後に出てくるReso(レゾナンス)の設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。

設定できる値: 0 ~ 255

**NOTE** ローパスフィルターについては、P.78をご参照ください。

#### VelSens(ペロシティセンシティビティ)

ローパスフィルターのカットオフ周波数に対するペロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: - 64 ~ 0 ~ +63

#### Reso(レゾナンス)

ローパスフィルターのレゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、上記LPFで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。

設定できる値: 0 ~ 31

**NOTE** レゾナンスについては、P.80をご参照ください。

#### HPF(ハイパスフィルター)

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数以上の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットします。

設定できる値: 0 ~ 255

**NOTE** ハイパスフィルターについては、P.79をご参照ください。

## ドラム キー アンプリチュード

ここではドラムキーの音量に関する設定を行います。ドラムキーごとに音量に関するさまざまなパラメーター設定が行えるようになっています。次の2種類のページがあります。

**NOTE** この機能は、前述OSC WaveのTypeでwave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

AMP AEG(AMP アンプリチュード エンベローブ ジェネレーター)  
AMP VelSens(AMP ペロシティ センシティビティ)

## AMP AEG(AMP アンプリチュード エンベロープ ジェネレーター)

アンプリチュードエンベロープジェネレーターの設定を行います。アタックタイムやディケイ1/2タイム、ディケイ1レベルの設定との組み合わせにより、鍵盤を弾いた瞬間から音が最大音量に達した後、減衰して消えていくまでの音量の時間的な変化を作ることができます(右図参照)。各ドラムキーに異なる値を設定することができます。

**NOTE** この機能は、前述OSC WaveのTypeでwave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

```
AMPBAEG) Attack  Decay1---Level  Decay2
Key=C 3      127      127      127      126
```

**Attack(アタックタイム)**  
アタックタイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

**Decay1(ディケイ1タイム)**  
ディケイ1タイムを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

**Level(ディケイ1レベル)**  
ディケイ1レベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

**Decay2(ディケイ2タイム)**  
ディケイ2タイムを設定します。holdを設定すると、鍵盤から指を離すまで、音が減衰せず、持続するようになります。

設定できる値: 0 ~ 126、hold

## AMP VelSens(AMP ベロシティ センシティブィティ)

音量に対するベロシティの感度を設定します。

```
AMPBVelSens) Level
Key=C 3      +63
```

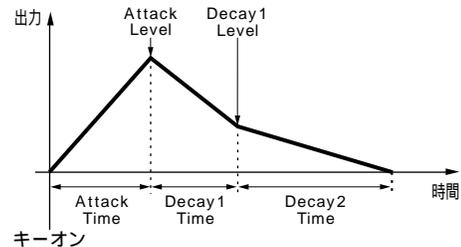
**Level(レベル)**  
音量に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音量が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

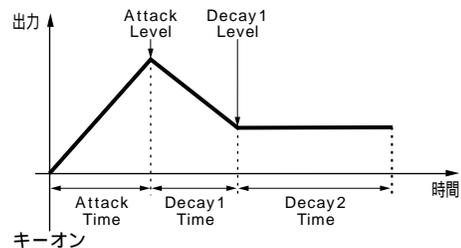
## アンプリチュードエンベロープジェネレーターの設定

鍵盤を弾いた瞬間から音が消えていくまでの時間的な変化を3つのTime(タイム: 変化の速さ)と1つのLevel(レベル: 音量)を用いて設定します。まず、Attack Timeの設定により、鍵盤を弾いた瞬間から最大レベル(Attack Level)に達するまでの音量の時間的な変化を作ります。その後の変化をDecay1/2Time、Decay1 Levelで設定し、音が減衰していく状態を作ります。また、必要に応じてアンプリチュードエンベロープジェネレーターに対するベロシティの感度を設定することができます。

**NOTE** Attack levelは最大値に固定されています。



Decay2=holdのとき



## ドラムキーEQ(イコライザー)

ここではイコライザーに関する設定を行います。ドラムキーごとにイコライザーに関するさまざまなパラメーター設定が行えるようになっています。次の2種類のページがあります。なお、パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.86をご参照ください。

EQ Type(EQタイプ)  
EQ Param(EQパラメーター)

**NOTE** この機能は、OSC WaveのTypeでwave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

# プラグインボイス

プラグインボイスとは、プラグインボード(シングルパート)上の音(ボードボイス)をボイスエディットモードの各パラメーターを使って加工したものを意味します。プラグインボイスのエディットには、コモンエディットに関する設定(そのプラグインボイス全体に共通した設定)6種類とエレメントに関する設定4種類の計10種類の項目が用意されています。エディットしたプラグインボイスは、PLGのメモリーのA~Dのバンクに、合計64種類まで保存することができます。

エディットしたいプラグインボイス(PLGのメモリーのA~Dのバンクのボイス)を選んだ状態で、ボイスエディットモードに入ると、前回エディットしていたページに入ります。

## ボードボイスのモニター機能

エディットモードに入らずに、ボードボイスをモニターすることができます。また、モニターした状態でEDITキーを押すと選択しているボードボイスをオシレーターにアサインした状態でエディットモードに入ることができます。

① PLGキーを押しながらノブCを動かしてボードボイスのBank(バンク)を切り替えます。PLG INTは、通常のPLGのメモリーにストアされているプラグインボイス(プラグインインターナル)のバンクのことです。

② PLGキーを離し、他のメモリーの音色選択と同様にBANK/PROGRAMキーやDATAノブを使ってボードボイスを切り替えます。

**NOTE** 選択したバンクに該当するプログラムナンバーのボイスがない場合、ボイス名がSilenceとなり発音しません。

**NOTE** プラグインボード上のボードボイスそのもののエディットは、付属のエディターソフトを使ってコンピューター上で行います。

**NOTE** プラグインボイスやボードボイスについては、P.27、99をご参照ください。

多くのパラメーターは前述のノーマルボイスと同様(ツリー図のグレー表示項目)ですので、ここではそれらと異なる部分だけを取り出して説明します。

**NOTE** 同じ機能に関してはP.64 ノーマルボイスの説明をご参照ください。

## プラグインボイス

### プラグインコモン

プラグイン コモン ジェネラル	65
└ GEN Name(ジェネラルネーム)	65
└ GEN Other(ジェネラルアザー)	94
プラグイン コモン クイックエディット	66
└ QED Level(クイックエディットレベル)	66
└ QED EffectCtrl(クイックエディットエフェクト)	66
└ QED Filter(クイックエディットフィルター)	67
└ QED EG(クイックエディットエンベロープジェネレーター)	94
プラグイン コモン アルベジオ	67
└ ARP Type(アルベジオタイプ)	67
└ ARP Limit(アルベジオノートリミット)	68
└ ARP Mode(アルベジオモード)	68
└ ARP PlayEF(アルベジオプレイエフェクト)	68
プラグイン コモン コントローラー	95
└ CTL Pitch(ピッチベンド)	95
└ CTL Set1(コントロールセット1)	95
└ CTL Set2(コントロールセット2)	95
└ CTL MW Control(MWコントロールデプス)	95
└ CTL MW Modulation(MWモジュレーションデプス)	95
└ CTL AT Control(ATコントロールデプス)	95

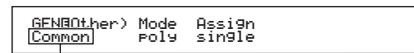
└ CTL AC Modulation(ACモジュレーションデプス)	96
プラグイン コモン LFO(ローフリクエンシーオシレーター)	96
└ LFO Param(LFOパラメーター)	96
プラグイン コモン エフェクト	73
└ EFF EF1(インサージョンエフェクト1)	73
└ EFF Rev(リバース)	74
└ EFF Cho(コーラス)	74
プラグインエレメント	
└ プラグインエレメント OSC(オシレーター)	97
└ OSC Assign(オシレーターアサイン)	97
└ OSC Velocity(オシレーターベロシティ)	97
プラグインエレメント ピッチ	97
└ PCH PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)	98
プラグインエレメント EQ(イコライザー)	98
└ EQ Param(EQパラメーター)	98
プラグインエレメント ネイティブ	98
└ PLG-NATIVE(プラグインネイティブ)	98

## プラグイン コモン エディットとエレメントごとのエディット

プラグインボイスエディット時の画面構成は、ボイス自体に関するプラグイン コモン エディットとエレメントのエディットを行うプラグイン エレメント エディットに分けられます。プラグインボイスのエレメントは1つですが、ノーマルボイスと同種のパラメーターをコモンとエレメントに分けて配置しています。

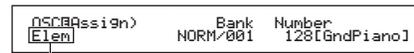
プラグインボイスエディット時は、ノブAを使ってプラグインコモンの設定画面とプラグインエレメントの設定画面を切り替えます。

プラグインコモンの設定画面

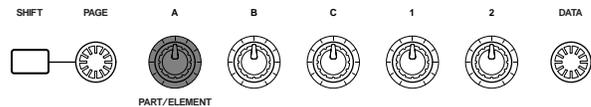


コモンを示す

プラグインエレメントの設定画面



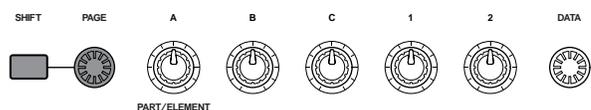
プラグインエレメントを示す



## メニューディスプレイ

SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、以下のような設定項目のメニューディスプレイが表示されます。続けてPAGEノブを使って(▶)カーソルを移動し、目的の項目を選んでSHIFTキーから手を離すと、選んだ項目の前回エディットしていたページにジャンプすることができます。

カーソル



**NOTE** PROGRAM/PARTキーを使って各項目にジャンプすることもできます(P.65)。

## プラグイン コモン ジェネラル

ここでは、プラグインボイスのボイスネームや発音方式などのジェネラル(一般)パラメーターを設定します。次の2種類のページがあります。

GEN Name(ジェネラルネーム)

GEN Other(ジェネラルアザー)

### GEN Name(ジェネラルネーム)

パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.65をご参照ください。

### GEN Other(ジェネラルアザー)

プラグインボードの音源部の発音のさせかたに関するパラメーターが用意されています。

```
GENOther> Mode Assign  
Common poly single
```

#### Mode(モード)

発音方式を選択します。mono(モノ)は単音演奏用、poly(ポリ)は和音演奏用の発音方式です。

設定できる値: mono、poly

#### Assign(アサイン)

キーアサインの方式を選択します。single(シングル)は、音源側で同一ノートを受信した時、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi(マルチ)は、同一ノートを受信した時に、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。

設定できる値: single、multi

## プラグイン コモン クイックエディット

主にプラグインボイスの音量、音色、音質に関するパラメーターが用意されています。

次の4種類のページがあります。

QED Level(クイック エディット レベル)

QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)

QED Filter(クイック エディット フィルター)

QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)

### QED Level(クイック エディット レベル)

パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.66をご参照ください。

### QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)

パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.66をご参照ください。

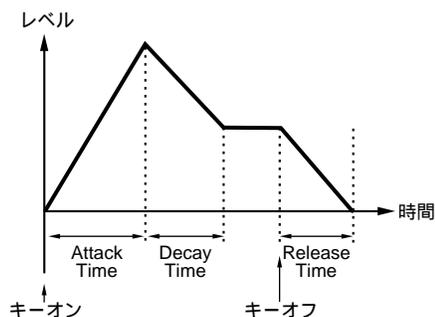
### QED Filter(クイック エディット フィルター)

パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.67をご参照ください。

## QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)

EG(エンベロープジェネレーター)の設定により、プラグインボイスの音量の時間的な変化を作ることができます。ここでのEG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3つのパラメーターを用いて設定する機能です。

```
QEDBEG> Attack Decay Release  
Common +63 +63 +63
```



#### Attack(アタック)

アタックタイム(鍵盤を弾いた瞬間から最大音量に達するまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

#### Decay(ディケイ)

ディケイタイム(最大音量から減衰しながら持続音量に達するまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

#### Release(リリース)

リリースタイム(鍵盤から指を離れたあと、音が減衰して消えていくまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

## プラグイン コモン アルペジオ

プラグインボイスのアルペジオ設定に関するパラメーターが用意されています。次の4種類のページがあります。なお、パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.67をご参照ください。

ARP Type(アルペジオタイプ)

ARP Limit(アルペジオ ノート リミット)

ARP Mode(アルペジオモード)

ARP PlayEF(アルペジオ プレイ エフェクト)

## プラグイン コモン コントローラー

コントローラーに関する設定を行います。プラグインボイスごとに、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールの働きやその他のコントローラーの設定が行えるようになっていきます。次の9種類のページがあります。

CTL Pitch(ピッチベンド)  
 CTL Set1(コントロールセット1)  
 CTL Set2(コントロールセット2)  
 CTL MW Control(モジュレーションホイール コントロール)  
 CTL MW Modulation(モジュレーションホイール モジュレーション)  
 CTL AT Control(アフタータッチ コントロール)  
 CTL AT Modulation(アフタータッチ モジュレーション)  
 CTL AC Control(アサイナブル コントローラー コントロール)  
 CTL AC Modulation(アサイナブル コントローラー モジュレーション)

### CTL Pitch(ピッチベンド)

ピッチベンドホイールでコントロールできる音程変化の幅やポルタメントに関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤の音程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。

CTLPitch)	Pitch Bend	Portamento Time
Common	-24	on 127

#### Pitch Bend(ピッチベンドレンジ)

ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかを半音単位で設定します。たとえば値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上の音程までのコントロールが可能となります。値をマイナスに設定すると、ピッチベンドホイールの上方向の動作で音程が下がる設定となります。

設定できる値: -24 ~ 0 ~ +24

#### Portamento(ポルタメント)

ポルタメントのon/offの設定です。

設定できる値: off、on

#### Time(タイム)

ポルタメントの音程変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほど音程の変化にかかる時間が長くなります。

設定できる値: 0 ~ 127

### CTL Set1(コントロールセット1)

### CTL Set2(コントロールセット2)

パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.69をご参照ください(ElemSwのパラメーターはノーマルボイスのみです)。

### CTL MW Control(MWコントロールデプス)

パネルのモジュレーションホイールで、プラグインボイスのフィルターをコントロールする深さ設定します。

CTLMW Control)	Filter
Common	-64

#### Filter(フィルター)

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深さを設定します。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

### CTL MW Modulation(MWモジュレーションデプス)

パネルのモジュレーションホイールで、プラグインボイスのピッチ/フィルター/アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。

CTLMW Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

#### PMod(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のコントロールで音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

#### FMod(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のコントロール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。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。

設定できる値: 0 ~ 127

#### AMod(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のコントロールで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

### CTL AT Control(ATコントロールデプス)

鍵盤のアフタータッチで、プラグインボイスのピッチやフィルターをコントロールする深さをそれぞれ設定します。

CTLAT Control)	Pitch	Filter
Common	+24	-64

#### Pitch(ピッチ)

アフタータッチで音程をコントロールする深さを設定します。半音単位で上下2オクターブずつの設定が可能です。

設定できる値: -24 ~ 0 ~ +24

#### Filter(フィルター)

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深さを設定します。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

## CTL AT Modulation(ATモジュレーションデプス)

鍵盤のアフタータッチで、プラグインボイスのピッチ/フィルター/アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。

CTLBAT Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

### PMod(ピッチモジュレーションデプス)

アフタータッチのコントロールで音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

### FMod(フィルターモジュレーションデプス)

アフタータッチのコントロール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。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。

設定できる値: 0 ~ 127

### AMod(アンプリチュードモジュレーションデプス)

アフタータッチのコントロールで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

## CTL AC Control(ACコントロールデプス)

特定のコントロールチェンジ(アサインブルコントロール)で、プラグインボイスのフィルターをコントロールする深さをそれぞれ設定します。

CTLBAC Control)	Source	Filter
Common	04[FootCtrl]	-64

### Source(ソース)

フィルターをコントロールするためのMIDIのコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定できる値: 0 ~ 95

### Filter(フィルター)

Sourceで選んだコントロールチェンジで、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする深さを設定します。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

## CTL AC Modulation(ACモジュレーションデプス)

特定のコントロールチェンジ(アサインブルコントロール)で、プラグインボイスのピッチ/フィルター/アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。

CTLBAC Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

### PMod(ピッチモジュレーションデプス)

前ページのSourceで選んだコントロールチェンジによって音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

### FMod(フィルターモジュレーションデプス)

前ページのSourceで選んだコントロールチェンジによって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。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。

設定できる値: 0 ~ 127

### AMod(アンプリチュードモジュレーションデプス)

前ページのSourceで選んだコントロールチェンジによって音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

## プラグイン コモン LFO(ロー フリケンシー オシレーター)

ここではLFOに関する設定を行います。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチを変調し、ビブラートなどの効果を作ります。

## LFO Param(LFOパラメーター)

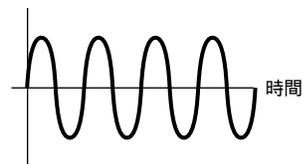
LFO Param)	Speed	Delay	PMod
Common	+63	-64	+63

### Speed(スピード)

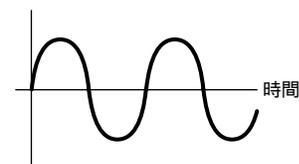
LFOウェーブの変化の速さを設定します。0を基準にして値をプラスにするほどスピードが速くなり、マイナスにするほど遅くなります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

スピード = 速い



スピード = 遅い

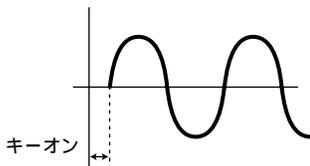


## Delay(ディレイ)

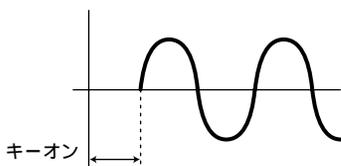
鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。下の図のように0を基準にして値をプラスにするほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなり、マイナスにするほど短くなります。

設定できる値: -64~0~+63

すぐに効果が始まる



ゆっくり効果が始まる



## PMod(ピッチモジュレーションデプス)

LFOウェーブでピッチ(音程)を変調する深さを設定します。0を基準にして値をプラスにするほどLFOの効果が大きくかかり、マイナスにするほど小さくなります。

設定できる値: -64~0~+63

## プラグイン コモン エフェクト

プラグインボイスのエフェクトに関する設定を行います。インサージョンエフェクトおよびリバーブやコーラスのシステムエフェクトに関する設定が用意されています。次の3種類のページがあります。なお、パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。EFF EF1(インサージョンエフェクト1)のパラメーターや設定内容に関しては、ノーマルボイスのEFF EF1(インサージョンエフェクト1)のページと同じ内容です。詳しくは前述(P.73)をご参照ください。

EFF EF1(インサージョンエフェクト1)

EFF Rev(リバーブ)

EFF Cho(コーラス)

## プラグイン エlement OSC(オシレーター)

プラグインボイスを構成するElementに関する設定を行います。ここではElementの波形を選択し、ベロシティに関するパラメーターを設定します。次の2種類のページがあります。

OSC Assign(オシレーターアサイン)

OSC Velocity(オシレーターベロシティ)

## OSC Assign(オシレーターアサイン)

プラグインボイスを構成するElementのボードボイスを選択します。ノブCでバンクを選び、ノブ1でボードボイスを設定します。

OSCBAssign) Elem	Bank NORM/001	Number 128[GndPiano]
---------------------	------------------	-------------------------

### Bank(バンク)

プラグインボイスで使用するボードボイスのバンクを選びます。

設定できる値: プラグインボードによって選べるバンクは異なります。ご使用のプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

### Number(ボードボイスナンバー)

ボードボイスナンバーを選択します。ここでナンバーを選ぶと、ナンバーの右側に選んだボードボイスのネームが表示されます。

設定できる値: プラグインボードによって選べるボードボイスナンバーは異なります。ご使用のプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

## OSC Velocity(オシレーターベロシティ)

ボードボイスに対するベロシティやノートシフトに関する設定をします。

OSCVelocity) Elem	Depth 127	Offset 0	NoteSft -24
----------------------	--------------	-------------	----------------

### Depth(デプス)

ボードボイスに対するベロシティの感度を設定します。値を大きくするほど、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音程変化が得られます。

設定できる値: 0~127

### Offset(オフセット)

ボードボイスに対するベロシティの感度の値を一律でプラスすることができます。鍵盤を弾いたときに得られる音程変化が、ここで設定した値だけ大きくなります。

設定できる値: 0~127

### NoteSft(ノートシフト)

ボードボイスの音程を半音単位で移調することができます。上下2オクターブまでずらすことができます。

設定できる値: -24~0(標準音程)~+24

## プラグイン エlement ピッチ

ここではボードボイスのピッチエンベロープジェネレーターに関する設定を行います。ピッチエンベロープジェネレーターの設定により、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を作ることができます。

```
PCHPEG>InitLvl  Attack  Release---Level
Elem          +63    +63    +63    -64
```

**InitLvl(イニシャルレベル)**  
イニシャルレベルを設定します。

設定できる値: -64~0~+63

**Attack(アタックタイム)**  
アタックタイムを設定します。

設定できる値: -64~0~+63

**Release(リリースタイム)**  
リリースタイムを設定します。

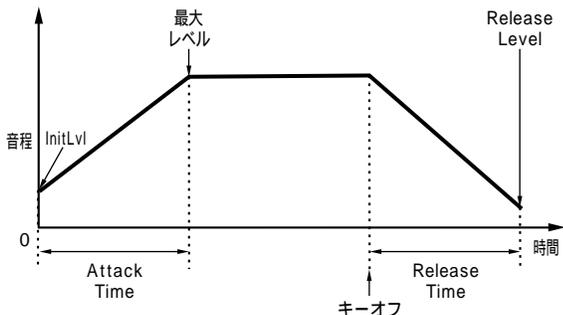
設定できる値: -64~0~+63

**Level(リリースレベル)**  
リリースレベルを設定します。

設定できる値: -64~0~+63

**ピッチエンベロープジェネレーターの設定**

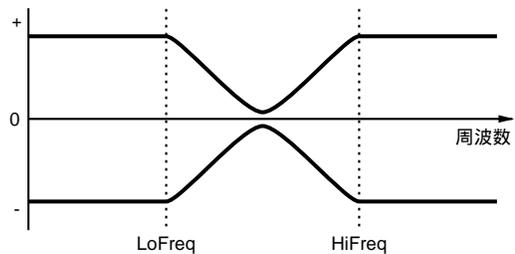
鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的変化を2つのTime(タイム: 変化の速さ)と2つのLevel(レベル: 音程)を用いて設定します。まず、鍵盤を弾いた瞬間の音程をInitLvl(イニシャルレベル)で設定します。続けてイニシャルレベルから最大レベルに達するまでの時間をAttack(アタックタイム)で設定し、鍵盤を離してからの音程の時間的変化をRelease Time/Levelで設定します。



**プラグイン エlement EQ(イコライザー)**

ウェーブに対するイコライザーに関する設定を行います。高周波数帯と低周波数帯の2つの帯域の信号レベルを増減させることができるシェルピングタイプのイコライザーです。

```
EQParam>LoFreq  LoGain  HiFreq  HiGain
Elem          2.0k    +12    16.0k  -12
```



**LoFreq(ローフリクエシー)**

低い周波数帯のシェルピングポイントを設定します。ここで設定した周波数以下の周波数帯域の信号レベルをLoGainの設定で増減させることができます。

設定できる値: 32Hz~2.0kHz

**LoGain(ローゲイン)**

Low Freqで設定された周波数以下の周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -64~0~+63

**HiFreq(ハイフリクエシー)**

高い周波数帯のシェルピングポイントを設定します。ここで設定した周波数以上の周波数帯域の信号レベルをHiGainの設定で増減させることができます。

設定できる値: 500Hz~16.0kHz

**HiGain(ハイゲイン)**

High Freqで設定された周波数以上の周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -64~0~+63

**プラグイン エlement ネイティブ**

Elementのボードボイスに対するさまざまなパラメーター(各プラグインボードが持つ固有の機能)の設定を行います。

**PLG-NATIVE(プラグイン ネイティブ)**

プラグインネイティブパートパラメーターが表示されます。PAGEノブで目的のパラメーターの画面に切り替え、ノブC とノブ2を使って値を設定をします。

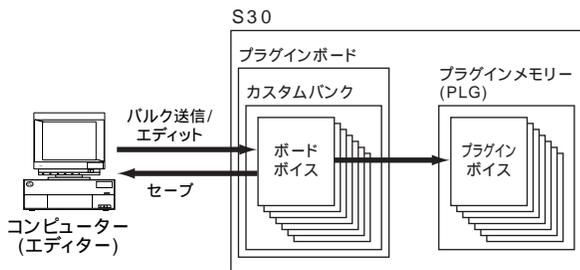
プラグインボードによって、設定できるパラメーターの内容や構成ページ数が異なります。各パラメーターの内容や機能について詳しくは、ご使用になっているプラグインボードに付属の取扱説明書/オンラインヘルプをご参照ください。

## プラグインのボードボイスのエディットについて

プラグインボイスは、ボードボイスを素材として作られていますが、付属のエディターを使うと、ボードボイス自体を(コンピューター上から)エディットすることができます。エディターはプラグインボードごとに用意されています。

**NOTE** ボイスモードでエディターを使用する場合は、エディターのパート選択(Part No.)を1に設定してください。また、S30のベーシックレシーブチャンネルとエディターのMIDIチャンネルを合わせてください。

エディターでエディットしたボードボイスは、コンピューター上にセーブし管理することができます。必要に応じて、ボードボイスデータをS30にバルク送信することにより、実際にプラグインボード上のボードボイスを変更することができます。このときエディットされたボードボイスは、ボード上のカスタムバンクに収納されます。



**NOTE** 操作方法については、エディターのオンラインヘルプをご参照ください。

ボードボイスデータのバルク送信によってエディットされたボードボイスは、プラグインボードごとに異なるバンクセレクトナンバー(MSB/LSB)のカスタムバンクに収納されるため、それらのボードボイスを実際に鳴らすためには、S30上でバンクを選択する操作が必要となります。

- 1 ボイスプレイモードでプラグインメモリー(PLG)のボイスを選択し、ボイスエディットモードでエレメントエディットのOSC Assign(オシレーターアサイン)ディスプレイを開きます。
- 2 このページでカスタムバンクを指定することによって、エディターで作成したボードボイスを鳴らすことができます。

**NOTE** カスタムバンクのバンクセレクトナンバー(MSB/LSB)やボードボイスについて詳しくは、各プラグインボードに付属の取扱説明書/オンラインヘルプをご参照ください。

**NOTE** 一度S30上に送信したボードボイスのデータは、メモリーカードにpluginのファイルタイプで保存しておくことにより、今後コンピューターを接続しなくても手軽にロードすることができますようになります。

このカスタムバンク上の(エディット済みの)ボードボイスを使用して、ボイスエディットモードでエディットすることにより、S30のプラグインボイスとしてPLGメモリーのA~Dに合計64種類ストアすることができます。

ただし、このストアはあくまでもボイスエディットの内容を記憶するだけであり、ボードボイスのエディット情報まで記憶するわけではありません。したがって、電源を切るとボードボイスのエディット情報は失われてしまい、次に電源を入れて、プラグインボイスのストア先であるPLGメモリーのA~Dを選んでも、同じ状態の音を再現することはできません。

もう一度この音色を再現するためには、電源を切る前にメモリーカードへボードボイスのエディットデータを保存しておき、プラグインボイスを使用する際にロードする必要があります。

ボードボイスのデータをロードしたあと、プラグインボイス(PLGメモリーのA~D)を選択すると、ストアした音色(エディットされたボードボイスを基に作られたプラグインボイス)が得られます。

**NOTE** ボードボイスのデータはallでは保存されないので、pluginのファイルタイプで保存します。自動的にロードできるファイル名をつけておくことにより(P.136)、電源オンの際に自動でボードボイスのデータを読み込むことができます。

**NOTE** メモリーカードを使ったボードボイスのセーブ/ロードは、ボード上のすべてのデータを扱うため、ボードによっては時間がかかる場合があります。

**NOTE** メモリーカードを使った各データのセーブ/ロードについてはP.137をご参照ください。

**NOTE** プラグインボード用のエディターはXGworks(lite)のプラグインソフトウェアです。ご使用にはWindowsの環境とXGworks(lite)が必要です。なお、XGworks liteはS30に付属のCD-ROMに収められています。

## ボイスジョブモード

ボイスエディットモードで作成した(またはエディット中の)ボイスをイニシャライズしたり、リコールしたりなど、さまざまなジョブ(機能)を実行することができます。

ボイスジョブモードに入ると、1ページ目(イニシャライズ)のディスプレイが表示されます。ボイスジョブには次の4種類のページがあり、ページごとに1つずつボイスジョブを実行することができます。

**NOTE** イニシャライズやリコールを実行する場合は、ボイスジョブモードへ入る前に、ジョブを実行したいボイスをあらかじめ選んでおくことが必要です(P.60)。

- 1ページ目: VCE Initialize(イニシャライズ)
- 2ページ目: VCE Edit Recall(リコール)
- 3ページ目: VCE Copy(コピー)
- 4ページ目: VCE Bulk Dump(バルクダンプ)

**NOTE** ボイスジョブモードへの入り方についてはP.17をご参照ください。

## ジョブの実行手順

- ① ボイスプレイモードで、ジョブを実行したいボイスナンバーを選択します。
- ② JOBキーを押して、ボイスジョブモードに入ります。
- ③ PAGEノブを使って実行したいボイスジョブのページに切り替えます。選んだジョブのディスプレイが表示されます。

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

- ④ 必要なパラメーターに対応したノブB/C、ノブ1/2を使って値を設定します(DATAノブ、DEC/INCキーでも入力することができます)。

**NOTE** リコールやバルクダンプの場合、この操作はありません。

- ⑤ ENTERキーを押すと、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。

```
VCE Initialize)
<<      Are You sure? [YES]/[NO]  >>
```

- ⑥ YESキーを押すと、ジョブが実行されます。ディスプレイにCompleted.が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

ジョブの実行を中止する場合は、NOキーを押します。

**NOTE** ボイスジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイにExecuting...が表示されます。Executing...の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

- ⑦ VOICEキーを押すと、ボイスジョブモードを抜け、ボイスプレイモードに戻ります。

## VCE Initialize(イニシャライズ)

ボイスの初期設定データ呼び出す(イニシャライズする)ことができます。コモンデータ、各エレメント/ドラムキー単位のデータなど、イニシャライズするデータの種類の指定することができます。既に作成されているボイスを元に変更するのではなく、最初からオリジナルのボイスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

### イニシャライズするデータの種類

ノブC、DATAノブ、INC/DECキーのいずれかを使って、イニシャライズするデータの種類を選択します。現在選ばれているボイスの種類(ノーマル/ドラム/プラグイン)によって指定できるデータの種類の異なります。

指定できる値:

ノーマルボイス

Current Voice(現在のボイスの全データ)、Current Common(コモンデータ:すべてのエレメントに共通のデータ)、Current Element1~4(エレメント1~4)

ドラムボイス

Current Voice(現在のボイスの全データ)、Current Common(コモンデータ:すべてのドラムキーに共通のデータ)、Current KeyC0~C6(ドラムキーC0~C6)

プラグインボイス

Current Voice(現在のボイスの全データ)、Current Common(コモンデータ)、Current Element(エレメント)

## VCE Edit Recall(リコール)

あるボイスをエディットしている時に、ストアしないまま別のボイスを選ぶと、エディット中のデータは失われてしまいます。このような場合に、リコール機能を実行すると、元のデータ(エディット中の状態)を呼び戻すことができます。

```
VCE Edit Recall)
Job
```

## VCE Copy(コピー)

あるボイスのコモンデータや任意のエレメント/ドラムキーデータを、現在エディット中のボイスにコピーすることができます。あるボイスが持っているデータを一部利用して、別のボイスを作成する場合などに便利な機能です。

**NOTE** このコピー機能は、あるボイスをユーザーボイスとしてコピーするのではなく、別のボイスの設定値をエディット中のボイス(プリセット/ユーザーに関わりなく)にコピーするという、ボイスエディットをサポートするためのコピー機能です。

```
VCE Copy)      [Pf:GrandPiano]      Current
Job            [PRE1]:[128][H16] > [EL1]  > [EL1]
```

①      ②                      ③                      ④

### ① コピー元のボイスメモリー

コピー元のボイスメモリーを設定します。

設定できる値: PRE1/2(プリセット1/2)、INT(インターナルノーマル)、EXT(エクスターナルノーマル)、PLG(プラグイン)、PRE(プリセットドラム)、INT(インターナルドラム)、EXT(エクスターナルドラム)

### ② コピー元のボイスナンバー

コピー元のボイスナンバーを設定します。選んだナンバーのボイスネームがディスプレイの上段に表示されます。

設定できる値: 001 ~ 128(ノーマルボイス選択時)、1 ~ 64(プラグインボイス選択時)、DR1 ~ 8(プリセットドラム選択時)、DR1 ~ 2(インターナル/エクスターナルドラム選択時)

### ③ コピー元のデータの種類

コピーするデータの種類を選択します。すべてのエレメントに共通したデータ(Common)を指定したり、任意のエレメントのデータを指定することができます。

設定できる値:  
ノーマルボイス  
Common(すべてのエレメントに共通のデータ)、EL1 ~ 4(エレメント1 ~ 4)  
ドラムボイス  
Common(すべてのドラムキーに共通のデータ)、C0 ~ C6(ドラムキーC0 ~ C6)  
プラグインボイス  
Common(コモン)、EL(エレメント)

**NOTE** コピー元のボイスの種類(ノーマル/ドラム/プラグイン)が、コピー先(現在エディット中)のボイスと異なる場合、ここで指定できるデータの種類はCommonのみとなります。

### ④ コピー先のエレメント/ドラムキーの指定

コピー先のボイスのエレメント/ドラムキーを設定します。コピー元のボイスがノーマルボイスまたはドラムボイスで、任意のエレメント/ドラムキーを指定している場合にのみ、コピー先の指定が可能です。

設定できる値:  
ノーマルボイス  
EL1 ~ 4(エレメント1 ~ 4)  
ドラムボイス  
C0 ~ C6(ドラムキーC0 ~ C6)

**NOTE** コピー元のデータの種類の種類でCommonを選んでいる場合は、この表示は自動的にCommonとなります。

## ボイスストア

エディットしたボイスは、次の手順で本体内のメモリー(INT: インターナル)やメモリーカード(EXT: エクスターナル)に、それぞれノーマルボイスは128種類、ドラムボイスは2種類までストア(保存)することができます。

**NOTE** プラグインボイスはPLGのA ~ Dのバンクに、合計64種類までストアすることができます。

**NOTE** ストアを実行すると、ストア先のボイスデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめ他のメモリーカードやコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

- 1 ボイスをエディットした後、続けてSTOREキーを押します。ボイスストアのディスプレイが表示されます。

```
VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
Store EXT:128(H16)
```

- 2 ノブ1を使って、ストア先のボイスメモリー(INTまたはEXT)を選択します。

**NOTE** プラグインボイスをストアする場合、ここでの設定はPLGに固定されています。

- 3 ノブ2を使って、ストア先のボイスナンバーを選択します。これでストア先のボイスメモリー/ナンバーが指定されました。

**NOTE** データノブやINC/DECキーを使ってストア先を指定することもできます。

- 4 ENTERキーを押します。実行確認のディスプレイが表示されます。

```
VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

- 5 YESキーを押すとストアが実行されます。実行中はExecuting...が表示され、Completed.が表示されるとストアが終了し、ボイスプレイモードになります。

**NOTE** ストアを中止したい場合はNOキーを押します。ストアは実行されず、元の画面に戻ります。

## VCE Bulk Dump(バルクダンプ)

現在選ばれているボイスのボイスデータを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。

```
VCE Bulk Dump>
Job Current Voice
```

**NOTE** バルクダンプを行うためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくはP.130をご参照ください。

# パフォーマンスモード

## パフォーマンスプレイ

パフォーマンスプレイモードは、複数のボイス(最大4パート)をレイヤーして(重ねて)重厚なサウンドで手弾き演奏したり、シーケンサーを使用して、S30をマルチティンバー音源として演奏するときを使用します。

パフォーマンスモードでは、16個のパートのボイスとプラグインボイスの、最大17パートのボイスの設定をまとめてひとつのパフォーマンスとして扱うことができます。

P.106のパフォーマンスエディットにより、各パートにそれぞれ任意のボイスやドラムボイス(ドラムキット)を割り当てることができます。また、複数のパートに同じMIDIチャンネルを設定し、重ねて手弾き演奏したり、パートごとに別々のチャンネルを設定し、外部シーケンサーや内蔵シーケンサー(シーケンスモード)でアンサンブル演奏させることができます。つまり、S30を最大17台分のトーンジェネレーターとして働かせることができるわけです。パフォーマンスは、本体内部(インターナル)に128種類、メモリーカード(エクスターナル)に64種類の計192種類メモリーしておくことができ、ライブパフォーマンスやスタジオワークで威力を発揮します。ここでは、パフォーマンスプレイモード時のLCD表示、パフォーマンス選択の方法やマルチパートエディットの操作を説明します。

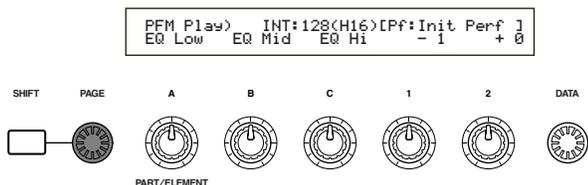
**NOTE** マルチティンバー音源のプラグインボードを装着している場合、パフォーマンスのパートが最大32パートになりますが、このプラグインのパート設定はメモリーできません。

**NOTE** パフォーマンスの概念については、P.34をご参照ください。

## パフォーマンスプレイモードのLCD表示

パフォーマンスプレイモードに入ると、まず以下のようなLCDが表示されます。パフォーマンスプレイモードは全部で7ページの画面構成になっており、PAGEノブで各ページに切り替えることができます。それぞれの内容は以下のとおりです。

**NOTE** パフォーマンスプレイモードへの入り方についてはP.16をご参照ください。



1ページ目: PFM Play(パフォーマンスプレイ)  
パフォーマンスのメイン画面です。

2ページ目: PFM Srch(パフォーマンスサーチ)  
選みたいパフォーマンスを、パフォーマンスメモリーやカテゴリーを指定してすばやく探すことができます。

以下の3ページ目~7ページ目のディスプレイでは、各パートのボリュームバランスやパンの設定などを簡単に調節することができます(マルチパートエディット)。S30をシーケンサーなどの再生音源として使用する場合などに便利です。P.104の説明をご参照ください。

3ページ目: PFM Mlt) Volume(パフォーマンスマルチ: ボリューム)

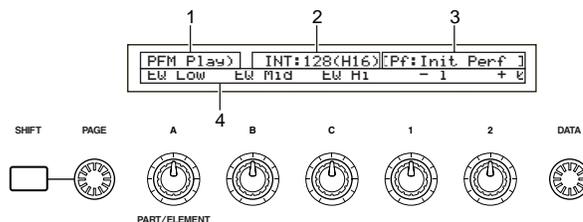
4ページ目: PFM Mlt) Pan(パフォーマンスマルチ: パン)

5ページ目: PFM Mlt) RevSend(パフォーマンスマルチ: リバーブセンド)

6ページ目: PFM Mlt) ChoSend(パフォーマンスマルチ: コーラスセンド)

7ページ目: PFM Mlt) NoteSft(パフォーマンスマルチ: ノートシフト)

## 1. ページ目: PFM Play(パフォーマンスプレイ)



### 1. 画面タイトル

パフォーマンスプレイモードであることを示しています。

### 2. パフォーマンスメモリー/ナンバー(バンク/ナンバー)表示

選択されているパフォーマンスのメモリー/パフォーマンスプログラムナンバー(001~128)、およびバンク(A~H)/プログラムナンバー(1~16)を示しています。たとえば、上のLCDに表示されている「INT:128(H16)」は、メモリーがインターナル、パフォーマンスプログラムナンバーが128、バンクがH、バンク内のプログラムナンバーが16であることを示しています。

### メモリー/パフォーマンスプログラムナンバー

INTがインターナル、EXTがエクスターナルを示します。また、各メモリー内のボイスの通し番号が、001~128のパフォーマンスプログラムナンバーです。

**NOTE** パフォーマンスのメモリー構成についてはP.24をご参照ください。

### バンク/プログラムナンバー

通し番号である001~128のパフォーマンスプログラムナンバーは、A~Hのバンクと01~16のプログラムナンバーの組み合わせにも対応しています。たとえば、1つのパフォーマンスを選ぶ場合でも、パフォーマンスプログラムナンバーを使って一つずつ順番に選ぶ方法と、バンク/プログラムキーを使ってランダム(順不同)に指定する方法を必要に応じて使い分けられるようになっています。パフォーマンスプログラムナンバーとバンク/プログラムナンバーの関係は次のとおりです。

パフォーマンス ナンバー	バンク	プログラム ナンバー	パフォーマンス ナンバー	バンク	プログラム ナンバー
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

### 3. パフォーマンスカテゴリー/ネーム

#### パフォーマンスカテゴリー

パフォーマンスネームの左側にある2つの文字は、パフォーマンスのカテゴリーを示す省略語です。そのパフォーマンスの音色や内容がだいたいどのようなものなのかがわかるようになっています。

#### パフォーマンスネーム

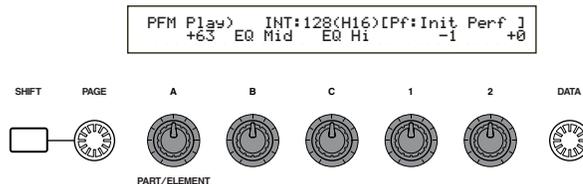
最大10文字でパフォーマンスの名前を表示します。

### 4. ノブパラメーター表示

各ノブ(ノブA~C、1/2)に現在割り当てられている機能名/パラメーター値が表示されます。

#### ノブパラメーター値の確認/設定

パフォーマンスプレイモードでは、各ノブ(ノブA~C、1/2)を動かして、それぞれのノブに割り当てられているパラメーターの値を設定することができます。ノブを動かしたときに、設定値が一瞬表示されます(ノブA~C)。



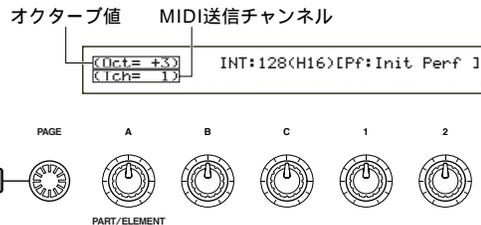
**NOTE** ノブA~Cへのパラメーターの割り当てについてはP.41、129を、ノブ1/2へのパラメーターの割り当てについてはP.42、69をご参照ください。

#### オクターブ値とMIDI送信チャンネルの確認/設定

パフォーマンスプレイモードでは、SHIFTキーを押している間、現在のオクターブの設定値とMIDI送信チャンネルが表示されます。現在マスターキーボードモードがオンになっているか、オフになっているかでディスプレイの表示が異なります。

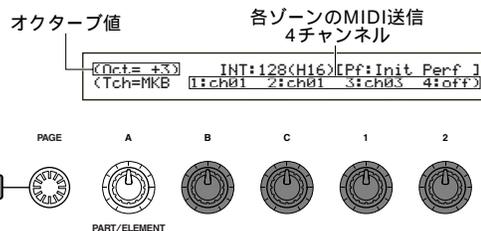
**NOTE** マスターキーボードモードについてはP.108をご参照ください。

マスターキーボードモードがオフのとき



この状態で(SHIFTキーを押したまま)、ノブAを動かしてMIDI送信チャンネル(1~16)を設定することができます。

マスターキーボードモードがオンのとき



この状態で(SHIFTキーを押したまま)、ノブB/C、ノブ1/2を動かして各ゾーンのMIDI送信チャンネル(1~16)を設定することができます。

パフォーマンスプレイモードでの鍵盤演奏情報は、ここで設定したMIDIチャンネルで送信されます。

**NOTE** マスターキーボードモードがオフのときのMIDI送信チャンネルは、ユーティリティモードのMIDI Chページで設定することもできます(P.130)。

## パフォーマンスプログラムの選択

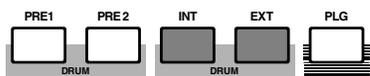
パフォーマンスの選択には、目的や状況に応じて使い分けられるように次の4種類の方法が用意されています。

- ・バンク/プログラムキーで指定する方法
- ・INC/YESキー、DEC/NOキーを使う方法
- ・DATAノブを使う方法
- ・カテゴリサーチ機能を使う方法

INC/YESキー、DEC/NOキーを使う方法、DATAノブを使う方法、カテゴリサーチ機能を使う方法は、ボイスプレイモードでのボイス選択方法と同様です。P.60のボイスの選択の説明でボイスという言葉パフォーマンスに置き換えてご参照ください。

### バンク/プログラムキーで指定する方法

- 1 MEMORYキーのINTキーまたはEXTキーのどちらかを押し、目的のパフォーマンスメモリーを指定します。LCD上のパフォーマンスメモリー表示が点滅します。

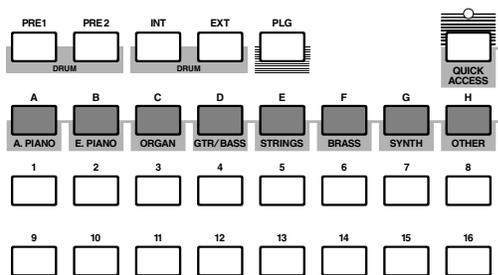


```
PFM Play> INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

**NOTE** パフォーマンスメモリーについてはP.24をご参照ください。

- 2 BANKキー(A~H)のいずれかを押し、目的のバンクを指定します。LCD上のバンク表示が点滅します。

**NOTE** EXTのパフォーマンスを選択する場合は、A~Dの中から目的のバンクを指定します。



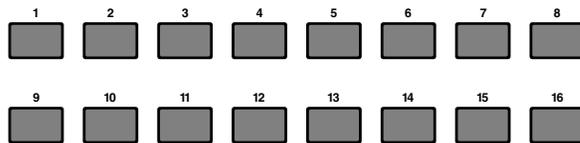
```
PFM Play> INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

**NOTE** この状態でEXITキーを押すと、パフォーマンス選択操作はキャンセルされ、もとのパフォーマンスの表示に戻ります。

**NOTE** すでに目的のバンクが選ばれている場合は、ここでの操作は必要ありません。

**NOTE** バンクについてはP.24をご参照ください。

- 3 PROGRAMキー(1~16)のいずれかを押し、目的のプログラムナンバーを指定します。上記の手順1~3で指定されたメモリー、バンク、プログラムナンバーのパフォーマンスが呼び出されます。LCDの表示も呼び出されたパフォーマンスの表示に切り替わります。



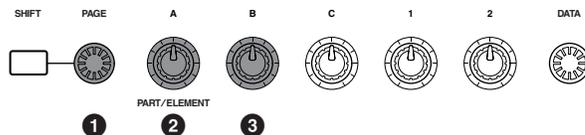
## マルチエディット(ボリューム、パン、リバース/コーラスセンド、ノートシフト)

3ページ目~7ページ目のディスプレイでは、各パートのボリュームやパンなどのパラメーターを、画面のグラフ表示を見ながら簡単に設定することができます。たとえば、シーケンサーを使用して、S30をマルチティンバー音源として演奏させながら、各パートのボリュームやパンのバランスを調節することができます。

### 設定のしかた

値の設定方法は、3ページ目から7ページ目まで同じ手順で行います。

```
PFM Mlt> Volume L
Part01 127
```



- 1 PAGEノブで、目的のページに切り替えます。

- 2 ノブAで、値を設定したいパートを選びます。選べるパートはPartPL(プラグインパート)、Part01~Part16(ボイスパート1~16)の17パートです。なお、7ページ目(ノートシフト)以外には、レイヤーパートに共通の値を設定するCommon(レイヤーコモン)の設定も用意されています。

各パートの現在の値がバーグラフとして表示されますので、全体的な設定バランスをイメージ的に捉えることができます。

なお、パネルのMEMORYキーやPROGRAM/PARTキーを使って各パートを選ぶこともできます。それぞれ次のように各パートと対応しています。

PRE1/2キー ..... Common(レイヤーコモン)  
 PLGキー ..... PartPL(プラグインパート)  
 PROGRAM/PART1~16キー ..... Part01~Part16(ボイスパート1~16)

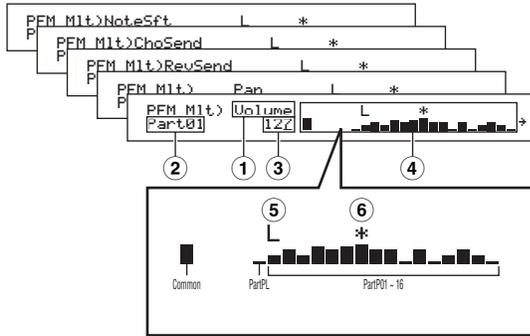
- 3 ノブBまたはDATAノブやINC/DECキーを使って、選んだパートの値を設定します。

- ④ 上記②～③の手順を繰り返して、他のパートにも必要な値を設定します。

**NOTE** 各設定内容を失わないよう、ここでの設定後は他のパフォーマンスを選んだり、他のモードに移動する前にパフォーマンスストアを実行してください。パフォーマンスストアについてはP.124をご参照ください。

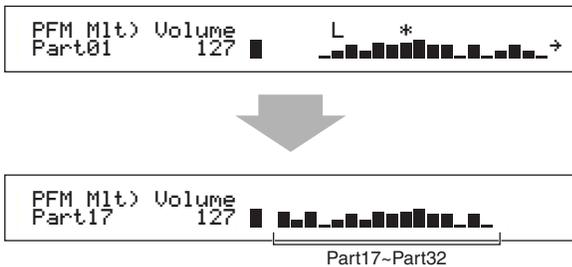
### 設定画面の見かた

3ページ目から7ページ目までの画面には以下の機能があります。



- ① パラメーター  
このページで設定できるパラメーターの内容を示します。
- ② パート  
現在選ばれているパートを示します。
- ③ 値  
現在選ばれているパートの設定値を示します。
- ④ バーグラフ  
各パートの現在の値を棒グラフで表示します。  
Common(レイヤーコモン)  
PartPL(プラグインパート)  
Part01～Part16(ボイスパート1～16)
- ⑤ レイヤースイッチON/OFF  
レイヤースイッチがONになっているパートのバーグラフの上にはLマークが表示されます。
- ⑥ ミュートON/OFF  
ミュート(消音)されているパートのバーグラフの上には\*マークが表示されます。ENTERキーで現在選ばれているパートのミュートのON/OFFを切り替えることができます。

**NOTE** マルチティンパーのプラグインボードをプラグインスロットに装着しているときは、パートの項目からPartPL(プラグインパート)がなくなり、Part17～Part32(ボイスパート17～32)が追加されます。また、バーグラフの右端に が表示され、さらにパートがあることを示します。この場合、パートの項目でPart17～Part32を選ぶと、ディスプレイ上にもPart17～Part32のバーグラフが現われます。



3ページ目: PFM Mlt) Volume(パフォーマンスマルチ: ボリューム)  
各パートのボリュームを設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節することができます。



設定できる値: 0～127

4ページ目: PFM Mlt) Pan(パフォーマンスマルチ: パン)  
各パートのパンを設定します。ここでの設定により、各パートのステレオ定位を調節することができます。



設定できる値: L63～C～R63

5ページ目: PFM Mlt) RevSend(パフォーマンスマルチ: リバースェンド)  
各パートのインサージョンエフェクトで処理された信号(またはバイパス信号)のリバースェンドエフェクトへのセンドレベルを設定します。



設定できる値: 0～127

6ページ目: PFM Mlt) ChoSend(パフォーマンスマルチ: コーラスェンド)  
各パートのインサージョンエフェクトで処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスェンドエフェクトへのセンドレベルを設定します。



設定できる値: 0～127

7ページ目: PFM Mlt) NoteSft(パフォーマンスマルチ: ノートシフト)  
各パートの音程を半音単位で移調します。上下に2オクターブまでシフトすることができます。

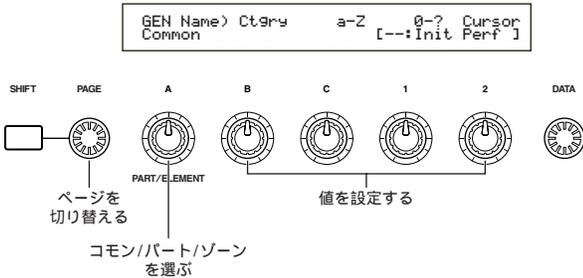


設定できる値: -24～0(標準音程)～+24

# パフォーマンスエディット

ここではパフォーマンスエディットに関するパラメーターを説明します。パフォーマンスエディットには、大きく分けて、すべてのパートに共通なコモン設定とパートごとの設定、そしてマスターキーボードモード(P.108)に関するゾーンごとの設定の項目が用意されています。

パフォーマンスエディットモードに入ると、以下のような1ページ目のディスプレイが表示されます。基本的にはノブAを使って設定したいエディットの種類(コモン/パート/ゾーン)を選び、PAGEノブを使って目的のパラメーターのページに切り替え、各パラメーターに対応したノブB~C、ノブ1/2を使って値を設定します。なお、細かい設定は、DATAノブ、INC/DECキーでも入力することができます。

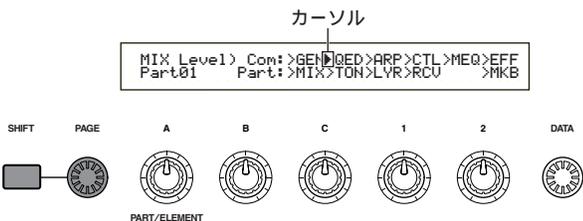


また、SHIFTキーを押しながらノブA~Cまたはノブ1/2を動かすことにより、(設定値を変更することなく)カーソルを各ノブのパラメーターへ移動することができます。さらに、SHIFTキーを押しながらDATAノブやINC/DECキーを使って、カーソルを移動することもできます。

- NOTE** パフォーマンスエディットモードへ入る前に、エディットしたいパフォーマンスをあらかじめ選んでおく必要があります(P.104)。すべてのパラメーターはパフォーマンスごとに設定し、ストアすることができます。
- NOTE** マルチティンバーのプラグインボードを装着している場合、プラグインボードのパラメーターはストアされません。
- NOTE** パフォーマンスエディットモードへの入り方についてはP.16をご参照ください。

## メニューディスプレイ

SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、以下のような設定項目のメニューディスプレイが表示されます。続けてPAGEノブを使ってカーソルを移動し、目的の項目を選んでSHIFTキーから手を離すと、選んだ項目の最後にエディットしていたページにジャンプすることができます。



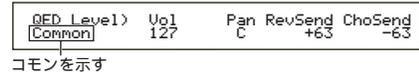
## コモン/パート/ゾーンエディット

パフォーマンスは、16個のボイスパート、プラグインパートから構成されますが(P.34)、すべてのパートに共通した設定をコモンエディットと呼びます。パフォーマンスエディットモードの画面構成は、このコモンエディットとパートごとのエ

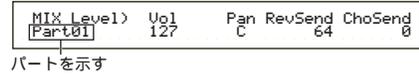
ディットに分けられます。また、選ばれているパートによっても画面構成が多少異なります。さらにMASTER KEYBOARDモードがオンになっている場合(P.7、52)、各ゾーンの設定が行えます。

パフォーマンスエディットモード時は、ノブAを使ってコモンの設定画面、各パートの設定画面、そして各ゾーンの設定画面を切り替えます。なお、パネルのMEMORYキー(INT以外)やPROGRAM/PART1~16キーを使って、各パートを選ぶこともできます。

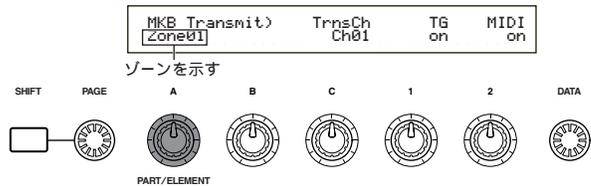
コモンの設定画面



各パートの設定画面



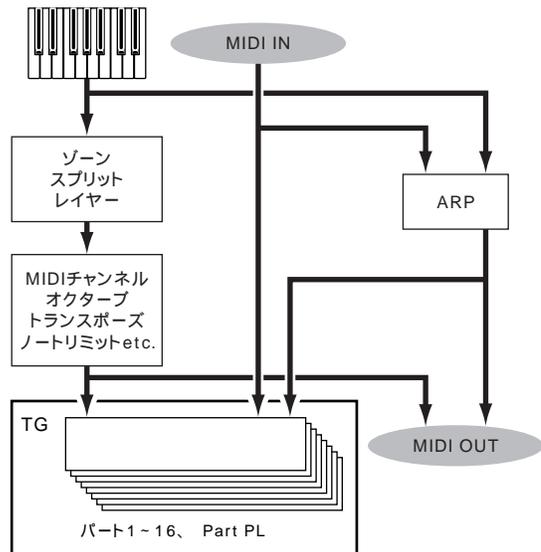
各ゾーンの設定画面



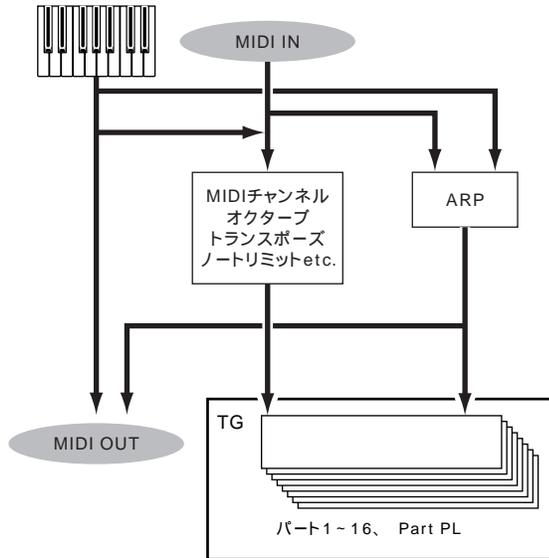
## マスターキーボード/トーンジェネレーターモードについて

パフォーマンスモード時には、パネルのMASTER KEYBOARDキーのオン/オフにより、音源部の接続モード(信号の流れ)を切り替えられるようになっています。MASTER KEYBOARDキーをオン(ランプが点灯)にすると、S30のキーボードを使って、複数の外部音源を演奏したりMIDIコントロールをしたりするのに便利なマスターキーボードモードになります。MASTER KEYBOARDキーをオフにすると、S30の音源部分の各パートをコントロールするのに適したトーンジェネレーターモードになります。各モードの信号の流れは以下のとおりです。

マスターキーボードモード: MASTER KEYBOARDキーをオン



トーンジェネレーターモード: MASTER KEYBOARDキーをオフ



### コンペア機能について

パフォーマンスエディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

- 1 パフォーマンスエディット中にCOMPARE(EDIT)キーを押します。ディスプレイ左上に示された目(エディット)マークが、目(コンペア)マークに変わり、エディット前の音が出る状態(コンペア状態)になります(EDIT/COMPAREのLEDが点滅します)。



**NOTE** コンペア状態では、ノブA~C、ノブ1/2などを使ってエディットすることはできなくなります。

- 2 もう一度EDITキーを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。

### 目(エディット)マークについて

パフォーマンスエディットモードで、何らかの設定/変更操作を行うと、ディスプレイ左上に目(エディット)マークが表示されます。このパフォーマンスが現在エディット中の状態であり、まだストアされていないことを確認することができます。



**NOTE** パフォーマンスプレイモードへ抜けた後でも、別のパフォーマンスを選ばない限り、エディットの状態は続いています。

**NOTE** 目(エディット)マークは、パフォーマンスプレイモードのディスプレイでも表示されます。

**NOTE** アサインノブを動かしたときにも同様に(エディット)マークが表示されます。

### パフォーマンスストアについて

一度パフォーマンスエディットモードを抜けた後、別のパフォーマンスやモードを選択すると、エディット中のデータは失われてしまいます。大切なデータを失わないよう、パフォーマンスエディット後は、すぐにパフォーマンスストア(保存)を実行してください。

パフォーマンスストアの手順については、P.124をご参照ください。

**NOTE** はじめから新しいパフォーマンスを作りたい場合は、エディット前にパフォーマンスジョブモードのイニシャライズパフォーマンスの機能を使って、特定のパフォーマンスの設定内容だけをクリアしておくとう便利です(P.123)。

## Common(パートに共通した設定).....

ここでは、パフォーマンスの全パートに共通したエディットを行います。次の6種類の項目があり、それぞれ複数のページから構成されています。

- コモンジェネラル
- コモンクイックエディット
- コモンアルペジオ
- コモンコントローラー
- コモンマスターEQ
- コモンエフェクト

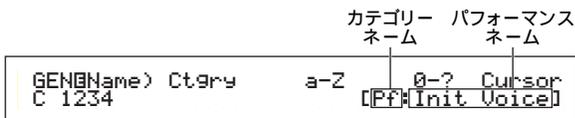
## コモンジェネラル

ここでは、コモンエディットのうち、ボイスネームやMIDIチャンネルに関する設定など、ジェネラル(一般)パラメーターを設定します。次の3種類のページがあります。

GEN Name(ジェネラルネーム)  
GEN MIDI(ジェネラルMIDI)  
GEN M.Kbd(ジェネラルマスターキーボード)

### GEN Name(ジェネラルネーム)

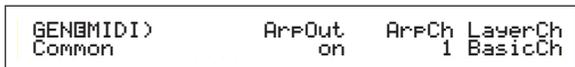
パフォーマンスネームを設定します。英数字を使って最大10文字のパフォーマンスネームを設定することができます。また、パフォーマンスネームの左側には、カテゴリネームを選択することができます。



**NOTE** パフォーマンスネームの設定方法は、ボイスネームの設定方法と同様です。P.65をご参照ください。

### GEN MIDI(ジェネラルMIDI)

パフォーマンスのMIDI入出力に関する設定を行います。



#### ArpOut(アルペジオアウト)

アルペジエーターによるフレーズのMIDI出力を行うか(on)、行わないか(off)を設定します。

設定できる値: off, on

#### ArpCh(アルペジオチャンネル)

アルペジオの情報を出力するMIDI送信チャンネルを設定します。なお、キーボードチャンネルを選ぶと、現在ユーティリティモードで設定されているMIDI送信チャンネル(P.130)が、アルペジエーターのMIDI送信チャンネルとなります。

設定できる値: 1 ~ 16、KbdCh(キーボードチャンネル)

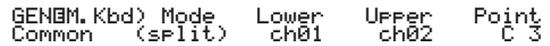
#### LayerCh(レイヤーチャンネル)

レイヤーパートのMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したチャンネルが、すべてのレイヤーパート(最大4つ)に共通で設定されます。なお、BasicCh(ベーシックチャンネル)を選ぶと、現在ユーティリティモードで設定されているベーシックレシーブチャンネル(P.130)と同じMIDI受信チャンネルが、すべてのレイヤーパートに共通で設定されます。

設定できる値: 1 ~ 16、BasicCh(ベーシックチャンネル)

## GEN M.Kbd(ジェネラルマスターキーボード)

パフォーマンスをマスターキーボードモードで使用する場合の発音方式や鍵盤のスプリットのさせかたを設定します。



### Mode(モード)

マスターキーボードモードの発音方式を設定します。次の3種類のモードがあります。なお、パネルのMASTER KEYBOARDキーがオフのときには、ここでの設定は有効にはならず、ディスプレイ上の表示も(カッコ)付きで示されます。

設定できる値: split(スプリット)、4zone(4ゾーン)、layer(レイヤー)

#### split(スプリット)

ある鍵盤(スプリットポイント)を境にして鍵盤全体を高音部と低音部の2つのゾーンに分け、それぞれの発音域で異なるMIDIチャンネルを用いて、別々の音色を演奏することができます。

#### 4zone(4ゾーン)

最大4つの発音域(ゾーン)を個別に設定し、それぞれの設定内容とMIDIチャンネルに従って、複数のパートを鳴らすことができるモードです。このモードを設定しているときは、ゾーンごとのパラメーター設定(P.121)が行えます。このモードを選んでいる状態でENTERキーを押すと、ゾーンの設定ページへ移動します。

#### layer(レイヤー)

最大2つのゾーン(パート)を重ねて鳴らすことができます。厚みのあるサウンドを得るときに便利です。

### Lower(ロワー)

上記Modeで、split(スプリット)を選んでいる場合のスプリットポイントより下の鍵盤域のMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルと同じチャンネルを持つパートのボイスが、スプリットポイントより下の鍵盤域の演奏により発音します。また、上記Modeで、layer(レイヤー)を選んでいる場合の一方のゾーン(パート)のMIDIチャンネルもここで設定します。

設定できる値: ch01 ~ ch16

**NOTE** PART1 ~ 16キーを使って、Upper/LowerのMIDIチャンネルをすばやく設定することができます。PARTキーの1つを押しながら、もう1つ別のPARTキーを押すと、最初に押したPARTキーに対応したナンバーと同じチャンネルが、Upperに設定され、後に押したPARTキーに対応したナンバーと同じチャンネルが、Lowerに設定されます。

### Upper(アッパー)

上記Modeで、split(スプリット)を選んでいる場合のスプリットポイント以上の鍵盤域のMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルと同じチャンネルを持つパートのボイスが、スプリットポイント以上の鍵盤域の演奏により発音します。また、上記Modeで、layer(レイヤー)を選んでいる場合の一方のゾーン(パート)のMIDIチャンネルもここで設定します。

設定できる値: ch01 ~ ch16

**NOTE** PART1 ~ 16キーを使って、Upper/LowerのMIDIチャンネルをすばやく設定することができます。PARTキーの1つを押しながら、もう1つ別のPARTキーを押すと、最初に押したPARTキーに対応したナンバーと同じチャンネルが、Upperに設定され、後に押したPARTキーに対応したナンバーと同じチャンネルが、Lowerに設定されます。

## Point(ポイント)

スプリットポイントを設定します。前ページのModeで、split(スプリット)を選んでいる場合に有効です。なお、スプリットポイントの鍵盤は上の鍵盤域に含まれます。

**NOTE** SHIFTキーを押しながら鍵盤を押すことで、スプリットポイントを設定することもできます。

設定できる値: C-2 ~ G8

## マスターキーボードセッティングリスト(スプリット/レイヤー時)

Parameter Name(パラメーターネーム)	Split				Layer			
	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4
TrnsCh(送信チャンネル)	ch	ch+1	ch	ch	ch	ch+1	ch	ch
TG(トーンジェネレーター)	on	on	off	off	on	on	off	off
MIDI(MIDI送信)	on	on	off	off	on	on	off	off
Octave(オクターブ)	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Transpose(トランスポーズ)	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Note Limit Low(ノートリミットロー)	C-2	p	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Note Limit High(ノートリミットハイ)	p	G8						
TxSw PB(ピッチベンドホイール)	on							
TxSw MW(モジュレーションホイール)	on							
TxSw KnobA-C(ノブA-C)	on							
TxSw Knob1/2(ノブ1/2)	on							
TxSw FC(フットコントローラー)	on							
TxSw AT(アフタータッチ)	on							
TxSw FS(フットスイッチ)	on							
TxSw Vol(ボリューム)	on							
TxSw Pan(パン)	on							
TxSw Bank Select(バンクセレクト)	off							
TxSw PC(プログラムチェンジ)	off							
TxPreset Volume(ボリューム)	100	100	100	100	100	100	100	100
TxPreset Pan(パン)	C	C	C	C	C	C	C	C
TxPreset Bank MSB(バンクセレクトMSB)	0	0	0	0	0	0	0	0
TxPreset Bank LSB(バンクセレクトLSB)	0	0	0	0	0	0	0	0
TxPreset PC(プログラムチェンジ)	0	0	0	0	0	0	0	0
CS Control Number Assign	7	7	7	7	7	7	7	7

ch: Keyboard transmit channel  
p: split point

各パラメーターについてはP.121をご参照ください。

**NOTE** マスターキーボードモードについては、基礎編(P.52)もご参照ください。

## コモンクイックエディット

主にレイヤーパートの音量、音色、音質に関するパラメーターが用意されています。いずれかのパートのレイヤースイッチ(P.117)がオンになっている場合に限って、これらのページを表示させることができます。次の4種類のページがあります。

QED Level(クイック エディット レベル)

QED EF(クイック エディット エフェクト)

QED Filter(クイック エディット フィルター)

QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)

## QED Level(クイック エディット レベル)

レイヤーパートの音量やパンに関するパラメーターが用意されています。ここでの設定は、レイヤーパートに対して各パートエディットでの設定に重なって有効となります。

QEDLevel1)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Common	127	C	63	63

Vol(ボリューム)

レイヤーパートの音量を設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

Pan(パン)

レイヤーパートのパン(ステレオ定位)を設定します。

設定できる値: L63(左端) ~ C(センター) ~ R63(右端)

RevSend(リバーブセンド)

インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

ChoSend(コーラスセンド)

インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

## QED EF(クイック エディット エフェクト)

レイヤーパートにかけるコーラスエフェクトの効果やポルタメントに関する設定を行います。

QEDBEF)	Chorus	Portamento-Time
Common	-63	off 127

Chorus(コーラス)

コーラスエフェクトの各タイプごとに用意されているパラメーターのオフセット量を設定します。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

Portamento(ポルタメント)

ポルタメントのon/offの設定です。

設定できる値: off, on

Time(タイム)

ポルタメントの音程変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほど音程の変化にかかる時間が長くなります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

## QED Filter(クイック エディット フィルター)

レイヤーパートの音色を変化させるフィルターに関する設定を行います。レイヤーパートのボイスの各エレメントで使用しているフィルターのカットオフ周波数を設定します。使用しているフィルターがLPF(ローパスフィルター)とHPF(ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効となります。ここでの設定は、レイヤーパートに対して各パートエディットでの設定に重なって有効となります。

QEDFilter> Common	Cutoff +63	Reso +63
----------------------	---------------	-------------

### Cutoff(カットオフ)

カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、信号が各フィルターを通過するときの基準となります。

設定できる値: -64~0~+63

### Reso(レゾナンス)

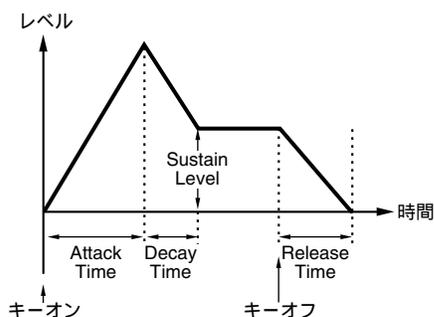
レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。

設定できる値: -64~0~+63

## QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)

EG(エンベロープジェネレーター)の設定により、レイヤーパートのボイスの音量の時間的な変化を作ることができます。ここでのEG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4つのパラメーターを用いて設定する機能です。また、ここでの設定は、レイヤーパートに対して各パートエディットでの設定に重なって有効となります。

QEDBEG> Common	Attack +63	Decay +63	Sustain +63	Release +63
-------------------	---------------	--------------	----------------	----------------



### Attack(アタック)

アタックタイム(鍵盤を弾いた瞬間から最大音量に達するまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

### Decay(ディケイ)

ディケイタイム(最大音量から減衰しながら持続音量に達するまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

### Sustain(サステイン)

サステインレベル(持続音量)を設定します。鍵盤を押している間はこの音量が持続します。

設定できる値: -64~0~+63

### Release(リリース)

リリースタイム(鍵盤から指を離したあと、音が減衰して消えていくまでの時間)を設定します。

設定できる値: -64~0~+63

## コモンアルペジオ

アルペジオ設定に関するパラメーターが用意されています。次の4種類のページがあります。なお、パラメーターや設定内容に関してはボイスエディットモードと同様です。詳しくはP.67をご参照ください。

**NOTE** パフォーマンスモードでアルペジエーターを使用する場合は、Arp(アルペジオスイッチ)、Layer(レイヤースイッチ)(P.117)ともにオンにしておく必要があります。

**NOTE** パフォーマンスモードのアルペジオノートリミットでは、ボイスモードと異なり、アルペジオノートリミットで設定した範囲以外の鍵域は発音しません。アルペジオのオン/オフは、アルペジオスイッチ(P.117)を使って、パートごとに行ない、通常の鍵盤演奏(メロディ演奏)をしたい音色のパートのアルペジオスイッチはオフにしておきます。メロディ演奏のパートで発音させたくない鍵域は、ノートリミット(P.117)で設定します。

### ARP Type(アルペジオタイプ)

ARP Limit(アルペジオ ノート リミット)

ARP Mode(アルペジオモード)

ARP PlayEF(アルペジオ プレイ エフェクト)

## コモンコントローラー

パネルのコントローラーやノブなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーをパフォーマンスごとに割り当てて使用することができます。たとえば、ノブ1/2を使ってエフェクトの深さをコントロールしたり、フットコントローラーを使ってモジュレーションをかけたりすることができます。これらのコントロールチェンジナンバーの割り当てをコントローラーアサインと呼びます。パフォーマンスごとに異なるコントローラーアサインを設定しておくことができます。

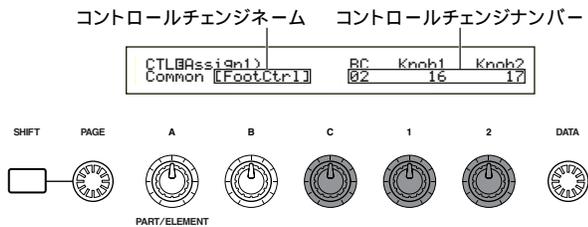
次のCTL Assign1とCTL Assign2の2ページの画面を使ってコントローラーアサインを設定します。

CTL Assign1(コントローラーアサイン1)

CTL Assign2(コントローラーアサイン2)

## CTL Assign1(コントローラーアサイン1)

プレスコントローラーやノブ1/2のコントロールチェンジナンバーを設定します。それぞれ画面上のBC(プレスコントローラー)、Knob1/2(ノブ1/2)に対応したノブC/1/2を使って、必要なコントロールチェンジナンバーを選びます。設定中のコントロールチェンジネームがディスプレイの左側に表示されます。



### BC(プレスコントローラー)

プレスコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。

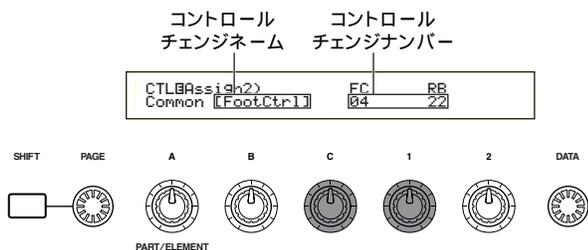
設定できる値: 別冊のコントロールリストをご参照ください。

### Knob1/2(ノブ1/2)

パネルのノブ1/2のコントロールチェンジナンバーを設定します。

## CTL Assign2(コントローラーアサイン2)

フットコントローラーやリボンコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。それぞれ画面上のFC(フットコントローラー)、RB(リボンコントローラー)に対応したノブC/1を使って、必要なコントロールチェンジナンバーを選びます。設定中のコントロールチェンジネームがディスプレイの左側に表示されます。



### FC(フットコントローラー)

フットコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで選んだコントロール機能を、リアパネルにあるFOOT CONTROLLER端子(P.13)に接続して使用するフットコントローラーでコントロールすることができます。

設定できる値: 別冊のコントロールリストをご参照ください。

### RB(リボンコントローラー)

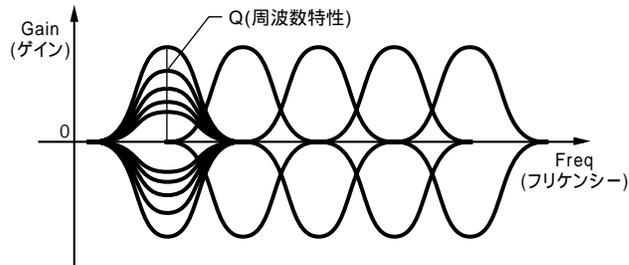
リボンコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定できる値: 別冊のコントロールリストをご参照ください。

## コモンEQ(イコライザー)

パフォーマンス全体の音質補正を行います。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。次の5ページの画面を使って、各帯域別にイコライザーの設定を行います。

- EQ Low(ロー)
- EQ LowMid(ローミドル)
- EQ Mid(ミドル)
- EQ HighMid(ハイミドル)
- EQ High(ハイ)



### EQ Low(ロー)

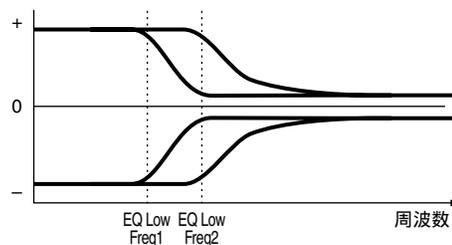
低音域のイコライザーを設定します。特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。また、イコライザーのシェープ(形)を切り替えることができます。

MEQBLow)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	50Hz	12.0

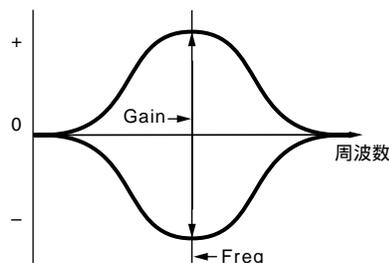
### Shape(シェープ)

このイコライザーをシェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。

設定できる値: shelv(シェルビングタイプ)、peak(ピーキングタイプ)



### peak(ピーキングタイプ)



### Gain(ゲイン)

次のFreqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### Freq(フリケンシー)

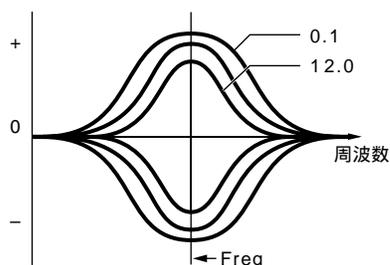
ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定できる値: 32Hz ~ 2.0kHz

### Q(周波数特性)

上記Freqで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

設定できる値: 0.1 ~ 12.0



## EQ LowMid(ローミドル)

## EQ Mid(ミドル)

## EQ HighMid(ハイミドル)

それぞれ中低音域、中音域、中高音域のイコライザーを設定します。特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。

中低音域

MEQBLowMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

中音域

MEQBMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

中高音域

MEQBHighMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

### Gain(ゲイン)

次のFreqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### Freq(フリケンシー)

ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定できる値: 100Hz ~ 10.0kHz

### Q(周波数特性)

上記Freqで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

設定できる値: 0.1 ~ 12.0

## EQ High(ハイ)

高音域のイコライザーを設定します。特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。また、イコライザーのシェープ(形)を切り替えることができます。

MEQBHigh)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

### Shape(シェープ)

このイコライザーをシェルピングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。

設定できる値: shelv(シェルピングタイプ)、peak(ピーキングタイプ)

### Gain(ゲイン)

次のFreqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### Freq(フリケンシー)

ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定できる値: 500Hz ~ 16.0kHz

### Q(周波数特性)

上記Freqで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

設定できる値: 0.1 ~ 12.0

## コモンエフェクト

パフォーマンスのエフェクトに関する設定を行います。リバーブやコーラスのシステムエフェクトに関する設定が用意されています。次の3種類のページがあります。

EFF Part(パート)

EFF Rev(リバーブ)

EFF Cho(コーラス)

## EFF Part(パート)

EFFPart)	---- InsEF ----
Common	Part16 PartPL

### InsEF(インサージョンエフェクト)

インサージョンエフェクトを使用するパートを選択します。いずれか1つのパートに対して有効にすることができます。どのパートにも使用しない場合はoffを選びます。また、これらのパートとは別に、プラグインボード装着時に限り、独立したインサージョンエフェクトの対象としてプラグインパートを選ぶことができます。

設定できる値:

ノーマルパート

Part01 ~ Part16(ボイスパート1 ~ 16)、off(無効)

プラグインパート(プラグインボード装着時)

PartPL(プラグインパート)、off(無効)

## EFF Rev(リバーブ)

リバーブエフェクトで使用するリバーブエフェクトタイプを選びます。リバーブエフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだリバーブエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます(このあとを参照)。

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
Common  Basement   127  to Edit
```

### Type(リバーブエフェクトタイプ)

リバーブエフェクトのタイプを選択します。

設定できる値: 各リバーブエフェクトタイプについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

### Return(リターン)

リバーブエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

## EFF Cho(コーラス)

コーラスエフェクトで使用するコーラスエフェクトタイプを選びます。コーラスエフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだコーラスエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます(このあとを参照)。

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
Common  Chorus1    127   127  to Edit
```

### Type(コーラスエフェクトタイプ)

コーラスエフェクトのタイプを選択します。

設定できる値: 各コーラスエフェクトタイプについて詳しくは別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

### toRev(トゥリバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

### Return(リターン)

コーラスエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

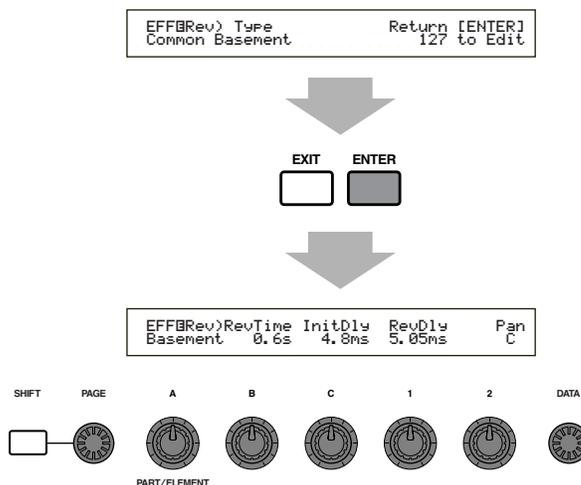
**NOTE** インサージョンエフェクトのプラグインボードを装着している場合には、上記EFF Cho(コーラス)ページの次に、EFF Plg(プラグイン)ページが表示されます。

## エフェクトパラメーターの設定

上記EFF Rev(リバーブ)ページやEFF Cho(コーラス)ページで、各エフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます。また、インサージョンエフェクトのプラグインボードを装着している場合には、EFF Plg(プラグイン)ページから同様の操作でパラメーターの設定画面に入ることができます。

PAGEノブで設定画面を切り替え、アサイナブルノブ、DATAノブ、INC/DECキーを使って値を設定します。

EXITキーを押すと、元のエフェクトタイプの選択画面に戻ります。



**NOTE** 選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストのエフェクトタイプリスト/エフェクトパラメーターリストをご参照ください。

## Part(パートごとの設定)

ここではパフォーマンスの各パートごとのエディットを行います。ノブAを使って設定したいパートを選び、それぞれのパラメーターを設定します。次の6種類の項目がありますが、選んだパートによってその内容やページ構成が異なる場合があります。

- パートミキサー
- パートトーン
- パートレイヤー
- パートレシーブスイッチ
- パートコントローラー
- パートインサージョンエフェクト

### パートミキサー

各パートのボイスを割り当て、それぞれの出力バランスを設定するためのパラメーターが用意されています。次の2種類の項目があります。

- MIX Vce(ミックスボイス)
- MIX Level(ミックスレベル)

### MIX Vce(ミックスボイス)

各パートで使用するボイスを設定します。ノブAを使って設定したいパートを選び、それぞれのボイスを設定します。なお、選んだパートによって、以下のようにそれぞれディスプレイの表示が異なります。

#### Part01~16(パート1~16)

カテゴリーサーチ(P.62)と同じ要領で、パート1~16のボイスを指定することができます。

```
MIX[Vce] Memory Number Ctgry Search  
Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

#### Memory(ボイスメモリー)

設定できる値:

PRE1(プリセット1)、PRE2(プリセット2)、INT(インターナルノーマル)、EXT(エクスターナルノーマル)、PRE(プリセットドラム)、INT(インターナルドラム)、EXT(エクスターナルドラム)

#### Number(プログラムナンバー)

設定できる値:

1~128(ノーマルボイス選択時)、DR1~8(プリセットドラム選択時)、DR1~2(インターナル/エクスターナルドラム選択時)

**NOTE** カテゴリーに関してはP.65のカテゴリーリストを、またカテゴリーサーチの手順についてはP.62をご参照ください。

## PartPL(プラグイン)選択時

プラグインパートのボイスを指定します。このディスプレイはプラグインボード装着時に限り表示させることができます。ノブBでPLG INT(本体内のメモリー)またはMSB/LSB(プラグインボード上のバンク)を指定し、ノブCでプログラムナンバーを選択します。

```
MIX[Vce] Bank Number Ctgry Search  
PartPL NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

#### Bank(バンク)

設定できる値: PLG INT(プラグインインターナル)、MSB/LSB(プラグインバンク)

**NOTE** プラグインバンク(バンクセレクトMSB/LSB)については、プラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

#### Number(プログラムナンバー)

設定できる値:

PLG INT(プラグインインターナル)の場合: 1~64  
MSB/LSB(プラグインバンク)の場合: 1~128

**NOTE** プラグインパートのプログラムチェンジには時間がかかることがあります(プラグインボードに、音色データや初期化データを送っているためです)。曲の途中でプラグインパートのボイスをプログラムチェンジする場合は、余裕のある空白部分などに挿入してお使いください。ボードボイスを選択する場合で、パートのデータの初期化が必要ない場合は、パラメーターチェンジ(マルチパート)のプログラムナンバーを使って選択してください。詳しくは、それぞれのプラグインボードの取扱説明書をご参照ください。

**NOTE** パフォーマンスモード時のプラグインボードのパートアサインは、15に固定されています。

**NOTE** プラグインボイスについて詳しくは、プラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

## Part17~32(パート17~32)選択時

パート17~32のボイスを指定します。このディスプレイはマルチティンバー音源のプラグインボード装着時に限り表示させることができます。ノブBでBank(ボイスバンク)を指定し、ノブCでプログラムナンバーを選択します。

```
MIX[Vce] Bank Number  
Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]
```

#### Bank/Number(バンク/プログラムナンバー)

設定できる値: プラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

**NOTE** ここでの設定は一時的なもので、パフォーマンスとしてストアすることはできません。

## MIX Level(ミックスレベル)

各パートの音量やパン、エフェクトセンドなど、おもに出力に関するパラメーターが用意されています。ここでの設定により、各パートのミックスバランス(出力バランス)を取ることができます。

MIXLevel)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Part:01	127	C	64	0

### Vol(ボリューム)

パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節することができます。

設定できる値: 0 ~ 127

### Pan(パン)

パートのパンを設定します。ここでの設定により、各パートのステレオ定位を調節することができます。

設定できる値: L63(左端) ~ C(センター) ~ R63(右端)

### RevSend(リバーブセンド)

各パートのインサージョンエフェクトで処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

### ChoSend(コーラスセンド)

各パートのインサージョンエフェクトで処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

## パートトーン

フィルターやエンベロープジェネレーターなどのおもにトーン(音質)に関するパラメーターが用意されています。ここでの設定により、各パートの音量/音程/音色をコントロールすることができます。次の4種類のページがあります。

### TON Filter(トーンフィルター)

### TON EG(トーンエンベロープジェネレーター)

### TON Portamento(トーンポルタメント)

### TON Other(トーンアザー)

## TON Filter(トーンフィルター)

各パートの音色を変化させるフィルターに関する設定を行います。各パートで使用しているフィルターのカットオフ周波数を設定します。使用しているフィルターがLPF(ローパスフィルター)とHPF(ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効となります。ここでの設定は、コモンクイックエディットでの設定に重なって有効となります。

TONFilter)	Cutoff	Reso
Part:01	+63	+63

**NOTE** フィルターについては、P.78の概念グラフをご参照ください。

## Cutoff(カットオフ)

カットオフ周波数を設定します。ここでの設定により、各パートの音色のエLEMENTごとに設定されているカットオフ周波数(信号を通過させる基準となる中心周波数)を増減することができます。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

## Reso(レゾナンス)

レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、各パートの音色のエLEMENTごとに設定されているレゾナンス(カットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける)効果を増減することができます。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

## TON EG(トーンエンベロープジェネレーター)

各パートのEG(エンベロープジェネレーター)の設定を行います。EGの設定により、鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音程、音色、音量の時間的な変化を設定することができます。

**NOTE** エンベロープジェネレーターについては各ボイスのEGの概念グラフをご参照ください。

パート1 ~ 16

TONEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
Part:01	+0	+0	+0	+0

プラグインパート、マルチのプラグインパート

TONEG)	Attack	Decay	Release
Part:PL	+0	+0	+0

ドラムボイスのパート

TONEG)	Attack	Decay
Part:10	+0	+0

### Attack(アタック)

アタックタイム(鍵盤を弾いた瞬間から最大レベルに達するまでの時間)を設定します。値をプラスにすると、よりゆっくりとした変化、マイナスにすると、より速い変化になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

### Decay(ディケイ)

ディケイタイム(最大レベルから減衰しながらサステインレベルに達するまでの時間)を設定します。値をプラスにすると、よりゆっくりとした変化、マイナスにすると、より速い変化になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

### Sustain(サステイン)

サステインレベル(持続レベル)を設定します。鍵盤を押している間はこのレベルが持続します。

**NOTE** プラグインパートやドラムボイスが設定されているパートには、このパラメーターはありません。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

## Release(リリース)

リリースタイム(鍵盤から指を離れたあと、音が減衰してレベルが0になるまでの時間)を設定します。値をプラスにすると、よりゆっくりとした変化、マイナスにすると、より速い変化になります。

**NOTE** ドラムボイスが設定されているパートには、このパラメーターはありません。

設定できる値: -64~0~+63

## TON Portamento(トーンポルタメント)

各パートのポルタメント効果に関する設定を行います。次の3つのパラメーターにより、ポルタメント効果を作ることができます。

パート1~16

TONBPortamento)	Switch	Time	Mode
Part01	on	127	fulltime

プラグインパート、マルチのプラグインパート

TONBPortamento)	Switch	Time
Part17	on	127

### Switch(ポルタメントスイッチ)

ポルタメントのon/offの設定です。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤の音程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。

設定できる値: off, on

### Time(ポルタメントタイム)

ポルタメントの音程変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほど音程の変化にかかる時間が長くなります。

設定できる値: 0~127

### Mode(ポルタメントモード)

ポルタメントモードを設定します。ポルタメントモードの設定によってポルタメントを機能させる方法が決まります。LYR Modeページのパートモード(Mono/Poly)の設定(P.117)によって、ポルタメントの働き方が異なります。

**NOTE** プラグインパートやマルチのプラグインパートには、このパラメーターはありません。

設定できる値: fingered, fulltime

パートの発音モードがmonoに設定されているとき

fingered

レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をした時にだけ、ポルタメントの効果がかかります。

full

どんな弾き方でもポルタメントがかかります。

パートの発音モードがpolyに設定されているとき

複音にポルタメントがかかります。その他はmonoのときと同様です。

## TON Other(トーンアザー)

各パートのピッチベンドレンジやベロシティに関する設定を行います。

パート1~16

TONOther)	Pitch Bend	VelDepth-Offset
Part01	-12 -- +12	127 64

プラグインパート、マルチのプラグインパート  
ドラムボイスのパート

TONOther)	Pitch Bend	VelDepth-Offset
PartPL	+12	127 64

### Pitch Bend(ピッチベンドロー/アッパー)

ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。たとえばアッパー(右側)の値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上の音程までのコントロールが可能となります。また、ロー(左側)の値を-12に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下の音程までのコントロールが可能となります。なお、ノーマルボイスのパート(パート1~16)以外にはロー(左側)のパラメーターはありません。

設定できる値:

ロー(左側)

-48~0~+24

アッパー(右側)

-48~0~+24(ただし、プラグインパートやマルチのプラグインパートの場合は-24~0~+24)

### VelDepth-Offset(ベロシティセンスデプス/オフセット)

各パートのベロシティの感度とオフセット値を設定します。

設定できる値:

VelDepth(ベロシティセンスデプス): 0~127

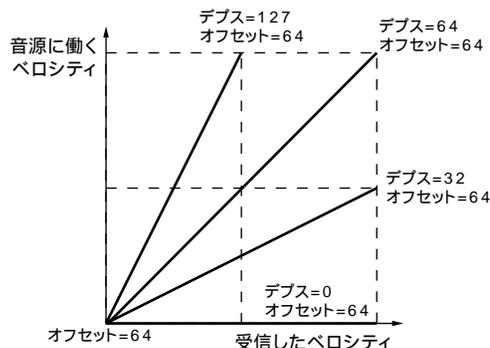
Offset(ベロシティオフセット): 0~127

VelDepth(ベロシティセンスデプス)

「受信したベロシティ」に対して、「音源に働くベロシティ」の変化の度合いをコントロールします。次のグラフのように、値を大きくするほど、「受信したベロシティ」に対する「音源に働くベロシティ」の変化が大きくなります。

デプスによるベロシティカーブの変化

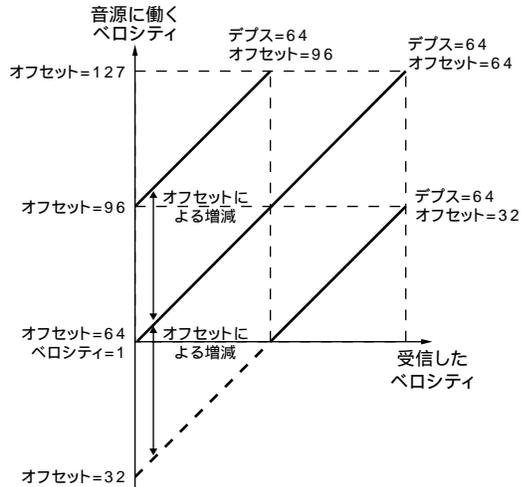
(オフセット=64で一定にしたとき)



Offset(ベロシティオフセット)

音源に働くベロシティの値を一律に増減します。次のグラフのように、ここで設定した値が実際のベロシティ値にプラス/マイナスされます。

デプスによるベロシティカーブの変化  
(デプス=64で一定にしたとき)



## パートレイヤー

各パートのMIDI受信チャンネルやアルペジエーターのon/off、ノートリミットやベロシティなどのおもに複数パートをレイヤーして使用する場合のパラメーターが用意されています。ここでの設定により、各パートのMIDI出力をコントロールすることができます。次の4種類のページがあります。

- LYR Mode(レイヤーモード)
- LYR Limit(レイヤーリミット)
- LYR Tune(レイヤーチューン)
- LYR Out(レイヤーアウト)

### LYR Mode(レイヤーモード)

各パートの発音方式に関する設定を行います。パートによって設定できるパラメーターの数が異なります。

パート1~16、プラグインパート

LYRMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	poly	on	off	1

ドラムボイスのパート

LYRMode)	Arp	Layer	RcvCh
Part01	on	off	1

マルチのプラグインパート

LYRMode)	RcvCh
Part17	1

### Mode(モード)

各パートの発音モードを選択します。mono(モノ)は単音演奏用、poly(ポリ)は和音演奏用の発音方式です。

**NOTE** パート1~16(ノーマルボイス)やプラグインパート以外には、このパラメーターはありません。

設定できる値: mono, poly

### Arp(アルペジオスイッチ)

現在選ばれているパートをアルペジオさせるか(on)、させないか(off)を設定します。

**NOTE** マルチのプラグインパートには、このパラメーターはありません。

設定できる値: off, on

### Layer(レイヤースイッチ)

最大4つのパートによるレイヤー演奏を行うか、行わないかを設定します。

**NOTE** マルチのプラグインパートには、このパラメーターはありません。

設定できる値: off, on

**NOTE** レイヤースイッチがオンになっている複数パート全体のボリュームやパンなどを調節することもできます(P.104)。

**NOTE** レイヤーの組み合わせによって、発音が遅くなることがあります。

**NOTE** 5つ以上のパートをonに設定した場合、Part01~16、PartPLの順で、最初から4つまでのパートが有効となります。無効のパートは(on)と(カッコ)付きで表示されます。

### RcvCh(MIDI受信チャンネル)

各パートのMIDI受信チャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルと同じチャンネルのMIDIメッセージ(演奏情報)を、各パートが受信します。MIDI受信を行いたくないパートにはoffを設定します。

設定できる値: 1~16, off

### LYR Limit(レイヤーリミット)

各パートの発音鍵域とベロシティの範囲をそれぞれ設定します。

LYRLimit)	Note Limit	Vel Limit
Part01	C-2 - G8	1 - 127

### Note Limit(ノートリミットロー/ハイ)

各パートの発音鍵域(最低音と最高音)を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、そのパートのボイスを発音させることができます。

設定できる値: ローとハイそれぞれにC-2~G8

**NOTE** 例えばC5 - C4のように最低音の音程を最高音より高く設定した場合、C-2~C4とC5~G8の範囲で発音します。

**NOTE** SHIFTキーを押しながら任意の鍵盤を押すことによって、これらのパラメーターを設定することもできます。

## Vel Limit(ベロシティリミットロー/ハイ)

各パートのベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定したベロシティの最低値と最高値の範囲内で、そのパートのボイスを発音させることができます。

設定できる値: ローとハイそれぞれに1~127

**NOTE** 例えば93 - 34のように最低値を最高値より大きい値に設定した場合、1~34と93~127の範囲で発音します。

## Lyr Tune(レイヤーチューン)

各パートのノートシフトとデチューンに関する設定を行います。

LyrTune) Part01	NoteShift +24	Detune +12.7
--------------------	------------------	-----------------

### NoteShift(ノートシフト)

各パートの音程を半音単位で移調します。

設定できる値: -24~+24

### Detune(デチューン)

各パートの音程を微調節します。各レイヤーパートのピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

設定できる値: -12.8Hz~+12.7Hz

## パートレシーブスイッチ

各パートで使用する音源が、コントロールチェンジやプログラムチェンジ等の設定値を受信するかどうかを設定します。次の4種類のページがあります。

RCV Sw1(レシーブスイッチ1)

RCV Sw2(レシーブスイッチ2)

RCV Sw3(レシーブスイッチ3)

RCV Sw4(レシーブスイッチ4)

### RCV Sw1(レシーブスイッチ1)

各コントローラー(PB、MW、RB、AT)の設定値やコントロールチェンジを、各パートの音源部が受信するか(on)、しないか(off)を設定します。パートによって設定できるコントローラーの種類が異なります。

パート1~16、ドラムボイスのパート

RCVSw1) Part01	PB on	MW off	RB on	AT off
-------------------	----------	-----------	----------	-----------

プラグインパート、マルチのプラグインパート

RCVSw1) PartPL	PB on	MW off	AT off
-------------------	----------	-----------	-----------

設定できる値:

PB(ピッチベンドホイール): off, on

MW(モジュレーションホイール): off, on

RB(リボンコントローラー): off, on

AT(アフタータッチ): off, on

### RCV Sw2(レシーブスイッチ2)

パネルのノブ1/2に割り当てられているコントローラーの設定値、プレスコントローラーやフットコントローラーの設定値、コントロールチェンジを、各パートの音源部が受信するか(on)、しないか(off)を設定します。

**NOTE** このパラメーターはパート1~16(ドラムボイスのパート含む)に有効です。したがって、プラグインパート、マルチのプラグインパートを選んでいるときは、このページは表示されません。

パート1~16、ドラムボイスのパート

RCVSw2) Part01	Knob1 on	Knob2 off	BC on	FC off
-------------------	-------------	--------------	----------	-----------

設定できる値:

Knob1(ノブ1): off, on

Knob2(ノブ2): off, on

BC(プレスコントローラー): off, on

FC(フットコントローラー): off, on

## RCV Sw 3(レシーブスイッチ3)

各ボイスのボリュームやパンの設定値、サステインやフットスイッチの設定値やコントロールチェンジを、各パートの音源部が受信するか(on)、しないか(off)を設定します。

パート1～16

RCVSw3) Part01	Vol on	Pan off	Sus on	FS off
-------------------	-----------	------------	-----------	-----------

プラグインパート、マルチのプラグインパート

RCVSw3) PartPL	Vol on	Pan off	Sus on	
-------------------	-----------	------------	-----------	--

ドラムボイスのパート

RCVSw3) Part10	Vol on	Pan off	FS off	
-------------------	-----------	------------	-----------	--

設定できる値:

Vol(ボリューム): off, on  
Pan(パン): off, on  
Sus(サステイン): off, on  
FS(フットスイッチ): off, on

## RCV Sw 4(レシーブスイッチ4)

パフォーマンスのバンク/プログラム切り替え操作を行ったときに、プログラムチェンジやコントロールチェンジを、各パートの音源部が受信するか(on)、しないか(off)を設定します。

RCVSw4) Part01	BankSel off	PgmChng on	CtrChng off	
-------------------	----------------	---------------	----------------	--

設定できる値:

BankSel(バンクセレクト): off, on  
PgmChng(プログラムチェンジ): off, on  
CtrChng(コントロールチェンジ): off, on

## パートコントローラー

コントローラーに関する設定を行います。マルチプラグインのパート(17～32)ごとに使用するコントローラーの設定が行えるようになっていきます。マルチプラグインのパート用の6種類のページがあります。それぞれの対象となるパートを選んでいるときに限り、以下のページが表示されます。

CTL MW Control(MWコントロールデプス)(マルチプラグインのみ)  
CTL MW Modulation(MWモジュレーションデプス)(マルチプラグインのみ)  
CTL AT Control(ATコントロールデプス)(マルチプラグインのみ)  
CTL AT Modulation(ATモジュレーションデプス)(マルチプラグインのみ)  
CTL AC Control(ACコントロールデプス)(マルチプラグインのみ)  
CTL AC Modulation(ACモジュレーションデプス)(マルチプラグインのみ)

### CTL MW Control(MWコントロールデプス) (マルチプラグインのみ)

パネルのモジュレーションホイールで、マルチプラグインの各パート(17～32)のフィルターやアンプをコントロールする深さをそれぞれ設定します。

CTLBMW Control)	Filter	Amp
Part17	+63	+63

Filter(フィルター)

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深さを設定します。

設定できる値: -64～+63

Amp(アンプ)

モジュレーションホイールで音量をコントロールする深さ(増幅率)を設定します。

設定できる値: -64～+63

### CTL MW Modulation(MWモジュレーションデプス) (マルチプラグインのみ)

パネルのモジュレーションホイールで、マルチプラグインの各パート(17～32)のピッチ/フィルター/アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。

CTLBMW Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

PMod(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のコントロールで音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。

設定できる値: 0～127

### FMod(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のコントロール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。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。

設定できる値: 0 ~ 127

### AMod(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のコントロールで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

## CTL AT Control(ATコントロールデプス) (マルチプラグインのみ)

鍵盤のアフタータッチで、マルチプラグインの各パート(17~32)のピッチ/フィルター/アンプをコントロールする深さをそれぞれ設定します。

CTLABAT Control\	Pitch	Filter	Amp
Part17	+24	+63	+63

### Pitch(ピッチ)

アフタータッチで音程をコントロールする深さを設定します。半音単位で上下2オクターブずつの設定が可能です。

設定できる値: -24 ~ +24

### Filter(フィルター)

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深さを設定します。

設定できる値: -64 ~ +63

### Amp(アンプ)

アフタータッチで音量をコントロールする深さ(増幅率)を設定します。

設定できる値: -64 ~ +63

## CTL AT Modulation(ATモジュレーションデプス) (マルチプラグインのみ)

鍵盤のアフタータッチで、マルチプラグインの各パート(17~32)のピッチ/フィルター/アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。

CTLABAT Modulation\	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

### PMod(ピッチモジュレーションデプス)

アフタータッチのコントロールで音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

### FMod(フィルターモジュレーションデプス)

アフタータッチのコントロール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。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。

設定できる値: 0 ~ 127

### AMod(アンプリチュードモジュレーションデプス)

アフタータッチのコントロールで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

## CTL AC Control(ACコントロールデプス) (マルチプラグインのみ)

特定のコントロールチェンジ(アサインブルコントロール)で、マルチプラグインの各パート(17~32)のフィルター/アンプをコントロールする深さをそれぞれ設定します。

CTLBAC Control\	Source	Filter	Amp
Part17	04[FootCtr1]	+63	+63

### Source(ソース)

フィルター/アンプをコントロールするためのMIDIのコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定できる値: off、1 ~ 95

### Filter(フィルター)

Sourceで選んだコントロールチェンジで、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする深さを設定します。

設定できる値: -64 ~ +63

### Amp(アンプ)

Sourceで選んだコントロールチェンジで、音量をコントロールする深さ(増幅率)を設定します。

設定できる値: -64 ~ +63

## CTL AC Modulation(ACモジュレーションデプス) (マルチプラグインのみ)

特定のコントロールチェンジ(アサインブルコントロール)で、マルチプラグインの各パート(17~32)のピッチ/フィルター/アンプを変調する深さをそれぞれ設定します。

CTLBAC Modulation\	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

### PMod(ピッチモジュレーションデプス)

前ページのSourceで選んだコントロールチェンジによって音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

### FMod(フィルターモジュレーションデプス)

前ページのSourceで選んだコントロールチェンジによって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。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。

設定できる値: 0 ~ 127

### AMod(アンプリチュードモジュレーションデプス)

前ページのSourceで選んだコントロールチェンジによって音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

設定できる値: 0 ~ 127

## Zone(ゾーンごとの設定)

ここではパフォーマンスをマスターキーボードモードで使用する際、各ゾーンごとのエディットを行います。ノブA(またはBANK A~Dキー)を使って設定したいゾーン(Zone1~4)を選び、それぞれのパラメーターを設定します。次のようにマスターキーボードに関する項目として8種類のページが用意されています。

なお、前述(P.108)のGEN M.KbdページのModeで4zoneが選ばれており、パネルのMASTER KEYBOARDキーがオンになっているときに限り、ゾーンを選択することができます。

### マスターキーボード

- MKB Transmit(マスターキーボードトランスミット)
- MKB Note(マスターキーボードノート)
- MKB TxSw1(マスターキーボード送信スイッチ1)
- MKB TxSw2(マスターキーボード送信スイッチ2)
- MKB TxSw3(マスターキーボード送信スイッチ3)
- MKB TxSw4(マスターキーボード送信スイッチ4)
- MKB TxPreset1(マスターキーボード送信プリセット1)
- MKB TxPreset2(マスターキーボード送信プリセット2)
- MKB Assign(マスターキーボードアサイン)

## マスターキーボード

### MKB Transmit(マスターキーボードトランスミット)

マスターキーボードモード時の鍵盤演奏データの送信に関する設定を行います。

MKBTransmit) Zone01	TrnsCh Ch01	TG on	MIDI on
------------------------	----------------	----------	------------

#### TrnsCh(送信チャンネル)

各ゾーンのMIDI送信チャンネルを設定します。

設定できる値: 1 ~ 16

#### TG(トーンジェネレーター)

各ゾーンのMIDIデータを各パートの音源へ出力するか(on)、しないか(off)を設定します。

設定できる値: off, on

#### MIDI(MIDI送信)

各ゾーンのMIDIデータをMIDI OUTから出力するか(on)、しないか(off)を設定します。

設定できる値: off, on

### MKB Note(マスターキーボードノート)

マスターキーボードモード時の各ゾーンの発音鍵域、オクターブシフトやトランスポーズに関する設定を行います。

MKBNote)Octave	Transpose	Note Limit
Zone01	+1	+11 C-2 - G 8

#### Octave(オクターブ)

各ゾーンの音程をオクターブ単位でシフトします。上下に3オクターブずつシフトすることができます。

設定できる値: -3 ~ 0(標準音程) ~ +3

#### Transpose(トランスポーズ)

各ゾーンの音程を半音単位で移調します。

設定できる値: -11 ~ 0(標準音程) ~ +11

#### Note Limit(ノートリミット)

各ゾーンの発音鍵域(最低音と最高音)を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲が、そのゾーンの発音域となります。

設定できる値: ローとハイそれぞれにC - 2 ~ G8

**NOTE** SHIFTキーを押しながら任意の鍵盤を押すことによって、これらのパラメーターを設定することもできます。

### MKB TxSw 1(マスターキーボード送信スイッチ1)

各ゾーンのピッチベンド、モジュレーションホイール、ノブA~C、ノブ1/2によるコントロール情報を出力するか(on)、しないか(off)を設定します。

MKBTxSw1) Zone01	PB off	MW on	KnobA-C on	Knob1-2 on
---------------------	-----------	----------	---------------	---------------

設定できる値:

PB(ピッチベンドホイール): off, on

MW(モジュレーションホイール): off, on

KnobA-C(ノブA-C): off, on

Knob1/2(ノブ1/2): off, on

### MKB TxSw 2(マスターキーボード送信スイッチ2)

各ゾーンのフットコントローラー、アフタータッチによるコントロール情報を出力するか(on)、しないか(off)を設定します。

MKBTxSw2) Zone01	FC on	AT on
---------------------	----------	----------

設定できる値:

FC(フットコントローラー): off, on

AT(アフタータッチ): off, on

### MKB TxSw 3(マスターキーボード送信スイッチ3)

各ゾーンのフットスイッチ(端子)、ボリューム(スライダー)、パンによるコントロール情報を出力するか(on)、しないか(off)を設定します。

MKBTxSw3) Zone01	FS on	Vol on	Pan on
---------------------	----------	-----------	-----------

設定できる値:

FS(フットスイッチ): off, on

Vol(ボリューム): off, on

Pan(パン): off, on

## MKB TxSw4(マスターキーボード送信スイッチ4)

パフォーマンスのバンク/プログラム切り替え操作を行ったときに、各ゾーンのバンクセレクト、プログラムチェンジ情報の送信を行うか(on)、行わないか(off)を設定します。

MKBBTxSw4) Zone01	Bank on	PC on
----------------------	------------	----------

設定できる値:

Bank(バンクセレクト): off, on

PC(プログラムチェンジ): off, on

## MKB TxPreset1(マスターキーボード送信プリセット1)

パフォーマンスのバンク/プログラム切り替え操作を行ったときに、送信される各ゾーンのボリューム初期値とパン初期値を設定します。

MKBBTxPreset1) Zone01	Volume 127	Pan C
--------------------------	---------------	----------

Volume(ボリューム)

ゾーンの音量を設定します。ここでの設定により、各ゾーンの音量バランスを調節することができます。

設定できる値: 0 ~ 127

**NOTE** 2ページ前のMKB TxSw3ページで、Vol(ボリューム)のパラメーターをoffにしている場合、ここで設定した値は送信されません。

Pan(パン)

ゾーンのパンを設定します。ここでの設定により、各ゾーンのステレオ定位を調節することができます。

設定できる値: L64(左端) ~ C(センター) ~ R63(右端)

**NOTE** 2ページ前のMKB TxSw3ページで、Pan(パン)のパラメーターをoffにしている場合、ここで設定した値は送信されません。

## MKB TxPreset2(マスターキーボード送信プリセット2)

パフォーマンスのバンク/プログラム切り替え操作を行ったときに、送信される各ゾーンのバンクセレクトやプログラムチェンジを設定します。

MKBBTxPreset2) Zone01	BankMSB 127	BankLSB 127	PC 1
--------------------------	----------------	----------------	---------

BankMSB(MIDIバンクセレクトMSB)

バンク/プログラム切り替え操作を行ったときに送信するバンクセレクトMSBを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

BankLSB(MIDIバンクセレクトLSB)

バンク/プログラム切り替え操作を行ったときに送信するバンクセレクトLSBを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

**NOTE** バンクセレクトとはボイスのバンクを切り替えるために使われるMIDIメッセージです。上記のバンクセレクトMSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせによって1つのボイスバンクを指定します。指定できるバンクや指定するためのバンクセレクトの値は、ご使用になる音源によって異なります。それぞれご使用になる音源の取扱説明書をご参照ください。

**NOTE** 2ページ前のMKB TxSw4ページで、Bank(バンクセレクト)のパラメーターをoffにしている場合、ここで設定した値は送信されません。

PC(MIDIプログラムチェンジ)

バンク/プログラム切り替え操作を行ったときに送信するMIDIプログラムナンバーを設定します。

設定できる値: 1 ~ 128

**NOTE** ここで設定するプログラムナンバー(001 ~ 128)は、実際のMIDIプログラムチェンジナンバー(0 ~ 127)とは数字が1つずれて対応していますので、ご注意ください。

**NOTE** 2ページ前のMKB TxSw4ページで、PC(プログラムチェンジ)のパラメーターをoffにしている場合、ここで設定した値は送信されません。

## MKB Assign(マスターキーボードアサイン)

コントロールスライダーでコントロールする機能(コントロールチェンジ)をゾーンごとに設定します。各スライダー(1 ~ 4)が、それぞれのゾーン(1 ~ 4)に対応しています。

MKBBAssign) Zone01	ControlSlider 07[Main Vol]
-----------------------	-------------------------------

設定できる値: off, 1 ~ 95

## パフォーマンスジョブモード

パフォーマンスエディットモードで作成した(またはエディット中の)パフォーマンスをイニシャライズしたり、リコールしたりなど、さまざまなジョブ(機能)を実行することができます。

パフォーマンスジョブモードに入ると、1ページ目(イニシャライズ)のディスプレイが表示されます。パフォーマンスジョブには次の4種類のページがあり、ページごとに1つずつジョブを実行することができます。

**NOTE** パフォーマンスジョブを実行する場合は、パフォーマンスジョブモードへ入る前に、ジョブを実行したいパフォーマンスをあらかじめ選んでおく必要があります(P.104)。

1ページ目: PFM Initialize(イニシャライズ)

2ページ目: PFM Edit Recall(リコール)

3ページ目: PFM Copy(コピー)

4ページ目: PFM Bulk Dump(バルクダンプ)

**NOTE** パフォーマンスジョブモードへの入り方についてはP.17をご参照ください。

## ジョブの実行手順

- 1 パフォーマンスプレイモードで、ジョブを実行したいパフォーマンスナンバーを選択します。
- 2 JOBキーを押して、パフォーマンスジョブモードに入ります。
- 3 PAGEノブを使って実行したいパフォーマンスジョブのページに切り替えます。選んだジョブのディスプレイが表示されます。

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

- 4 必要なパラメーターに対応したノブB/C、ノブ1/2を使って値を設定します(DATAノブ、INC/DECキーでも入力することができます)。

**NOTE** リコールやバルクダンプの場合、この操作はありません。

- 5 ENTERキーを押すと、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。

```
*PFM Bulk Dump)
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 YESキーを押すと、ジョブが実行されます。ディスプレイにCompleted.が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

ジョブの実行を中止する場合は、NOキーを押します。

**NOTE** パフォーマンスジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイにExecuting...が表示されます。Executing...の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

- 7 PERFORMキーを押すと、パフォーマンスジョブモードを抜け、パフォーマンスプレイモードに戻ります。

## PFM Initialize(イニシャライズ)

パフォーマンスの初期設定データ呼び出す(イニシャライズ)することができます。パフォーマンスデータ、コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズするデータの種類を指定することができます。既に作成されているパフォーマンスを元に変更するのではなく、最初からオリジナルのパフォーマンスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

### イニシャライズするデータの種類

ノブBまたはDATAノブがINC/DECキーを使って、イニシャライズするデータの種類を選択します。

指定できる値: Current Perform(現在のパフォーマンスの全データ)、Current Common(コモンデータ: レイヤーパートに共通のデータ)、Current Part01~16(パート1~16)、Current PartPL(プラグインパート)、Zone1~4(ゾーン1~4)

## PFM Edit Recall(リコール)

あるパフォーマンスをエディットしている時に、ストアしないまま別のパフォーマンスを選ぶと、エディット中のデータは失われてしまいます。このような場合に、リコール機能を実行すると、元のデータ(エディット中の状態)を呼び戻すことができます。

```
PFM Edit Recall)
Job
```

## PFM Copy(コピー)

あるパフォーマンスの各パートのデータやエフェクトのデータなどを、現在エディット中のパフォーマンスにコピーすることができます。あるパフォーマンスが持っているデータを一部利用して、別のパフォーマンスを作成する場合などに便利な機能です。

**NOTE** このコピー機能は、あるパフォーマンスをユーザーパフォーマンスとしてコピーするのではなく、別のパフォーマンスの設定値をエディット中のパフォーマンスにコピーするという、パフォーマンスエディットをサポートするためのコピー機能です。

```
PFM Copy)    [Pf:GrandPiano]    Current
Job          [INT:128(H16)] Part10 > Part16
```

①                    ②                    ③                    ④

### ① コピー元のパフォーマンスメモリー

コピー元のパフォーマンスメモリーを設定します。

設定できる値: INT(インターナル)、EXT(エクスターナル)

## ②コピー元のパフォーマンスナンバー

コピー元のパフォーマンスナンバーを設定します。選んだナンバーのパフォーマンスネームがディスプレイの上段に表示されます。

設定できる値: 001~128(INT)、001~064(EXT)

**NOTE** 現在選ばれている(コピー先となっている)パフォーマンスと同じナンバーをコピー元のパフォーマンスナンバーとして選ぶこともできますが、その場合、そのパフォーマンスのメモリーにストアされている値ではなく、エディット中の値がコピーされるようになっています。あるパートをエディットして、そのデータを他のパートへコピーする場合などに使用します。

## ③コピー元のパート

コピーするパートを選択します。

設定できる値: Part01~16(パート1~16)、PartPL(プラグインパート)

## ④コピー先のパート

コピー先のパフォーマンスのパートを設定します。

設定できる値: Part01~16(パート1~16)、Arp(アルペジオ)、Effect(エフェクト)、PartPL

**NOTE** ここでArp(アルペジオ)、Effect(エフェクト)を選ぶと、コピー元で選ばれているパートにアサインされたボイスのアルペジオデータ、エフェクトデータがコピーされます。

## PFM Bulk Dump(バルクダンプ)

現在選ばれているパフォーマンスの全データを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。

```
PFM Bulk Dump>
Job          Current Perform
```

**NOTE** バルクダンプを行うためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくはP.130をご参照ください。

## パフォーマンスストア

エディットしたパフォーマンスは、次の手順で本体内のメモリー(INT: インターナル)に128種類、メモリーカード(EXT: エクスターナル)に、64種類までストア(保存)することができます。

**NOTE** ストアを実行すると、ストア先のパフォーマンスデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめ他のメモリーカードやコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

① パフォーマンスをエディットした後、続けてSTOREキーを押します。

パフォーマンスストアのディスプレイが表示されます。

```
PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
Store                               INT:128(H16)
```

② ノブ1を使って、ストア先のパフォーマンスメモリー(INTまたはEXT)を選択します。

③ ノブ2を使って、ストア先のパフォーマンスナンバー(001~128)を選択します。

これでストア先のパフォーマンスメモリー/ナンバーが指定されました。

**NOTE** なお、データノブやINC/DECキーを使ってストア先を指定することもできます。

④ ENTERキーを押します。実行確認のディスプレイが表示されます。

```
PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

⑤ YESキーを押すとストアが実行されます。実行中はExecuting...が表示され、Completed.が表示されるとストアが終了し、パフォーマンスプレイモードになります。

**NOTE** ストアを中止したい場合はNOキーを押します。ストアは実行されず、元の画面に戻ります。

# シーケンスプレイモード

本体内に内蔵されているデモソングやメモリーカードに保存されているソングファイルを再生するモードです。シーケンスプレイモードでは、各チェーンステップに対してソングファイルを1つずつ割り当てることにより、最大100ソングまでの連続再生を行うことができます。チェーンの設定データは、メモリーカードにセーブすることができます。

**NOTE** あらかじめソングファイルの入ったメモリーカードを、カードスロットにセットしておく必要があります。

**NOTE** シーケンスの基礎知識についてはP.26をご参照ください。

シーケンスプレイモードに入ると、1ページ目(デモソング)のディスプレイが表示されます。シーケンスプレイモードには次の2種類のページがあります。

1ページ目: SEQ Demo(シーケンスデモ)

2ページ目: SEQ(シーケンスチェーン)

**NOTE** カードモードのロード(P.138)やファイルのオートロード(自動読み込み)(P.136)を使って、シーケンスチェーンデータを読み込んだ場合は、2ページ目のSEQ(シーケンスチェーン)画面が先に表示されます。

**NOTE** シーケンスプレイモードへの入り方についてはP.17をご参照ください。

## SEQ Demo(シーケンスデモ)

本体内のメモリーにはデモソングが内蔵されています。

SEQ Demo(シーケンスデモ)画面に入ると、システム、インターナルボイスのデータがデモソングの演奏用に書き替えられてしまうので、最初に次のような確認画面が表示されます。

```
SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
System,IntVoice will be changed.
```

YESキーを押すと、SEQ Demo(シーケンスデモ)画面が表示されます。この画面でデモソングを再生します。



### 再生テンポ

設定できる値: \*\*\* (初期テンポ)、25 ~ 300

① ノブBとENTERキーを使ってデモソングナンバーを選びます。

② (必要に応じて)テンポを変更します。

**NOTE** デモソングにはそれぞれ初期テンポがプリセットされており、デモソングを切り替えるたびにそれぞれのソングが持つ初期テンポ値がセットされるようになっていきます。必要に応じて、ここで再生テンポを変更することができます。また、変更した再生テンポを初期テンポに戻すには、テンポの値に「\*\*\*」表示(初期テンポ)を選びます。

③ PLAY/STOPキーを押すと、デモソングの曲の先頭から演奏が始まります。

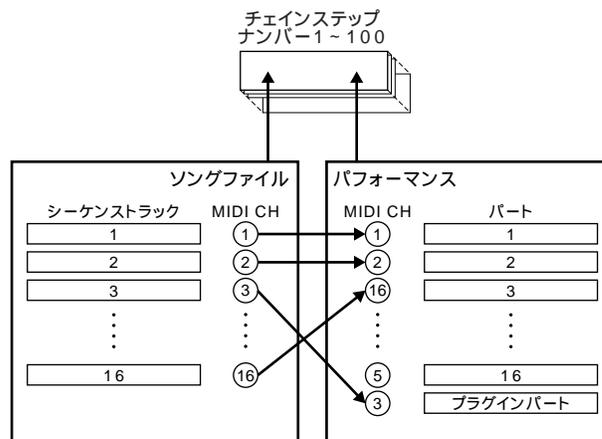
④ もう一度PLAY/STOPキーを押すと、デモソングの演奏は停止します。

**NOTE** もう一度PLAY/STOPキーを押すと、停止した位置から演奏が始まります。

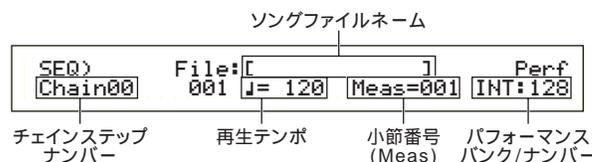
**NOTE** デモソングは演奏を停止するまで、繰り返して再生されます。

## SEQ(シーケンスチェーン)

チェーンは全部で100ステップから構成されており、ここではチェーンの各ステップの設定を行います。各チェーンステップにはソングファイルを1つと、そのソングファイルの各パートの演奏音となるパフォーマンスを割り当てます。特定のチェーンステップを選んで再生したり、複数のチェーンステップを連続で再生させることができます。



**NOTE** チェーンの設定データは、メモリーカードにセーブすることができます。



### チェーンステップナンバー

各チェーンステップを切り替えます。ここでステップナンバーを選べると、選んだチェーンステップの設定画面に切り替わります。

設定できる値: 00 ~ 99

**NOTE** ソングの再生中でもチェーンステップの画面表示を切り替え、前もって次のチェーンの設定をすることができます。

**NOTE** 現在再生されているソングファイルのチェーンステップ画面には、チェーンステップナンバーの右横に□マークが付きます。

## ソングファイルナンバー

このチェインステップに割り当てるソングファイルナンバーを選びます。選べるファイルは拡張子が[MID]のものに限られます。ここでファイルナンバーを選ぶと、画面の上段に選んだファイルのファイル名が表示されます。なお、skip、end、stopは連続再生に関する設定項目で、連続再生時に前のチェインステップのソング再生が終わり、このチェインステップに来た時点で動作を決めるものです。

skipを選んでおくと、このチェインをとばして次のチェインを再生します。チェインステップナンバー99のチェインステップにskipを選択した場合は、98のチェインステップを再生したあと、最初のチェインステップに戻って再生が続きます。

endを選んでおくと、ソング再生がこのチェインステップに来た時点で連続再生は終了し、最初のチェインステップに戻ります。

stopを選んでおくと、ソング再生がこのチェインステップに来た時点で停止します。この場合、このチェインステップの位置で停止しますので、続けてソング再生をスタートすると、次のチェインステップから再スタートすることができます。

設定できる値: skip、end、stop、001~997

## 再生テンポ

このチェインステップの再生テンポを設定します。通常、ソング再生を開始した時点で、そのファイル内に設定されているテンポ値が自動的に設定されるようになっています。必要に応じて、ここで再生テンポを変更することができます。また、変更した再生テンポを初期テンポに戻すには、テンポの値に[\*\*\*]表示を選びます。

設定できる値: \*\*\* (初期テンポ)、25~300

**NOTE** ソングファイル内に設定されているテンポ値のまま再生を開始すると、テンポ値が(カッコ)付きで表示されます。変更したテンポ値の場合は(カッコ)無しで表示されます。

## 小節番号(Meas)

ソング再生中は、このチェインステップのソングの現在の再生位置を小節番号で表示します。また、ソング停止中にノブ1で小節番号を指定し、ENTERキーを押すと、再生開始位置を指定することができます。この状態でソング再生を開始すると、指定した小節位置から演奏が始まります。

設定できる値: 001~999

## パフォーマンスバンク/ナンバー

このチェインステップのソングで使用するパフォーマンス(バンク/プログラムナンバー)を設定します。ここで選んだパフォーマンスの各パートのボイスが、そのソングファイルの各パートの演奏音となります。

ノブ2、またはMEMORYのINT/EXTキー、BANK(A~H)キー、PROGRAM(1~16)キーを使って、パフォーマンスのメモリーバンクとプログラムナンバーを設定します。

設定できる値: \*\*\* (未設定)、INT/EXT(バンク)、1~128(プログラムナンバー)

**NOTE** ソングファイル内にパフォーマンスナンバーの切り替え情報が設定されていない場合は、ソングファイルを選んだ時点で、バンク/ナンバー表示には自動的に[\*\*\*]表示(未設定)が設定されます。この場合、ソングファイルの演奏音は、現在のモード(ボイスモード、パフォーマンスモード)で設定されているプログラムが、そのまま使われることになります。

**NOTE** ソングの再生中/停止中にかかわらず、パフォーマンスを変更することができます。ただし、再生中の場合、再生されているチェインステップと異なるチェインステップの画面を表示させてパフォーマンスを設定した場合、選んだパフォーマンス自体がリアルタイムで切り替わることはありません。そのチェインステップのソングが再生された時点で、変更したパフォーマンスに切り替わります。

## 任意のソングファイルの再生(1曲再生)

① ノブBで、再生したいソングファイルを選びます。

**NOTE** 1曲再生の場合は、チェインステップナンバーにこだわる必要はありません(どのチェインステップ画面でも構いません)。

**NOTE** 再生したいソングファイルのあるディレクトリーをあらかじめカードモードで選択しておく必要があります。ディレクトリーの変更方法については、P.137の「ファイルのディレクトリーについて」をご参照ください。

**NOTE** 再生できるファイルの種類については、P.136の「SMF(MIDIファイル)」をご参照ください。

② (必要に応じて)テンポを変更します。

③ (必要に応じて)再生開始位置(小節番号)を指定します。

④ (必要に応じて)パフォーマンスバンク/ナンバーを設定します。

⑤ PLAY/STOPキーを押すと、指定された小節位置から(または曲の先頭から)ソングの演奏が始まります。

⑥ もう一度PLAY/STOPキーを押すと、ソングの演奏は停止します。

## チェインの再生(連続再生)

① ノブAで、最初に再生したいソングファイルが割り当てられているチェインステップナンバーを選びます。

② (必要に応じて)テンポを変更します。

③ (必要に応じて)再生開始位置(小節番号)を指定します。

④ (必要に応じて)パフォーマンスバンク/ナンバーを設定します。

⑤ PLAY/STOPキーを押すと、指定された小節位置から(または曲の先頭から)ソングの演奏が始まります。

このチェインステップの演奏が終わると、続けて次のチェインステップナンバーのソングの演奏が始まります。このようにして連続で次々とチェインステップナンバーが切り替わってソングの演奏を続けます。

⑥ もう一度PLAY/STOPキーを押すと、チェイン再生は停止します。

なお、ソングファイルナンバーのパラメーターで、endまたはstopの値を設定してあるチェインステップに来ると、自動的に演奏が止まります。

# ユーティリティモード

ここではユーティリティモードに関するパラメーターを説明します。ユーティリティモードには、大きく分けて、システム全体に共通した設定、ボイスモードに関する設定、プラグインボードに関する設定の3項目が用意されています。

ユーティリティモードに入ると、以下のような1ページ目のディスプレイが表示されます。ユーティリティモードには3種類の項目ごとにさまざまなページがあります。基本的にはPAGEノブを使って目的のパラメーターのページに切り替え、各パラメーターに対応したノブB~C、ノブ1/2を使って値を設定します。なお、細かい設定は、DATAノブ、DEC/INCキーでも入力することができます。

Sys(System): システム全体に関する設定

MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+63	+102.3c

マスター  
コントローラー  
MIDI

Vce(Voice): ボイスモードに関する設定

M. EQ Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Vce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

マスターイコライザー  
コントローラー

Plg(Plug-in): プラグインボードに関する設定

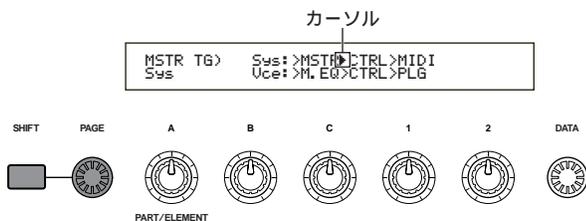
PLG MIDI)	Clock	DevNo
PLG150-AN	on	all

プラグインボードMIDI  
プラグインボードシステム

**NOTE** ユーティリティモードへの入り方についてはP.17をご参照ください。

## メニューディスプレイ

SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、以下のような設定項目のメニューディスプレイが表示されます。続けてPAGEノブを使って(▶)カーソルを移動し、目的の項目を選んでSHIFTキーから手を離すと、選んだ項目の最後に選ばれていたページにジャンプすることができます。



## MSTR(システムマスター)

S30全体のボリュームやピッチなど、主に音源に関わる部分の設定を行います。次の4種類のページがあります。

- MSTR TG(マスタートーンジェネレーター)
- MSTR Kbd(マスターキーボード)
- MSTR EF Bypass(マスターエフェクトバイパス)
- MSTR Other(マスターアザー)

### MSTR TG(マスタートーンジェネレーター)

音源全体に関する設定を行います。

MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+102.3c

Vol(マスターボリューム)

キーボード全体のボリュームを設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

NoteShift(マスターノートシフト)

音程を半音単位で調整します。ここでの設定は、S30の音源部だけに影響します。MIDIでは出力されません。

設定できる値: -24 ~ 0 ~ +24

Tune(マスターチューン)

キーボードのチューニングを調整します。音程をセント単位で微調整することができます。

設定できる値: -102.4 ~ +102.3

### MSTR Kbd(マスターキーボード)

キーボードに関する設定を行います。

MSTR Kbd)	Oct	Trnspose	Vel
Sys	+3	+11	fixed = 127

Oct(マスターオクターブシフト)

キーボードの音程をオクターブ単位でアップ/ダウンします。

設定できる値: -3 ~ 0 ~ +3

Trnspose(マスタートランスポーズ)

キーボードの音程を半音単位で移調します。ここでの設定は、MIDIでも出力されます。

設定できる値: -11 ~ +11

**NOTE** 音域の上限/下限(C-2 ~ G8)を越えた場合、音程は折り返します。

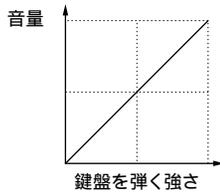
## Vel(キーボードペロシティカーブ)

鍵盤を弾く強さに対する音の出方を決めるペロシティカーブを設定します。

設定できる値

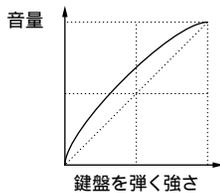
norm(ノーマル)

鍵盤を弾く強さとペロシティが比例しています。



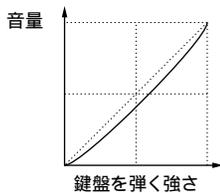
soft(ソフト)

全体に大きなペロシティが出やすいカーブです。



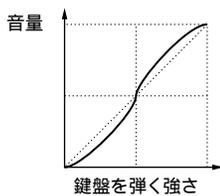
hard(ハード)

全体に大きなペロシティが出にくいカーブです。



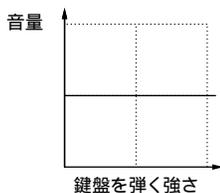
wide(ワイド)

キータッチの弱い部分ではペロシティをおさえ、強い部分ではペロシティを出やすくしたカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。



fixed(フィックス)

鍵盤を弾く強さに関わりなく、一定のペロシティで音源を鳴らしたい場合に使用します。次のVel Sensで設定した値が、一定のペロシティ値となります。



Fixed(キーボードフィックスペロシティ)

鍵盤を弾く強さにかかわらず、一定のペロシティで音源を鳴らしたい場合に使用します。Velのパラメーターでfixedを設定した場合に限り、このパラメーターが表示されます。

設定できる値: 1 ~ 127 (Velの設定がfixedの場合のみ)

## MSTR EF Bypass(マスターエフェクトバイパス)

パネル上のEF BYPASSキーに関する設定を行います。

MSTR EF Bypass Sys	Insert off	Reverb on	Chorus on
--------------------	------------	-----------	-----------

Insert(インサージョン)、Reverb(リバーブ)、Chorus(コーラス)

パネル上のEF BYPASSキーをオン(ランプ点灯)にしたときに、それぞれのエフェクトをバイパスする(かけないようにする)か(on)、しないか(off)を設定します。

設定できる値: Insert(インサージョン)、Reverb(リバーブ)、Chorus(コーラス)それぞれに、off, on

**NOTE** プラグインボードのVariation(バリエーションエフェクト)は、Insertの設定に従ってバイパスされます。

## MSTR Other(アザーセットアップ)

システムに共通したその他の設定を行います。

MSTR Other Sys	PowerOnMode Voice(INT)	Ctrl hold	BCCurve thru
----------------	------------------------	-----------	--------------

PowerOnMode(パワーオンモード)

電源をオンにしたときに選択されるモードを設定します。

設定できる値:

Performance

電源をオンにしたときにパフォーマンスプレイモードになり、最初のプログラムナンバー(INT:001)のパフォーマンスが選ばれます。

Voice(INT)

電源をオンにしたときにボイスプレイモードになり、インターナルメモリーの最初のプログラムナンバー(INT:001)のボイスが選ばれます。

Quick Access

電源をオンにしたときにボイスプレイモードのクイックアクセスオンになり、A.PIANOの最初のプログラムナンバーのボイスが選ばれます。

last

電源をオンにしたときに、前回電源を切ったときに最後に使用していたプログラム(ボイス/パフォーマンス)が選ばれます。

Ctrl(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、アフタータッチ、フットコントローラー、ノブなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。

設定できる値: hold, reset

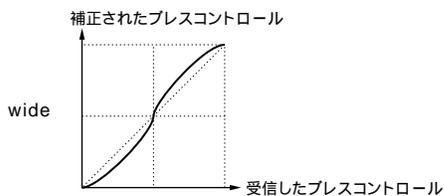
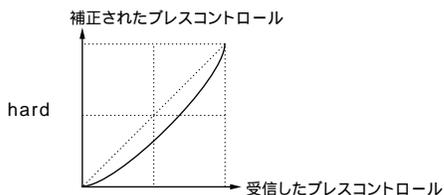
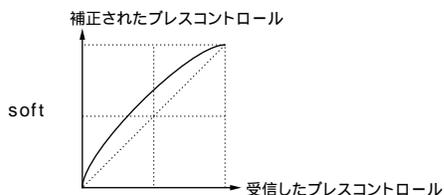
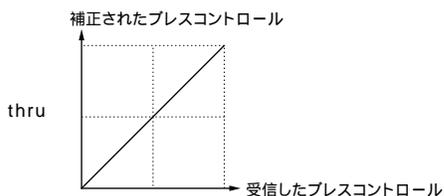
resetに設定した場合、コントローラーの値は以下のとおりになります。

ピッチベンド	.....中央
モジュレーションホイール	.....最小
アフタータッチ	.....最小
フットコントローラー	.....最大
フットスイッチ	.....オフ

### BCCurve(TGブレスカーブ)

ブレスコントローラーからの息の強さを示す値に対する音の出方を決めるブレスカーブを設定します。

設定できる値: thru、soft、hard、wide



### CC#(コントロールナンバー)

アサインブルノブA~Cに割り当てるコントロール機能(MIDIコントロールチェンジナンバー)を設定します。

設定できる値: 000~095(別冊データリストをご参照ください。)

### Dest(コントロールデスティネーション)

アサインブルノブA~Cでコントロールされる機能を設定します。

設定できる値: 別冊データリストをご参照ください。

**NOTE** 各ボイス、パフォーマンスごとにKnobA/B/Cの位置を記憶させることができます。

**NOTE** ここでのデスティネーションにマスターイコライザーのパラメーターを選んだ場合、ユーティリティモードのVceのM.EQで設定してある値をKnob A/B/Cの調整でプラス/マイナスすることができます。

### CTRL Other(コントローラーアザー)

フットスイッチとフットボリュームに関する設定をします。

```
CTRL Other) FS
Sys          064[Sustain ]
```

### FS(フットスイッチ)

フットスイッチにアサインするコントロールチェンジ機能を選択します。

設定できる値: 000~100(000、032はoff、096はArp Sw:アルペジオスイッチ、097はArp Hold:アルペジオホールド、098はSeq Play:シーケンスPLAY/STOP、099/100はPC INC/DEC:プログラムチェンジINC/DEC)

**NOTE** コントロールナンバーやコントロールチェンジについては、別冊データリストをご参照ください。

## CTRL(システムコントローラー)

ボイスモード時の、コントローラーに関する設定をします。次の4種類のページがあります。

CTRL KnobA(コントロールノブA)

CTRL KnobB(コントロールノブB)

CTRL KnobC(コントロールノブC)

CTRL Other(コントロールアザー)

### CTRL KnobA~C

パネルのアサインブルノブA~Cにはさまざまなコントロール機能を割り当てて使用することができます。ここではそれらの機能割り当てに関する設定を行います。

```
CTRL KnobA) CC#          Dest
Sys          67[-----]  EQLow-G
```

## MIDI(システムミディ)

楽器全体のMIDIに関する設定を行います。次の5種類のページがあります。

MIDI Ch(ミディチャンネル)  
MIDI Arp(ミディアルペジオ)  
MIDI Sw(ミディレシーブスイッチ)  
MIDI Other(ミディアザー)  
MIDI GM/XG Receive(ミディGM/XG受信)

### MIDI Ch(ミディチャンネル)

MIDIチャンネルに関する設定を行います。

MIDI Ch)	Recv	Trans	Local	DevNo
Sys	omni	1	on	all

#### Recv(ベーシックレシーブチャンネル)

外部MIDIセンサーやコンピューターを使ってS30をコントロールしたり、音源として使用するためのMIDI受信チャンネルを設定します。

設定できる値: 1 ~ 16、omni(オムニ:オールチャンネル)、off

#### Trans(キーボードトランスミットチャンネル)

鍵盤やコントローラなどの操作をどのMIDI送信チャンネルで送信するかを設定します。

設定できる値: Ch1 ~ Ch16、off

#### Local(ローカルオン/オフ)

ローカルオン/オフを設定します。ローカルオフにすると、S30のキーボード/コントローラ部と音源部が内部的に切り離され、キーボードを弾いても音が出なくなります。ただし、S30の演奏情報はMIDI OUT端子から出力されます。また、MIDI INからの信号はS30の音源部に伝えられます。

設定できる値: off(切り離す)、on(接続する)

#### DevNo(デバイスナンバー)

MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行う場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。

設定できる値: 1 ~ 16、all、off

### MIDI Arp(ミディアルペジオ)

アルペジオのMIDIに関する設定を行います。

MIDI Arp)	Switch	Hold	Out(Vce)	Ch(Vce)
Sys[	1 67	68	off	16

#### Switch(スイッチ)

アルペジオのON/OFFをコントロールするコントロールチェンジナンバーを選択します。

設定できる値: 000 ~ 095(000、032はoff)

#### Hold(ホールド)

アルペジオのHOLDキーをコントロールするコントロールチェンジナンバーを選択します。

設定できる値: 000 ~ 095(000、032はoff)

#### Out(Vce)(アルペジオアウト)

アルペジオデータをMIDI OUTから外部機器に出力するかどうかを設定します。

設定できる値: off(出力しない)、on(出力する)

#### Ch(Vce)(アルペジオトランスミットチャンネル)

アルペジオデータをどのMIDIチャンネルで送信するかを設定します。

設定できる値: 1 ~ 16

### MIDI Sw(ミディレシーブスイッチ)

MIDI受信に関する設定を行います。

MIDI Sw)	RcvBulk	BankSel	PgmChng	Control
Sys	on	Perform	off	model

#### RcvBulk(レシーバルク)

バルクダンプ受信を行うかどうかを設定します。

設定できる値: protect(受信しない)、on(受信する)

#### BunkSel(バンクセレクト)

本体と外部MIDI機器とのバンクセレクト情報の送受信に関する設定をします。off以外を設定しておく、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクト情報をS30で受信します。また、パネルのメモリーキーの操作などによって、S30からバンクセレクト情報を外部MIDI機器に送信することができます。

設定できる値: off、all、part、perform

off

すべてのバンクセレクトを無視します。送信もしません。

all

すべてのバンクセレクトを受信します。パフォーマンスモードでプログラムチェンジだけが送られてきた場合は、パートボイスが変更されます。

part

どのモードでも、ボイスを変更するバンクセレクトのみ受信します。

perform

パフォーマンスモードでは、パフォーマンスを変更するバンクセレクトのみ受信します。ボイスモードでは、ボイスを変更するバンクセレクトのみ受信します。

### PgmChng(プログラムチェンジ)

外部機器から送られてくるプログラムチェンジを受信するかどうかを設定します。また、onに設定しておく、パネルのPROGRAMキーの操作などによって、S30からプログラムチェンジ情報を外部MIDI機器に送信することができます。

設定できる値: off(送受信しない)、on(送受信する)

### Control(コントロール)

QED EGのSustainをコントロールするMIDI信号の送受信に関する方式を設定します。

設定できる値: mode1、mode2

#### mode1

この方式を選ぶと、MIDI規格に準拠し、パラメーターチェンジ情報として受信されます。

#### mode2

この方式を選ぶと、コントロールチェンジ情報として受信されます。

## MIDI Other(ミディアザー)

MIDIに関するその他の設定を行います。

MIDI Other> Sys	ThruPort 1	Sync int	SeqCtrl on
--------------------	---------------	-------------	---------------

### ThruPort(スルーポート)

S30のTO HOST端子とコンピューターのシリアル端子を専用ケーブルで接続して使用しているとき、TO HOST端子から入ってきた信号の中の何番めのポート信号をMIDI OUT端子からスルーアウトさせるかを設定します。

設定できる値: 1 ~ 8

### Sync(シンク)

外部MIDI機器と同期演奏を行う場合に、S30が内部クロックで動作するか、MIDI IN端子から入ってくるMIDIクロックで動作するかを選択します。

int(インターナル)に設定すると、S30は内部クロックで動作します。S30を単独で使用する場合や、MIDIクロックによる同期演奏のマスターとして使用する場合はこれを選択します。また、MIDIに設定すると、S30はMIDI IN端子から受信したMIDIクロックで動作ようになります。S30を同期演奏のスレーブとして使用する場合はこれを選択します。

設定できる値: MIDI、int(インターナル)

### SeqCtrl(シーケンサーコントロール)

スタート、ストップ、コンティニュースタートのMIDI信号を送受信するかどうかを設定します。また、MIDIクロックをMIDI出力から送信するためのスイッチにもなっています。

設定できる値: off(送受信しない)、on(送受信する)

## MIDI GM/XG Receive(ミディGM/XG受信) (マルチパートのプラグインボード装着時のみ)

GMオンとXGリセットの受信に関する設定を行います。XGマルチパートのプラグインボード装着時に限り、この画面が表示されます。

MIDI GM/XG Receive> Sys	Sw on	InternalPart layer-Part
----------------------------	----------	----------------------------

### Sw(受信スイッチ)

GMオンとXGリセットを受信するかどうかを設定します。onに設定すると、GMオンとXGリセットのMIDI情報をS30本体とXGプラグインボードで受信できる状態になります。

設定できる値: off(受信しない)、on(受信する)

### InternalPart(インターナルパート)

GMオン/XGリセットを受信したときにS30本体の各パートの発音方法がどのように設定されるかを、次の3種類の中から設定します。なお、どの発音方法を選んだ場合でもXGプラグインボードの各パートは必ず発音します。

設定できる値:

#### all part

S30本体のすべてのパートとXGプラグインボードのすべてのパートが、MIDI受信によって発音します。

#### layer part

レイヤースイッチがオンになっているパートとXGプラグインボードのすべてのパートが、MIDI受信によって発音します。

#### all off

S30本体のすべてのパートがMIDI受信を行わず、発音しなくなります。つまり、XGプラグインボードのすべてのパートだけが、MIDI受信によって発音します。

**NOTE** この画面のパラメーターの初期値は、Sw(受信スイッチ)がon、InternalPart(インターナルパート)がall offとなっており、GMオンのソングファイルを再生すると、XGプラグインボードの音源によって演奏が行われる状態になっています。

## M.EQ(ボイスマスターイコライザー)

ボイスモードでのマスターイコライザーの設定をします。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させ、音質補正を行います。次の5ページの画面を使って、各帯域別にイコライザーの設定を行います。

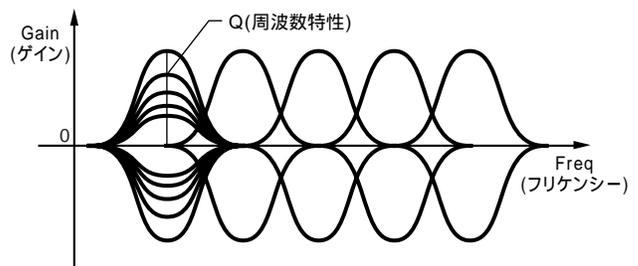
### M.EQ Low(ロー)

### M.EQ LowMid(ローミドル)

### M.EQ Mid(ミドル)

### M.EQ HighMid(ハイミドル)

### M.EQ High(ハイ)



## M.EQ Low(マスターEQロー)

低音域のイコライザーを設定します。特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。また、イコライザーのシェープ(形)を切り替えることができます。

M.EQ Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Uce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

### Shape(シェープ)

このイコライザーをシェルピングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げるなり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。

設定できる値: shelv(シェルピングタイプ)、peak(ピーキングタイプ)

**NOTE** シェルピングタイプやピーキングタイプのシェープについてはP.111をご参照ください

### Gain(ゲイン)

次のFreqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### Freq(フリケンシー)

ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定できる値: 32Hz ~ 2.0kHz

### Q(周波数特性)

上記Freqで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

設定できる値: 0.1 ~ 12.0

## M.EQ LowMid(マスターEQローミドル)

## M.EQ Mid(マスターEQミドル)

## M.EQ HighMid(マスターEQハイミドル)

それぞれ中低音域、中音域、中高音域のイコライザーを設定します。特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。

M.EQ LowMid)	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

M.EQ Mid)	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

M.EQ HighMid)	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

### Gain(ゲイン)

次のFreqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### Freq(フリケンシー)

ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定できる値: 100Hz ~ 10kHz

### Q(周波数特性)

上記Freqで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

設定できる値: 0.1 ~ 12.0

## M.EQ High(マスターEQハイ)

高音域のイコライザーを設定します。特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。また、イコライザーのシェープ(形)を切り替えることができます。

M.EQ High)	Shape	Gain	Freq	Q
Uce	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

### Shape(シェープ)

このイコライザーをシェルピングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。

設定できる値: shelv(シェルピングタイプ)、peak(ピーキングタイプ)

### Gain(ゲイン)

次のFreqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定できる値: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### Freq(フリケンシー)

ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定できる値: 500Hz ~ 16kHz

### Q(周波数特性)

上記Freqで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

設定できる値: 0.1 ~ 12.0

## CTRL(ボイスコントローラー)

パネルのコントローラーやノブなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てて使用することができます。たとえば、ノブ1/2を使ってエフェクトの深さをコントロールしたり、フットコントローラーを使ってモジュレーションをかけたりすることができます。これらのコントロールチェンジナンバーの割り当てをコントローラーアサインと呼びます。ここでは、ボイスモード時のコントローラーアサインを設定します。次のCTL Assign1とCTL Assign2の2ページの画面を使ってコントローラーアサインを設定します。

CTRL Assign1(コントローラーアサイン1)

CTRL Assign2(コントローラーアサイン2)

**NOTE** パフォーマンスモード時のコントローラーアサインの設定についてはP.111をご参照ください。

## CTRL Assign1(コントローラーアサイン1)

プレスコントローラーやノブ1/2のコントロールチェンジナンバーを設定します。それぞれ画面上のBC(プレスコントローラー)、Knob1/2(ノブ1/2)に対応したノブC/1/2を使って、必要なコントロールチェンジナンバーを選びます。設定中のコントロールチェンジネームがディスプレイの左側に表示されます。

CTRL Assign1)	BC	Knob1	Knob2
Vce	[FootCtr1]	02	16
	コントロール チェンジネーム		コントロール チェンジナンバー

### BC(プレスコントローラー)

プレスコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。コントロールセットでプレスコントローラーをソースとして設定しているボイスが、このコントロールチェンジナンバーを受信したとき、そのコントロールセットのデスティネーションに設定されているコントロール機能の効果が得られます。

設定できる値: 00 ~ 95(別冊データリストをご参照ください。)

### Knob1/2(ノブ1/2)

パネルのノブ1/2のコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定できる値: 00 ~ 95(別冊データリストをご参照ください。)

## CTRL Assign2(コントローラーアサイン2)

フットコントローラーやリボンコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。それぞれ画面上のFC(フットコントローラー)、RB(リボンコントローラー)に対応したノブC/1を使って、必要なコントロールチェンジナンバーを選びます。設定中のコントロールチェンジネームがディスプレイの左側に表示されます。また、ノブ2を使ってリボンコントローラーのモードを選びます。

CTRL Assign2)	FC	RB
Vce	[-----]	04
	コントロール チェンジネーム	コントロール チェンジナンバー

### FC(フットコントローラー)

フットコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで選んだコントロール機能を、リアパネルにあるFOOT CONTROLLER端子(P.13)に接続して使用するフットコントローラーでコントロールすることができます。

設定できる値: 00 ~ 95(別冊データリストをご参照ください。)

### RB(リボンコントローラー)

リボンコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。コントロールセットでリボンコントローラーをソースとして設定しているボイスが、このコントロールチェンジナンバーを受信したとき、そのコントロールセットのデスティネーションに設定されているコントロール機能の効果が得られます。

設定できる値: 00 ~ 95(別冊データリストをご参照ください。)

## PLG(プラグイン)(プラグインボード装着時のみ)

プラグインボードに関する設定を行います。次の2種類の項目がありますが、装着しているプラグインボードによってページ数や設定できる内容が異なります。プラグインボード装着時に限り、これらの画面が表示されます。

### PLG MIDI(プラグインMIDI)

#### PLG System(プラグインシステム)

### PLG MIDI(プラグイン MIDI)

プラグインボードのMIDIに関する設定を行います。

PLG MIDI)	Clock	DevNo
PLG150-AN	on	all

### Clock(クロック)

プラグインボードにMIDIクロックを送信するかどうかを設定します。

設定できる値: off(送受信しない)、on(送受信する)

### DevNo(デバイスナンバー)

プラグインボードのMIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクdumpやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行う場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。

設定できる値: 1 ~ 16、all、off

### PLG System(プラグインシステム)

各プラグインボードのシステムに関する設定を行います。KnobC/2を使ってパラメーターを変更します。装着しているプラグインボードによってページ数や設定できる内容が異なります。以下はPLG150-ANを装着したときの画面の一例です。

PLG System)	Vel Curve	Morph	CtrlNo
PLG150-AN	norm		off

**NOTE** シングルパートプラグインボードのパートアサインの設定は、以下のよう  
に固定されます。

ボイスモードのとき	1
パフォーマンスモードのとき	15

### S30とプラグインボードのテンポを同期させる

アルペジオやパターンを設定できるプラグインボードをお使いの場合、S30のテンポとプラグインボードのテンポを同期させることができます。

- 1 ユーティリティモードに入り、PLG MIDIのページを選択します。対応するノブを使って、Clockの設定をonにします。
- 2 ボイスモードに入り、使用するプラグインメモリーのプラグインボイスを選択し、ボイスエディットモードに入ります。
- 3 ノブAを回して、画面左下に「Elem」と表示させます。
- 4 PAGEノブを使って、画面左下にプラグインボード名を表示させ、プラグインネイティブパートパラメーターの設定画面に入ります。
- 5 PAGEノブで、テンポに関するネイティブパートパラメーターを表示させ、対応するノブで設定をMIDI(midi)にします。

これで、プラグインボードがS30のMIDIクロック(テンポ)を受信して同期演奏を行います。

**NOTE** さらに外部機器のMIDIクロックと同期させるためには、ユーティリティモードのMIDI OtherのページでSyncの設定をMIDIにしてください。

## ユーティリティジョブモード

ユーティリティジョブモードでは、S30を工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットのジョブを実行します。ユーティリティジョブモードには1種類のページしかありません。

### ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)

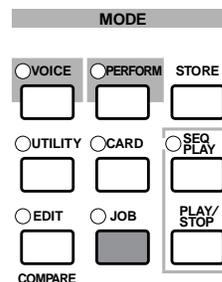
S30では、あらかじめ工場出荷時に、プリセットボイス以外のボイス(インターナルメモリー)、パフォーマンス、システムなどの設定が行われた状態になっています(ファクトリーセット)。

一度、何らかのエディット操作や変更操作を行うと、これらの設定は書き換えられ、ファクトリーセットの設定は失われてしまうこととなります。

(必要に応じて)次の操作で工場出荷時と同じ状態に戻すことができます。

**!** ファクトリーセットを実行すると、現在のインターナルメモリーのボイスやパフォーマンスの設定内容がすべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってメモリーカードなどの外部記憶メディアに保存されることをおすすめします。

- 1 ユーティリティモードの状態ではJOBキーを押すと、ファクトリーセット画面が表示されます。



UTIL Factory Set)  
Job

- 2 ENTERキーを押すと、実行の確認を求める画面が表示されます。
- 3 YESキーを押すとファクトリーセットが実行され、Completed.が表示されると終了します。操作を中止する場合はNOキーを押します。
- 4 EXITキーを押すと、ユーティリティモードに戻ります。

# カードモード

カードモードでは、市販のメモリーカードにデータを保存(セーブ)したり、メモリーカードからファイルを読み込んだり(ロード)、メモリーカードとデータのやり取りを行います。また、付属ソフトウェアのカードファイラーを使用して、コンピューターとメモリーカード間でデータのやり取りが行えますので、さまざまなデータをコンピューター上で管理しておくことができます。

## メモリーカード(スマートメディア)の取り扱いについて

メモリーカードをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

### ご利用いただけるメモリーカードの種類

この商品では3.3V(3V)のメモリーカード(スマートメディア<sup>TM</sup>\*)がご使用になれます。5Vのメモリーカードはご使用になれません。

\* スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

### カードのメモリー容量

メモリーカードは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MBの5種類がご使用になれます。32MBを超えるカードについては、SSFDCフォーラムの規格に準拠したものであれば、ご使用いただけます。

**NOTE** SSFDCとはSolid State Floppy Disk Card(スマートメディアの別称)の略です。またSSFDCフォーラムとはスマートメディアの使用を促進することを目的として作られた任意団体です。

### メモリーカードの挿入/取り出し

- メモリーカードの入れかた  
メモリーカードの端子部(金色)を下向きにして、メモリーカードスロット(挿入口)にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。
  - メモリーカードの向き(上下、前後)を間違えないようご注意ください。
  - メモリーカードスロットにゴミや異物が入らないようご注意ください。誤動作や故障の原因となります。
- メモリーカードの取り出し  
本体の電源を切った上で、ゆっくりとカードを取り出して(引き抜いて)ください。

**!** 電源が入った状態ではメモリーカードを取り出さないでください。

ただし、メモリーカードのメモリーが足りなくてデータを保存できない場合などは、以下の手順で取り出してください。

あらかじめ楽器本体がメモリーカードにアクセス中\*でないことを確認した上で、カードをゆっくりと取り出して(引き抜いて)ください。アクセス中は、アクセス中であることを示すメッセージが楽器本体のLCDに表示されます。

\* アクセス中: セーブやロード、フォーマット、デリート、メイクディレクトリーなどの作業中を指します。また、電源が入っている状態でメモリーカードを挿入したときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。

**!** アクセス中にメモリーカードを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。メモリーカードがこわれたり、楽器本体/メモリーカードのデータがこわれたりするおそれがあります。

## メモリーカードのフォーマット

メモリーカードはそのままではご使用になれません。必ず楽器本体でフォーマット(初期化)してからご使用ください。なお、フォーマットを行うとカード内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

**NOTE** この機器でフォーマットしたメモリーカードは他の機器で使用できなくなる場合があります。

### メモリーカードについてのご注意

- メモリーカードの取り扱いと保管  
静電気によってメモリーカードのデータが失われる場合があります。メモリーカードに触れるときは、あらかじめ身近な金属(アルミサッシや金属のドアノブなど)に触れて静電気を取り除いてください。

長時間使用しないときは、メモリーカードを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。

直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。

落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。

メモリーカードの端子部(金色)に直接触れたり金属を当てたりしないでください。

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。

メモリーカードにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。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  
メモリーカードは、メモリーカードのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所(マークの中)に貼ることによって、誤ってデータを消してしまわないようにすることができます。大切なデータが入っているメモリーカードは、ライトプロテクトシールを貼って、書き込みができないようにしてください。  
逆に、セーブする場合などは、ご使用前にメモリーカードのライトプロテクトシールがはがされていることをご確認ください。  
1度はがしたシールは、再使用しないでください。

### データのバックアップ

メモリーカード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メモリーカードに保存しておかれることをおすすめします。

### 盗難防止金具について

この機器には、メモリーカードの盗難防止用に盗難防止金具が付いています。必要に応じて、盗難防止金具を取り付けてください。

### 盗難防止金具の取り付け方

- +ドライバーで金具を取り外します。
- 金具を上下逆にして、取り付けます。

カードモードに入ると、1ページ目(ステータス)のディスプレイが表示されます。カードモードには次の7種類のページがあり、ページごとに1つずつ機能を実行することができます。

- 1ページ目: Status(ステータス)
- 2ページ目: Save(セーブ)
- 3ページ目: Load(ロード)
- 4ページ目: Rename(リネーム)
- 5ページ目: Delete(デリート)
- 6ページ目: Mkdir(メイクディレクトリー)
- 7ページ目: Format(フォーマット)

**NOTE** カードモードへの入り方についてはP.17をご参照ください。

## ファイルタイプ

S30で扱えるファイルタイプは以下の5種類です。

### all(オールデータ)

本体内のすべてのデータとエクスターナルメモリーのデータをまとめて、1つのファイルとして扱います。このファイルはセーブ/ロードすることができます。

拡張子: [.S2A]

**NOTE** プラグインボード内のデータ(ボードボイス)はセーブできません。

**NOTE** システム、パフォーマンス、プラグインボイスはこの形式でのみセーブすることができます。

### all-voice(オールボイスデータ)

本体音源用のすべてのボイスデータ(128 ノーマルボイス+2ドラムボイス)とエクスターナルメモリーのボイスデータ(128 ノーマルボイス+2ドラムボイス)をまとめて、1つのファイルとして扱います。プラグインボイスのデータは含まれません。このファイルはセーブ/ロードすることができます。

拡張子: [.S2V]

### plugin(プラグイン)

プラグインボード内のデータを1つのファイルとして扱います。本体内にあるプラグインボイスの設定データは含まれません。このファイルはセーブ/ロードすることができます。

拡張子: [.S2B]

### chain(シーケンスチェーン)

スタンダードMIDIファイル(SMF)のチェーンデータを1つのファイルとして扱います。複数のソングを連続して再生させるための情報です。このファイルはセーブ/ロードすることができます。

拡張子: [.S2C]

### SMF(MIDIファイル)

スタンダードMIDIファイル(SMF)のフォーマット0のファイル、ソングモードで再生するファイルとして扱います。このファイルは再生することができますが、セーブ/ロードの対象とはなりません。

拡張子: [.MID]

**NOTE** 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のことです。MIDIファイルと省略されたりもします。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。スタンダードMIDIファイルは、次の2種類の形式が一般的に使われており、S30ではフォーマット0のみ再生することができます。

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。

フォーマット1のスタンダードMIDIファイルをS30で再生したいときは、付属のカードファイラーを使い、コンピューター上でフォーマットを変換する必要があります。詳しくはカードファイラーマニュアル(PDF)をご参照ください(カードファイラーのインストールについては別冊のインストールガイドをご参照ください)。

### 自動的にロードできるファイルネーム

電源オン時に、メモリーカードから自動的にファイル(オールデータやプラグインデータ)をロードさせることができます。

自動的にロードさせたいファイルに以下の名前を付け、メモリーカード内の一番上のディレクトリーにセーブしておきます。また、電源を入れる前にそのメモリーカードをカードスロットに挿入しておきます。

**NOTE** 本体内にすでにデータが存在する場合でも、自動的にロードが行われます。大切なデータは、電源を切る前にメモリーカードなどにセーブ(保存)してください。

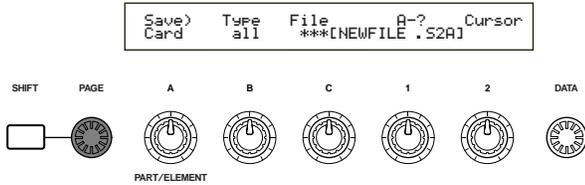
**NOTE** 自動的にロードさせない場合は、EXITキーを押しながら電源を入れます。EXITキーは、Now checking plug-in board.(プラグインボードの接続確認中)のメッセージが表示されるまで押し続けます。

All(オールデータ)の場合: 「AUTOLOAD.S2A」というファイルネームを付けておくと、電源オン時にオールデータが自動的にロードされます。

Plugin(プラグインデータ)の場合: 「AUTOLD.S2B」というファイルネームを付けておくと、電源オン時に、Plug-inのボードへ自動的にデータが送信されます。

## カードモードでの操作手順

- ① メモリーカードをカードスロットにセットします。
- ② CARDキーを押して、カードモードに入ります。
- ③ PAGEノブを使って実行したい機能のページに切り替えます。



**NOTE** 1ページ目のステータスの画面では、このあとの操作は必要ありません。

- ④ 必要なパラメーターに対応したノブB/C、ノブ1/2を使って値を設定します(DATAノブ、DEC/INCキーでも入力することができます)。

**NOTE** セーブ、ロード、リネーム、デリートの場合は、ファイル単位で実行ようになっており、その場合、ノブBでファイルタイプを、ノブCでファイルナンバーを指定します。

### ファイルのディレクトリーについて

ファイル名にDIRの表示があるときは、サブディレクトリーであることを示します。サブディレクトリーを開くには、ノブCを使ってカーソルを移動し、そのサブディレクトリー名を選択した上で、ENTERキーを押します。一つ下の階層のファイルが表示されます。また、サブディレクトリー内でファイルナンバーに000を選択するとup dir(アップディレクトリー)が表示されます。この場合、ENTERキーを押すと、一つ上の階層に戻ります。

**NOTE** セーブまたはリネームの画面で、SHIFTキーを押すと現在選ばれているファイルのディレクトリーを表示します。

- ⑤ ENTERキーを押すと、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。

```
Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- ⑥ YESキーを押すと、機能が実行されます。ディスプレイにCompleted.が表示されると終了し、実行前の表示に戻ります。

機能の実行を中止する場合は、NOキーを押します。

**NOTE** 処理に時間がかかる場合は、ディスプレイにExecuting...が表示されます。Executing...の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

**NOTE** 機能によっては、これらの手順と操作方法が多少異なるものがあります。それらについてはそれぞれの説明をご参照ください。

## Status(ステータス)

メモリーカードの使用容量と空き容量を表示します。表示のみの機能で、設定するパラメーターはありません。

Status)	Used	Free
Card	2.9MB(70%)	1.1MB

### Used(ユーズド)

メモリーカードの使用容量を表示します。また、使用容量の右側にデータの占有率が表示されます。

### Free(フリー)

メモリーカードの空き容量を表示します。

## Save(セーブ)

作成したファイルをメモリーカードにセーブ(保存)します。次の手順で実行します。

Save)	Type	File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card	all	001[NEWFILE .S2A]

セーブ元データ (ファイルタイプ)      セーブ先のファイルナンバー      新しくセーブするファイルネーム

### Type(ファイルタイプ)

設定できる値: all(オールデータ)、all-voice(オールボイス)、chain(シーケンスチェーン)、plugin(プラグイン)

**NOTE** 各ファイルタイプの内容については、P.136をご参照ください。

**NOTE** セーブするメモリーカードは、あらかじめフォーマット(初期化)しておく必要があります(P.140)。

- ① ノブBでファイルタイプ(セーブするデータの種類)を選びます。
- ② 既存のファイルに上書きしたい場合は、ノブCでファイルナンバーを選びます。ファイル名を付けて新たにセーブする場合は、ノブ2でカーソルを移動し、ノブ1またはDATAノブやINC/DECキーでそれぞれの文字を入力します(次ページ参照)。

**NOTE** SHIFTキーを押すとディレクトリーが表示されます。カードモードでの操作手順をご参照ください。

- ③ ENTERキーを押すと、セーブが実行されます。上書き保存の場合は、実行の確認を求めるディスプレイが表示されますので、次の手順に移ります。

- ④ YESキーを押すと、セーブが実行されます。ディスプレイに Completed.が表示されると終了し、実行前の表示に戻ります。機能の実行を中止する場合は、NOキーを押します。

**NOTE** セーブするデータの容量が、メモリーカードの残り容量よりも大きい場合は、「Card full」(カードがいっぱいです)のメッセージが表示されます。この場合は、不要なファイルを削除するなどして、もう一度セーブをやり直してください。

**NOTE** 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、「Overwrite? Are you sure?」(上書きしてもよいですか?)という確認のメッセージが表示されます。

**NOTE** 誤った操作を行い、メモリーカード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。

### ファイル名の設定

基本的な操作方法はボイス名の設定と同じです。ただし、小文字や特殊文字は使用できません。また、最大8文字となります。P.65をご参照ください。

**NOTE** 名前の設定は、MS-DOSの仕様に基づいています。スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、自動的に「\_」(アンダーバー)に置き換えてセーブされます。

**NOTE** ファイル名に漢字などを使用したファイルを本体で表示させると、記号やカタカナが出て読めない表示になります。このような場合、ファイルそのものをロードしたりセーブしたりデリートすることはできますが、リネーム機能(P.139)を使って、本体で扱うことのできるファイル名に変更されることをおすすめします。

## Load(ロード)

メモリーカードからファイルを本体にロード(読み込み)します。次の手順で実行します。

```
Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card all-voice 001[NEWFILE .S2U]
```

ロードするデータ (ファイルタイプ)      ロードするファイルナンバー

### Type(ファイルタイプ)

設定できる値: all(オールデータ)、perf(パフォーマンス)、all-voice(オールボイス)、voice(ボイス)、chain(シーケンスチェーン)、plugin(プラグイン)

- ① ノブBでファイルタイプ(ロードするデータの種類)を選びます。
- ② ノブCでファイルナンバー(ロードするファイル)を選びます。
- ③ ENTERキーを押します。選んだファイルタイプによって、次のように表示されるディスプレイが異なります。

- ・ファイルタイプにperf(パフォーマンス)、voice(ボイス)以外を選んだ場合  
ロード実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。

```
Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

**NOTE** 本体内のロード先は、選んだファイルに応じて内部的に適切な読み込み先が選ばれるようになっています。

- ・ファイルタイプにperf(パフォーマンス)、voice(ボイス)を選んだ場合  
選んだファイルタイプの中で、さらに細かくロード元のデータの種類を選択したり、ロード先を指定するためのディスプレイが表示されます。

ここでノブB/C、ノブ1/2を使ってロード元とロード先を設定します(DATAノブ、DEC/INCキーでも入力することができます)。各値を設定し、ENTERキーを押すとロード実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。

それぞれのファイルタイプで選べるデータの種類とロード先は次の通りです。

perf(パフォーマンス)

```
Load) [Pf:Init_Perf_] [Pf:Init_Perf_]
Card [EXT:064(D16)] > [INT:128(H16)]
```

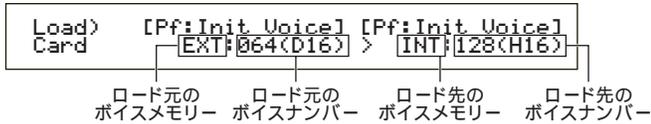
ロード元のパフォーマンスメモリー      ロード元のパフォーマンスナンバー      ロード先のパフォーマンスメモリー      ロード先のパフォーマンスナンバー

設定できる値:

- ロード元のパフォーマンスメモリー  
INT(インターナル)、EXT(エクスターナル)
- ロード元のパフォーマンスナンバー  
all(全パフォーマンス)、1~128(INT)、1~64(EXT)
- ロード先のパフォーマンスメモリー  
INT(インターナル)、EXT(エクスターナル)
- ロード先のパフォーマンスナンバー  
all(全パフォーマンス)、1~128(INT)、1~64(EXT)

**NOTE** ロード元とロード先のどちらかのパフォーマンスナンバーをallにした場合、もう一方のパフォーマンスナンバーもallが選ばれます。

## voice(ボイス)



設定できる値:

ロード元のボイスメモリー  
INT(インターナル)、EXT(エクスターナル)、PLG1(プラグイン1)、PLG(プラグイン)

**NOTE** PLG1はS80で作成したボイスデータ(プラグインボイス)の場合のみ選択します。S80のPLG1を読み込む場合はPLG1を、PLG2を読み込む場合はPLGを選択します。

ロード元のボイスナンバー  
all(全ボイス)、1~128~DR1/2(INT/EXT)、1~64(PLG1/PLG)  
ロード先のボイスメモリー  
INT(インターナル)、EXT(エクスターナル)、PLG(プラグイン)  
ロード先のボイスナンバー  
all(全ボイス)、1~128~DR1/2(INT/EXT)、1~64(PLG)

**NOTE** ロード元(またはロード先)のボイスメモリーでPLGを指定した場合に限り、ロード先(またはロード元)のボイスメモリーでPLG1/PLGを選ぶことができます。

**NOTE** ロード元とロード先のどちらかのボイスナンバーをallにした場合、もう一方のボイスナンバーもallが選ばれます。

④ YESキーを押すと、ロードが実行されます。ディスプレイにCompleted.が表示されると終了し、実行前の表示に戻ります。機能の実行を中止する場合は、NOキーを押します。

**NOTE** 電源オン時に、メモリーカードから自動的にファイルをロードする機能があります(この場合、電源を入れる前にメモリーカードをカードスロットに挿入しておきます)。詳細については、「自動的にロードできるファイルネーム」(P.136)をご参照ください。

❗ 本体内にすでにデータが存在する場合にデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

❗ 誤った操作を行い、メモリーカード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。

**NOTE** メモリーの残量が足りない場合、「Memory full!」(本体の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。

**NOTE** 選択した種類のファイルがメモリーカードに存在しない場合にロードを実行すると、「File not found!」(ファイルが見つかりません)が表示されます。

## Rename(リネーム)

各ファイルネームを変更します。英数字を使って最大8文字のファイルネームを設定することができます。



## Type(ファイルタイプ)

設定できる値: all(オールデータ)、all-voice(オールボイス)、chain(シーケンスチェーン)、plugin(プラグイン)、other(その他)

**NOTE** 各ファイルタイプの内容については、P.136をご参照ください。

① ノブBでファイルタイプを指定し、ノブCでリネームを実行したいファイルナンバーを選びます。

**NOTE** SHIFTキーを押すとディレクトリーが表示されます。カードモードでの操作手順(P.137)をご参照ください。

② ノブ2でカーソルを移動し、ノブ1またはDATAノブやINC/DECキーでそれぞれの文字を入力します。基本的な操作方法はボイスネームの設定と同じです。ただし、小文字や特殊文字は使用できません。また、最大8文字となります。P.65をご参照ください。

③ ENTERキーを押すと、リネームが実行されます。ディスプレイにCompleted.が表示されると終了し、実行前の表示に戻ります。機能の実行を中止する場合は、NOキーを押します。

**NOTE** ネームの設定は、MS-DOSの仕様に基づいています。スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、自動的に「\_」(アンダーバー)に置き換えてセーブされます。

## Delete(デリート)

メモリーカードにセーブされているファイルをデリート(削除)します。



## Type(ファイルタイプ)

設定できる値: all(オールデータ)、all-voice(オールボイス)、chain(シーケンスチェーン)、plugin(プラグイン)、other(その他)

**NOTE** データのあるディレクトリーをデリートする場合、あらかじめディレクトリー内のファイルをすべて削除してください。

**NOTE** 各ファイルタイプの内容については、P.136をご参照ください。

① ノブBでファイルタイプを指定し、ノブCでデリートしたいファイルナンバーを選びます。

② ENTERキーを押すと、実行の確認をを求めるディスプレイが表示されます。

③ YESキーを押すと、デリートが実行されます。ディスプレイにCompleted.が表示されると終了し、実行前の表示に戻ります。機能の実行を中止する場合は、NOキーを押します。

## MkDir(メイクディレクトリー)

ディレクトリーを作成(階層化)します。ディレクトリーの中に下の階層のディレクトリー(サブディレクトリー)を作成することができます。階層化による系統だったファイルの整理が可能です。

```
MkDir) /VOICEDIR/SUBDIR-1/ A-? Cursor
Card Dir:***[NEWDIR-3]
```

ディレクトリーネーム

**NOTE** ディレクトリーは、27階層まで作ることができます。

**NOTE** 既にあるディレクトリーと同じディレクトリー名を付けることはできません。

**NOTE** メモリーカードの階層表示は、ディレクトリーが1階層だけの(ルートにある)場合、表示されません。

① ノブCで、すでにあるディレクトリーを選択し、ディレクトリーを作りたい階層まで移動します。

② ノブ2でカーソルを移動し、ノブ1またはDATAノブやINC/DECキーでそれぞれの文字を入力し、ディレクトリーネームを付けます。

基本的な操作方法はボイスネームの設定と同じです。ただし、小文字や特殊文字は使用できません。P.65をご参照ください。なお、文字数についての制限は、1ディレクトリーにつき8文字までです。

③ ENTERキーを押すと、メイクディレクトリーが実行されます。ディスプレイにCompleted.が表示されると終了し、実行前の表示に戻ります。

**NOTE** ファイル名にDIRの表示があるときは、サブディレクトリーであることを示します。サブディレクトリーを開くには、ノブCを使ってカーソルを移動し、そのサブディレクトリー名を選択した上で、ENTERキーを押します。一つ下の階層のファイルが表示されます。また、サブディレクトリー内でファイルナンバーに000を選択するとup dir(アップディレクトリー)が表示されます。この場合、ENTERキーを押すと、一つ上の階層に戻ります。

## Format(フォーマット)

メモリーカードをフォーマット(初期化)します。新しいメモリーカードをS30で使用するためには、まずカードのフォーマットが必要です。

```
Format)
Card Press
[ENTER]
```

カードスロットに新しいメモリーカードを挿入し、ENTERキーを押すと、実行の確認をを求めるディスプレイが表示されます。YESキーを押すとフォーマットが始まります。フォーマット中は、Executing...(実行中)が表示されます。

❗ 既にフォーマット済みのメモリーカードを再度フォーマットする場合、メモリーカードの中のデータはすべて消去されます。ご注意ください。

❗ フォーマット実行中は、無理にメモリーカードを取り出さないでください。楽器本体の故障やメモリーカードの破損の原因になります。

フォーマット終了後、自動的にEXTメモリー用のファイルが作成されます。このときNow saving...と表示されます。

# プラグインボード(オプション)について

別売のプラグインボードを使って音色を拡張することができます。目的に応じて以下のようなプラグインボードがございます。

PLG150-AN  
 PLG150-PF  
 PLG100-XG  
 PLG150-VL  
 PLG150-DX  
 PLG100-SG

**NOTE** 各プラグインボードの詳細につきましてはP.27をご参照ください。

**NOTE** PLG100-VHはご使用になれません。

**NOTE** PLG100-VLやPLG100-DXも取り付けることはできますが、いくつかの機能が制限されます。

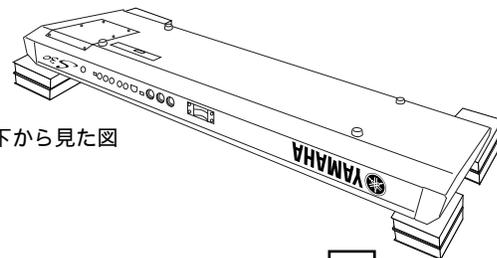
## プラグインボード取り付け時のご注意

以下の項目にご注意の上、手順通りに正しく取り付けてください。

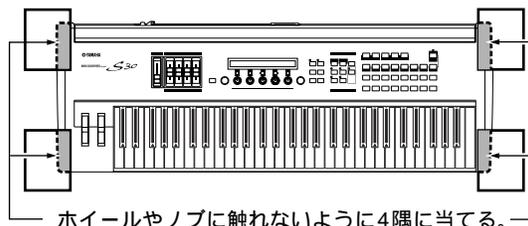
- ・ ボードの取り扱いには十分ご注意ください。落としたり、衝撃を与えると製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ・ 静電気の発生にご注意ください。基板上のICチップなどに影響を及ぼす場合があります。基板を持ち上げる場合など十分にご注意の上、あらかじめ塗装面以外の金属部分に触れておいたり、アースされている機器のアース線に触れたりなどして、静電気を逃がすようにしてください。
- ・ 基板上の金属部分が露出している部分には触れないでください。接触不良などの原因になることがあります。
- ・ ケーブルを引き出すときなど、基板に引っかからないようにしてください。無理に引くと断線や故障の原因となります。
- ・ 取り付けには、コインまたは+(プラス)ドライバーが必要です。あらかじめご用意ください。
- ・ 本体のネジはすべて使用します。なくさないようにご注意ください。
- ・ ネジは本体に取り付けられているもの以外は使用しないでください。
- ・ 本体のコネクターがプラグインボードのコネクターに確実に差し込まれていることをご確認ください。差し損ねると、接触不良や電源ショートによる故障の原因となります。また、プラグインボードがしっかりと固定されていることをご確認ください。
- ・ ボード固定後、ネジはゆるみがないよう確実に締め直してください。

## プラグインボードの取り付け

- ① 本体の電源を切り、ACアダプターを抜きます。また、本体に接続している機器がある場合は、それらの機器との接続も外します。
- ② 本体を裏返し、底面が見えるようにします。このとき、ホイールやノブなどを破損しないように、本体の4隅に雑誌などをクッションにして、その上に乗せます。



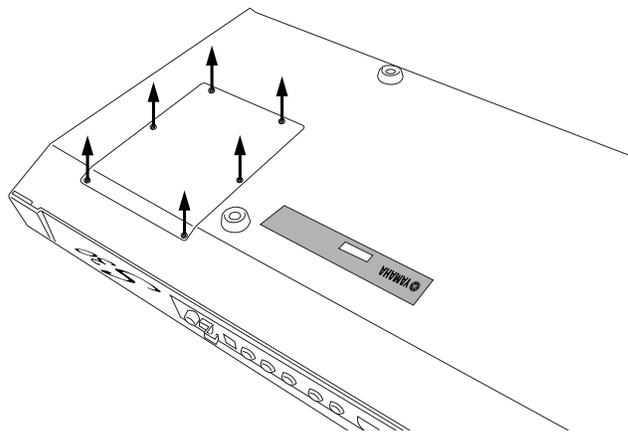
下から見た図



ホイールやノブに触れないように4隅に当てる。

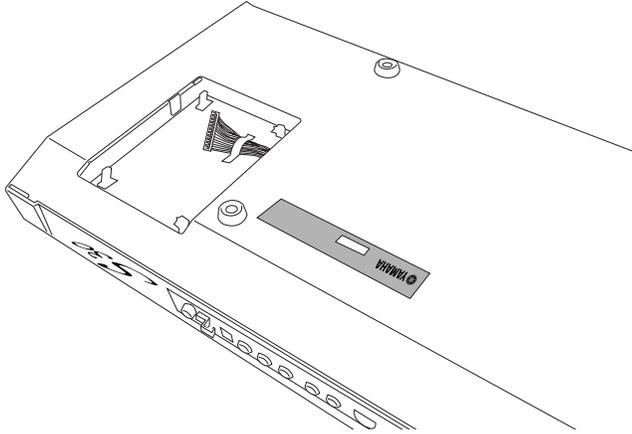
**IMPORTANT** 本体を裏返すときに、バランスをくずして落とすことがないようにご注意ください。

- ③ 裏返したキーボードの背面側を手前にして、取り付け口のふたのネジ(平たいネジ6本)を硬貨または+のドライバーを使って外します。このネジ(6本)以外は外さないよう、ご注意ください。



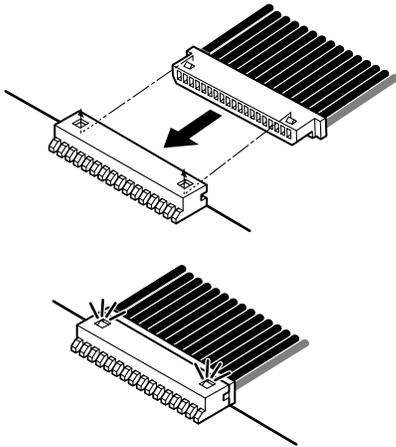
**NOTE** 外したネジ6本は固定時に使用しますので、なくさないようご注意ください。

- 4 ふたを外します。  
プラグインボード用取り付けプレートが現れます。

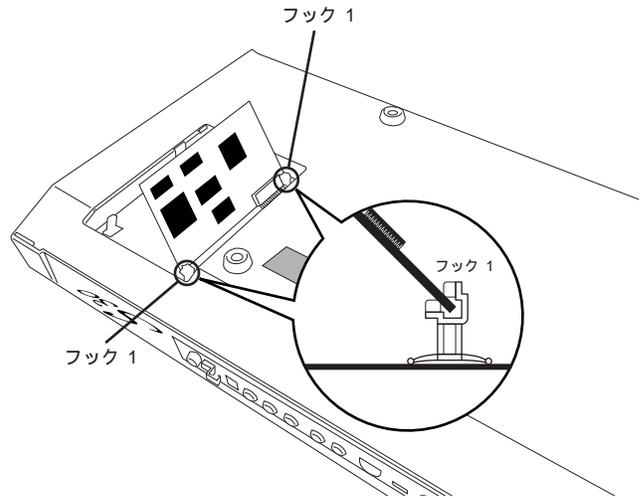


**!** プラグインボードの取り付け作業中(ふたを開けて、取り付け作業を行い、ふたを取り付けるまで)は、必ず電源を抜いた状態で作業を行ってください。

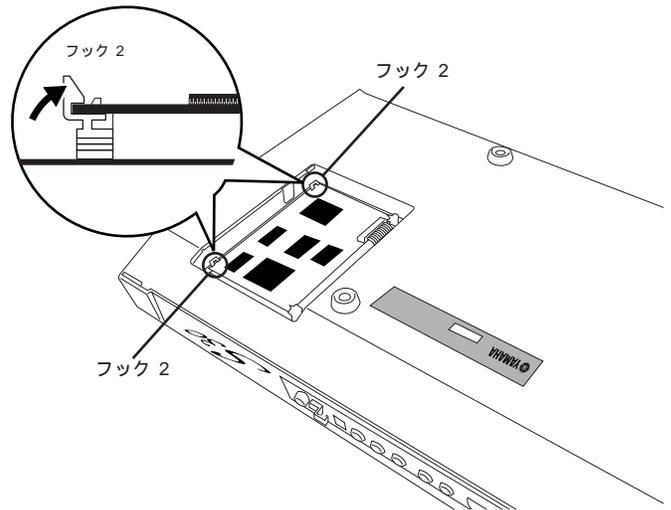
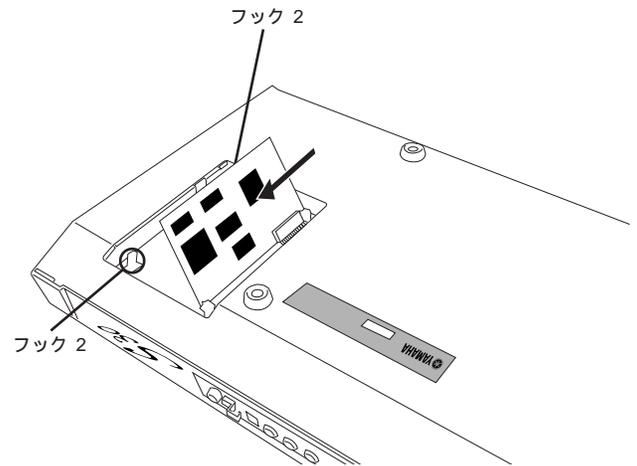
- 5 プラグインボード用取り付けプレートにケーブルを固定しているテープをはがします。
- 6 プラグインボードを静電気防止袋から取り出します。取り付けるときは、コネクタやICが付いているほうを上に出します。
- 7 5で外したケーブルをプラグインボードのコネクタに接続します。このとき、コネクタの向きを間違えないようにご注意ください。コネクタは左右のツメがロックされるまで差し込んでください。



- 8 プラグインボードを以下の手順でプレートに固定します。
- 8-1 フック1にプラグインボード(コネクタが付いているほう)をしっかりと差し込みます。



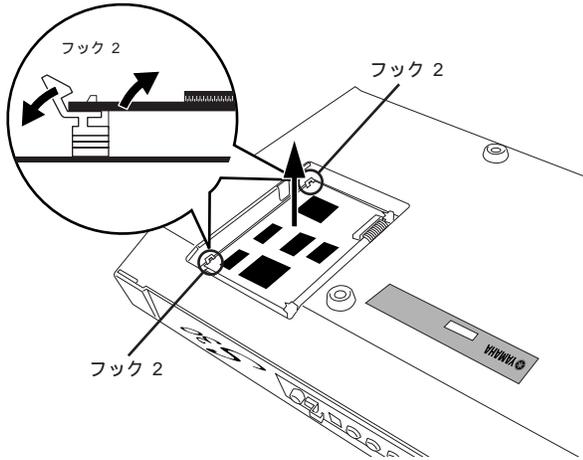
- 8-2 プラグインボードを倒し、フック2にはめ込みます。しっかりと固定されるまで(左右のフックに引っかかるまで)押さえつけてます。



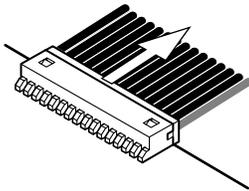
- 9 3で外したネジを使って、ふたを固定します。  
ネジは硬貨または+のドライバーを使って確実に締めてください。

## プラグインボードの外し方

- 1 フック2を外側に押し、プラグインボードを上を持ち上げ、フック2から抜きます。



- 2 プラグインボードをフック1から引き抜きます。
- 3 ケーブル全体を持ってゆっくりとケーブルを抜きます。



# ディスプレイメッセージ

LCD表示	原因
<< ! MIDI buffer full. >>	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
<< ! MIDI data error. >>	MIDIデータを受信中にエラーが起きました。
<< ! MIDI checksum error. >>	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
<< ! Change internal battery. >>	メモリーバックアップ用の電池が消耗したので、交換してください。
<< ! Card full. >>	カードがいっぱいです。
<< ! File not found. >>	選択したタイプのファイルがありません。
<< ! Bad card. >>	カードが壊れています。
<< ! Card not ready. >>	カードが入っていません。または使用できないカード(5Vタイプ)が入っています。
<< ! Card unformatted. >>	カードがフォーマットされていません。
<< ! Card write protected. >>	カードに誤消去防止のためのプロテクトがかかっています。
<< ! Illegal card. >>	異なったフォーマットのカードのため使用できません。
<< ! File already exists. >>	同じ名前のファイルが既に存在しています。
<< ! Illegal file. >>	ファイルのデータに問題があるので使用できません。
<< ! Illegal file name. >>	無効なファイルネームなので使用できません。
<< ! Read only file. >>	ファイルの属性が読み込み専用なので、Delete、Rename、Saveが実行できません。
<< ! Can't make "EXT" file. >>	EXTメモリー用のファイルが作成できません。
<< ! Can't make directory. >>	これ以上の階層のディレクトリを作成することはできません。
<< ! Too deep directory. >>	これ以上の階層のディレクトリに入ることはできません。
<< ! Unknown file format. >>	ファイルのフォーマットが異なるので使用できません。
<< ! Bulk protected. >>	バルクデータ受信のプロテクトがかかっています。
<< ! Device number is off. >>	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送/受信できません。
<< ! Device number mismatch. >>	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを送/受信できません。
<< ! Effect plugin in slot. >>	エフェクトプラグインボードは利用できません。
<< ! Plugin communication error. >>	スロットのプラグインボードが正常に使えません。
<< ! Plugin type mismatch. >>	スロットで異なるプラグインボードを使った音色です。
<< ! PLG100 not supported. >>	PLG100シリーズでは、ファイルタイプpluginのデータをメモリーカードに保存できません。
<< Executing... >>	実行中です(コマンドの実行中に表示されます)。
<< Now working... >>	作業中です(カードなどで作業中に表示されます)。
<< Now loading... >>	カードからファイルをロード中に表示されます。
<< Now saving... >>	カードにファイルをセーブ中に表示されます。
<< Now checking plug-in board. >>	電源オン時に、プラグインボードのチェックを行うときに表示されます。
<< MIDI bulk receiving... >>	バルクデータを受信中です。
<< MIDI bulk transmitting... >>	バルクデータを送信中です。
<< C 3:128[ ] Stored. >>	音色をストアしました。
<< Completed. >>	完了しました(操作が完了したら表示されます)。
<< Are you sure ? [YES]/[NO] >>	実行しますか?
<< Overwrite? [YES]/[NO] >>	同じ名前のファイルが存在しますが、上書きしますか?

# S30を使いこなすためのヒント

## エディットしていたボイス/パフォーマンスを呼び戻したい

エディットしたボイス/パフォーマンスをストアせずに別のボイスを選んでしまった場合、ジョブモードのリコール機能を使うとエディット中の状態を呼び戻すことができます。

ボイス( P.100)

パフォーマンス( P.123)

## パフォーマンスの特定の部分をミュートしたい

PFM Mitページ(パフォーマンスプレイモードの3~7ページ)で、ミュートしたい部分を選び、ENTERキーを押します。ミュートを解除するには、もう一度ENTERキーを押します( P.105)。

## ボイスを重ねて演奏したい

パフォーマンスモードで、重ねたい部分のレイヤースイッチをオンにします( P.117)。

**NOTE** ソングファイルを再生させながら手弾き演奏したい場合は、P.58も合わせてご参照ください。

マスターキーボード機能を使います( P.53)。

## スプリット演奏をしたい

ボイスモードではOSC Limitページ、パフォーマンスモードではLYR Limitページでノートリミットを設定します( P.75、117)。

マスターキーボード機能を使います( P.52)。

**NOTE** 各モードの発音域の関係についてはP.56をご参照ください。

## ボイスに設定されているアルペジオやエフェクトをパフォーマンスで使いたい

パフォーマンスジョブモードのPFM Copyページで、コピー先の設定をArp(アルペジオ)やEffect(エフェクト)にします( P.123)。

## ドラムパターンをつくりたい

ドラムボイスにアルペジオを設定します( P.36)。

## アルペジエーターをすばやくオン/オフしたい

フットスイッチ(別売)でオン/オフを切り替えることができます。P.43の「フットスイッチでプログラムを切り替えよう」の手順③で、096: Arp Swを選択します( P.43、129)。

ノブを使ってオン/オフを切り替えることができます(パフォーマンスモード)( P.44)。

## アルペジオデータをMIDI OUTから外部機器に出力したい

ユーティリティモードのMIDI Arpページで、アルペジオデータを出力する/しないを設定することができます(ボイス)( P.130)。

パフォーマンスモードのGEN MIDIページで、アルペジオデータを出力する/しないを設定することができます(パフォーマンス)( P.108)。

## 電源を入れたときに選択されるモードを変更したい

ユーティリティモードのMSTR Otherページで、PowerOnModeの設定を変えることにより変更できます( P.128)。

## ボイスを切り替えても、コントローラー(モジュレーションホイールなど)の設定が解除されないようにしたい

ユーティリティモードのMSTR Otherページで、ボイスを切り替えたとき、前のボイスのコントローラーの値をそのまま使用する設定にすることができます( P.128)。

## フットスイッチ(別売)でボイスやパフォーマンスを切り替えたい

ユーティリティモードのCTRL Otherページで設定できます( P.43)。

## メモリーカードのデータを誤って消去してしまわないようにしたい

メモリーカードのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所に貼ります( P.135)。

# トラブルシューティング

## 故障かな？と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。

それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

### 音が出ない

- ボリュームは十分上がっていますか？(P.6、15)
- (S30でフットコントローラーをFOOT CONTROLLER端子に接続し、ボリューム/エクスプレッションをコントロールしている場合)フットボリュームは踏み込まれていますか？(P.13)
- ボイスエディットCOMMON(3ページ目)のQED LevelページのVol(ボリューム)は上がっていますか？(P.66)
- ボイスエディットエレメント(1ページ目)のOSC WaveページのWaveNumberが000(Off)になっていませんか？(P.74)
- ボイスエディットエレメント(2ページ目)のOSC OutページのLevelは上がっていますか？(P.74)
- ボイスエディットのOSC Limitページで発音範囲が正しく設定されていますか？(P.75)
- 各エレメントがミュートされていませんか？(P.46)
- 各エレメントに使用しているフィルターで音のほとんどがカットされていませんか？(P.78)
- エフェクトの設定は間違っていないですか？(P.67、73、74、112)
- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか？(P.117、130)
- 外部オーディオシステム(アンプやスピーカーなど)との接続は正しく行われていますか？(P.9)
- ローカルコントロールがオフになっていませんか？(P.130)
- ペロシティセンシティピティやノートリミット(Zone/Part/Voice)やペロシティリミットが正しく設定されていますか？(P.75、97、117、121)
- (外部MIDI機器や内蔵シーケンサーでソングデータを再生する場合)ソングデータのボリュームやエクスプレッションに、間違った設定はありませんか？
- (外部MIDI機器や内蔵シーケンサーでパフォーマンスを使って演奏する場合)シーケンサーの各トラックの送信チャンネルとパフォーマンスの各パートのMIDIチャンネルが合っていますか？(P.117)
- (パフォーマンスの場合)各パートのボリュームは上がっていますか？(P.115)
- カードを挿入していない状態でEXTメモリーを選択していませんか？(P.23)
- (アルペジオがオンのとき)カテゴリーがCtのアルペジオを選んでいて、Key Modeの設定がdirect以外になっていませんか？(P.67)

### アルペジオの音が出ない

- アルペジオの発音鍵域が正しく設定されていますか？(P.68)
- パフォーマンスモードの場合、かけたいパートのLayerスイッチとArpスイッチが入っていますか？(P.117)
- ARP TypeページのTempoがMIDIの設定になっていて、MIDIクロックを受信していない状態ではありませんか？

### アルペジオの設定(オン/オフ/ホールド/テンポなど)を変更できない

- 各エディットモードでのArp Typeページの設定は正しいですか？
- プラグインボードの中には、音源自体がアルペジオ(パターンジェネレーター)の機能を持っているものがあります。詳しくは、P.134およびそれぞれのプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください(PLG150-ANをお使いの場合は、Arp/SEQ Swで設定します。PLG150-ANの取扱説明書のP.26をご参照ください)。

### 音が歪む

- 不要なエフェクトが設定されていませんか？(P.66、73、74、112)
- 音量を上げすぎていませんか？(P.6、15)

### 音が小さい

- (フットコントローラーなどの)MIDIコントロールによって、MIDI ボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか？
- フィルターのカットオフ周波数の設定が上がりすぎたり、下がりすぎたりしていませんか？(P.67、91、110、115)

### 弾いた鍵盤の音程が出ない

- ユーティリティモードのSys(システム)のMSTR TGページでNoteShiftやTuneは正しく設定されていますか？(P.127)
- ユーティリティモードのSys(システム)のMSTR KbdページでOctやTrnsponseは正しく設定されていますか？(P.127)

- ボイスエディットのPITCHの各パラメーターは正しく設定されていますか？(P.75)
- ボイスエディットのマイクロチューニングで特殊な音律が選ばれていませんか？(P.66)
- ボイスエディットのLFOのピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎていませんか？(P.86)
- (パフォーマンスの場合)各パートのノートシフトが0以外に設定されていませんか？(P.118)
- (パフォーマンスプレイの場合)各パートのデチューンが0以外に設定されていませんか？(P.118)

## 音が途切れる

- 全体の発音数が最大同時発音数を越えていませんか？(P.28)

## 単音しかでない

- ボイスエディットコモンGEN OtherページでModeが、monoに設定されていませんか？(P.66)
- (パフォーマンスの場合)各パートのLYR ModeのModeの設定が、monoに設定されていませんか？(P.117)

## エフェクトがかからない

- EF BYPASSキーがオンになっていませんか？(P.51)
- ボイスエディットのEFFページで、インサクションエフェクトエレメントスイッチがオフになっていたり、各エフェクトタイプでthruやoffが選ばれていませんか？(P.73)
- (パフォーマンスの場合)インサクションエフェクトパートは指定されていますか？(P.112)
- (リバースやコーラスの場合)コモンエディットのページで各エフェクトタイプがoffになっていませんか？(P.74、113)

## コントロールセットのエレメントオン/オフが機能しない

- Dest(デスティネーション)にエレメントに関するもの以外のパラメーターが選ばれていませんか？(P.70)

## ドラムボイスが見つからない

- ドラムボイスはノーマルボイスと選択方法が違います(P.61)

## 細かい設定値を入力できない

- アサインブルノブ(ノブA~Cとノブ1/2)だけで、値を入力しようとしていませんか？(P.19)

## 設定値を変更せずにカーソルを移動できない

- SHIFTキーを押しながら、ノブA~C、ノブ1/2、DATAノブ、INC/DECキーを使います(P.19)

## バルク受信が正常にできない

- (S80/S30ボイスエディターを使用時)エディター設定のダンプリンターバルの設定が短くありませんか？ボイスエディターのエディター設定(ボイスエディターマニュアルP.10)で、ダンプリンターバルを10ms以上に設定してください。詳しくは、ボイスエディターに付属の電子マニュアルをご参照ください。

## (Macintosh版のCard Filerをお使いの場合)Card Filerが正しく動作しない

- MIDI TIME PIECEを使用していませんか？
- Card FilerはMIDI TIME PIECEに対応していません。Macintosh側で、MIDI TIME PIECEを使用しないように設定してください。

## プラグインボードに付属のプラグインボイスがPLGメモリーに読み込めない

- S30では、CS6x/CS6R/S80用のプラグインボイスを読み込むことができます。プラグインボード(PLG150-AN/DX//PF/VL)に付属のプラグインボイスはMIDIファイル形式になっています。カードファイラーなどでデータをメモリーカードに送信し、シーケンサーを使って再生することによりプラグインメモリーに読み込まれます。PLG1、PLG2用の2種類ファイルのうち、PLG2用のデータを再生してください。

# 仕様

キーボード	鍵盤数	61
	タッチ	イニシャルタッチ、アフタータッチ
音源方式	音源	AWM2、モジュラーシンセシス プラグイン システム
	最大同時発音数	64
ボイス	音色数	ノーマルボイス:256プリセット、128インターナル[ユーザー]、128エクスターナル[メモリーカード]、64プラグインボイス[プラグインボード装着時]、 ドラムボイス:8プリセット、2インターナル[ユーザー]、2エクスターナル[メモリーカード]
	ウェーブROM	24MByte
パフォーマンス	マルチティンバー数	17 (パート1～16、プラグインパート[プラグインボード装着時])
	パフォーマンス数	128インターナル、64エクスターナル
	マスターキーボード	4ゾーン
エフェクト	リバーブ	12
	コーラス	23
	インサージョン	インサージョン1:24、インサージョン2:92、プラグインボイス用:24
	マスターイコライザー	4
シーケンスプレイ	フォーマット	SMF (MIDIファイル)フォーマット0 (ダイレクトプレイのみ)、シーケンスチェーン (ロード/セーブ)
	シーケンスチェーン	100ステップ (100ソング)
アルペジエーター	アルペジオタイプ数	128
カード	ファイルタイプ	オールデータ、オールボイスデータ、プラグイン、シーケンスチェーン、SMF (MIDIファイル)
	機能	セーブ、ロード、リネーム、デリート、メイクディレクトリー、フォーマット
コントロール		ボリュームスライダー、コントロールスライダー x 4、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、シフトキー、ページノブ、ノブA/B/C/1/2、データノブ、 エフェクト バイパス キー、マスターキーボードキー、イグジットキー、エンターキー、デクリメント/ノキー、インクリメント/イエスキー、モードキー x 7、 シーケンス プレイ キー、シーケンスPLAY/STOPキー、メモリーキー x 5、クイックアクセスキー、バンクキー x 8、プログラム/パートキー x 16、 スタンバイ/オンスイッチ、カードスロット、ホストセレクトスイッチ
接続端子		MIDIイン/アウト/スルー、トゥーホスト、フットスイッチ、フットコントローラー、 アウトブットL/モノラル、アウトブットR、ヘッドフォン、DC IN、プラグインボードコネクタ
ディスプレイ		40文字 x 2行 (バックライト)
付属品		取扱説明書セット、CD-ROM、電源アダプター PA-5C
オプション		プラグインボードPLG150シリーズ、PLG100シリーズ(PLG100-VHを除く)、FC4/5 フットスイッチ、FC7 フットコントローラー
消費電力		10W
出力レベル		最大出力 +9.0±2dbm (10k 負荷時)、ヘッドフォン出力 +2.0±2dbm (33 負荷時)
寸法		1001(W) x 345(D) x 99(H) mm
重量		8.0 kg

\* 仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

# 索引

## 0 ~ 9

4ゾーン .....53

## A

ACコントロールデブス .....96, 120  
ACモジュレーションデブス .....96, 120  
AEG Level(AEGレベル) .....83  
AEG Release(AEGリリース) .....83  
AEG Time(AEGタイム) .....83  
AEG VelSens(AEGベロシティセンシティビティ) .....83  
AMP AEG(アンプリチュード エンベロープ ジェネレーター) .....92  
AMP KeyFlw(AMP キー フォロー) .....84  
AMP Scale(AMP スケール オフセット) .....85  
AMP Scale(AMP スケール ブレイク ポイント) .....85  
AMP VelSens(AMPベロシティセンシティビティ) .....92  
ARP Limit(アルペジオ ノート リミット) .....68  
ARP Mode(アルペジオモード) .....68  
ARP PlayEF(アルペジオ プレイ エフェクト) .....68  
ARP Type(アルペジオタイプ) .....67  
ATコントロールデブス .....95, 120  
ATモジュレーションデブス .....96, 120

## B

BANK(バンク)A ~ Hキー .....7

## C

Common(パートに共通した設定) .....107  
CONTROL SLIDER(コントロールスライダー) .....6  
CTL AC Control(ACコントロールデブス) .....96, 120  
CTL AC Modulation(ACモジュレーションデブス) .....96, 120  
CTL Assign1(コントローラーアサイン1) .....111  
CTL Assign2(コントローラーアサイン2) .....111  
CTL AT Control(ATコントロールデブス) .....95, 120  
CTL AT Modulation(ATモジュレーションデブス) .....96, 120  
CTL Bend(ピッチベンド) .....69  
CTL MW Control(MWコントロールデブス) .....95, 119  
CTL MW Modulation(MWモジュレーションデブス) .....95, 119  
CTL Pitch(ピッチベンド) .....95  
CTL Portamento(ポルタメント) .....69  
CTL Set1(コントロールセット1) .....95  
CTL Set1(コントロールセット1) ~ CTL Set6(コントロールセット6) .....69  
CTL Set2(コントロールセット2) .....95  
CTRL Assign1(コントローラーアサイン1) .....133  
CTRL Assign2(コントローラーアサイン2) .....133  
CTRL KnobA ~ C .....129  
CTRL Other(コントローラーアザー) .....129  
CTRL(システムコントローラー) .....129  
CTRL(ボイスコントローラー) .....132

## D

DATA(データ)ノブ .....6, 20, 61  
DEC/NO(デック/ノー)キー .....7, 19, 61  
Delete(デリート) .....139

## E

E(エディット)マークについて .....64, 107  
EF BYPASS(エフェクトバイパス)キー .....7  
EFF Cho(コーラス) .....74, 113  
EFF EF1/2(インサクションエフェクト1/2) .....73, 121  
EFF InsEF(インサクションエフェクト) .....73  
EFF Part(パート) .....112  
EFF Rev(リバーブ) .....74, 113  
ENTER(エンター)キー .....7, 19, 20  
EQ .....86  
EQ High(ハイ) .....112  
EQ HighMid(ハイミドル) .....112  
EQ Low(ロー) .....111  
EQ LowMid(ローミドル) .....112  
EQ Mid(ミドル) .....112  
EQ Param(EQパラメーター) .....98  
EQ Type(EQタイプ) .....86  
EXIT(イグジット)キー .....7, 18

## F

FEG Level(FEGレベル) .....81  
FEG Release(FEGリリース) .....81  
FEG Time(FEGタイム) .....81  
FEG VelSens(FEGベロシティセンシティビティ) .....80  
FLT Cutoff(フィルターカットオフ) .....91  
FLT HPF(ハイパスフィルター) .....80  
FLT KeyFlw(フィルター キー フォロー) .....81  
FLT Scale(フィルター スケール オフセット) .....82  
FLT Scale(フィルター スケール ブレイク ポイント) .....82  
FLT Sens(フィルターセンシティビティ) .....80  
FLT Type(フィルタータイプ) .....78  
FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子 .....8  
FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子 .....8  
Format(フォーマット) .....140

## G

GEN M.Kbd(ジェネラルマスターキーボード) .....108  
GEN MIDI(ジェネラルMIDI) .....108  
GEN Name(ジェネラルネーム) .....65, 94, 108  
GEN Other(ジェネラルアザー) .....66, 94

## H

HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチ .....8

## I

INC/YES(インク/イエス)キー .....7, 19, 61

## L

LCD(液晶ディスプレイ) .....6  
LFO Depth(LFOデブス) .....86  
LFO Dest1(LFOデスティネーション1) .....72  
LFO Dest2(LFOデスティネーション2) .....72  
LFO Fade(LFOフェード) .....72  
LFO Param(LFOパラメーター) .....96  
LFO Wave(LFOウェーブ) .....70, 85  
Load(ロード) .....138  
LYR Limit(レイヤーリミット) .....117  
LYR Mode(レイヤーモード) .....117  
LYR Tune(レイヤーチューン) .....118

## M

M.EQ High(マスターEQハイ)	132
M.EQ HighMid(マスターEQハイミドル)	132
M.EQ Low(マスターEQロー)	132
M.EQ LowMid(マスターEQローミドル)	132
M.EQ Mid(マスターEQミドル)	132
M.EQ(ボイスマスターイコライザー)	131
MASTER KEYBOARD(マスターキーボード)キー	7
MEMORY(メモリー)キー	7
MIDI Arp(ミディアルペジオ)	130
MIDI Ch(ミディチャンネル)	130
MIDI GM/XG Receive(ミディGM/XG受信)	131
MIDI IN/OUT/THRU端子	8
MIDI Other(ミディアザー)	131
MIDI Sw(ミディレシープスイッチ)	130
MIDI THRU端子	12
MIDI(システムミディ)	130
MIDIインターフェース	13
MIX Level(ミックスレベル)	115
MIX Vce(ミックスボイス)	114
MKB Assign(マスターキーボードアサイン)	122
MKB Note(マスターキーボードノート)	121
MKB Transmit(マスターキーボードトランスミット)	121
MKB TxPreset1(マスターキーボード送信プリセット1)	122
MKB TxPreset2(マスターキーボード送信プリセット2)	122
MKB TxSw1(マスターキーボード送信スイッチ1)	121
MKB TxSw2(マスターキーボード送信スイッチ2)	121
MKB TxSw3(マスターキーボード送信スイッチ3)	121
MKB TxSw4(マスターキーボード送信スイッチ4)	122
MkDir(メイクディレクトリー)	140
MODE(モード)キー	7
MODULATION(モジュレーション)ホイール	6
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	28
MSTR EF Bypass(マスターエフェクトバイパス)	128
MSTR Kbd(マスターキーボード)	127
MSTR Other(アザーセットアップ)	128
MSTR TG(マスタートーンジェネレーター)	127
MSTR(システムマスター)	127
MWコントロールデプス	95, 119
MWモジュレーションデプス	95, 119

## O

OSC Assign(オシレーターアサイン)	97
OSC Limit(オシレーターリミット)	75
OSC Other(オシレーターアザー)	90
OSC Out(オシレーターアウト)	74, 90
OSC Pan(オシレーターパン)	75, 90
OSC Velocity(オシレーターベロシティ)	97
OSC Wave(オシレーターウェーブ)	74, 89
OUTPUT L/MONO,R(アウトプット左/モノラル、右)端子	8

## P

PAGE(ページ)ノブ	6, 18
Part(パートごとの設定)	114
PCH PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)	98
PCH Scale(ピッチスケール)	77
PCH Tune(ピッチチューン)	75, 91
PCH(ピッチ)/PEG(ピッチEG)の各ディスプレイ	48
PEG Level(PEGレベル)	76
PEG Release(PEGリリース)	76
PEG Time(PEGタイム)	76
PEG VelSens(PEG ベロシティセンシティビティ)	76
PFM Bulk Dump(バルクダンプ)	124
PFM Copy(コピー)	123
PFM Edit Recall(リコール)	123
PFM Initialize(イニシャライズ)	123
PFM Play(パフォーマンスプレイ)	102
PHONES(ヘッドフォン)端子	8
PITCH(ピッチ)バンドホイール	6
PLG(プラグイン)(プラグインボード装着時のみ)	133

PLG MIDI(プラグイン MIDI)	133
PLG-NATIVE(プラグイン ネイティブ)	98
PLG System(プラグインシステム)	133
PROGRAM(プログラム)キー	7, 18

## Q

QED EF(クイック エディット エフェクト)	109
QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)	66, 88, 94
QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)	67, 88, 94, 110
QED Filter(クイック エディット フィルター)	67, 88, 94, 110
QED Level(クイック エディット レベル)	66, 88, 94, 109
QUICK ACCESS(クイックアクセス)キー	7

## R

RCV Sw1(レシープスイッチ1)	118
RCV Sw2(レシープスイッチ2)	118
RCV Sw3(レシープスイッチ3)	119
RCV Sw4(レシープスイッチ4)	119
Rename(リネーム)	139

## S

S30の構成	26
Save(セーブ)	137
SEQ Demo(シーケンスデモ)	125
SEQ(シーケンサー)	7
SEQ(シーケンスチェイン)	125
SHIFT(シフト)キー	6, 18
STANDBY/ON(スタンバイ/オン)スイッチ	8
Status(ステータス)	137

## T

TO HOST(トゥーホスト)端子	8, 12
TON EG(トーンエンベロープジェネレーター)	115
TON Filter(トーンフィルター)	115
TON Other(トーンアザー)	116
TON Portamento(トーンポルタメント)	116

## V

VCE Bulk Dump(バルクダンプ)	101
VCE Copy(コピー)	100
VCE Edit Recall(リコール)	100
VCE Initialize(イニシャライズ)	100
VOLUME(ボリューム)スライダー	6

## Z

Zone(ゾーンごとの設定)	121
----------------	-----

## ア

アウトプット左/モノラル、右端子	8
アザーセットアップ	128
アフタータッチ	40
アルペジエーター	36
アルペジエーターホールド機能	38
アルペジオタイプ(基礎編)	36
アルペジオタイプ(リファレンス編)	67
アルペジオノートリミット(基礎編)	37
アルペジオノートリミット(リファレンス編)	68
アルペジオブレイエフェクト	68
アルペジオモード	68
アンプリチュードエンベロープジェネレーター(ドラムボイス)	92
アンプリチュードエンベロープジェネレーター(ノーマルボイス)	84
アンプリチュードスケーリング	85
イグジットキー(各部の名称と機能)	7
イグジットキー(操作について)	18
イコライザー	86
イニシャルイズ(パフォーマンス)	123
イニシャルイズ(ボイス)	100
インクリメント/イエスキー(各部の名称と機能)	7
インクリメント/イエスキー(操作について)	19
インクリメント/イエスキー(プログラム選択)	61
インサーションエフェクト(エフェクトについて)	50
インサーションエフェクト(パフォーマンス)	112
インサーションエフェクト(ボイス)	73
ウェーブ	33
液晶ディスプレイ	6
エディットマークについて	64, 107
エディットモード	16
エフェクト(S30の構成)	29
エフェクト(ボイスエディット)	50
エフェクトバイパスキー	7
エフェクトバイパス機能	51
エフェクトパラメーターの設定	73, 113, 121
エレメント	32
エレメントのON/OFF	46
エレメントの選択	46
エレメントEQ(イコライザー)	86
エレメントLFO(ローフリケンシーオシレーター)	85
エレメントOSC(オシレーター)	74
エレメントアンプリチュード	83
エレメントピッチ	75
エレメントフィルター	78
エンターキー	7, 19, 20
オクターブ値とMIDI送信チャンネルの確認/設定	60, 103
オシレーター	47
オシレーターアウト(ドラムボイス)	90
オシレーターアウト(ノーマルボイス)	74
オシレーターアザー	90
オシレーターアサイン	97
オシレーターウェーブ(ドラムボイス)	89
オシレーターウェーブ(ノーマルボイス)	74
オシレーターパン(ドラムボイス)	90
オシレーターパン(ノーマルボイス)	75
オシレーターベロシティ	97
オシレーターリミット	75
オフセット	20
音源	27

## カ

カーソル	19, 20
カード(メモ리카ードの取り扱い)	135
カードスロット	8
カードモード(各モードの選択)	17
カードモード(各モードについて)	30
カードモード(リファレンス編)	135
外部MIDI機器との接続	11
外部オーディオ機器との接続	9
カテゴリー	60
カテゴリーサーチ機能	62
画面タイトル(パフォーマンス)	102
画面タイトル(ボイス)	59
機能ツリー図(ドラムボイスエディット)	87
機能ツリー図(ノーマルボイスエディット)	64
機能ツリー図(プラグインボイスエディット)	93
クイックアクセスキー	7
クイックアクセス機能	23
クイックエディットエフェクト(パフォーマンス)	109
クイックエディットエフェクト(ボイス)	66
クイックエディットエンベロープジェネレーター(ドラムボイス)	88
クイックエディットエンベロープジェネレーター(ノーマルボイス)	67
クイックエディットエンベロープジェネレーター(パフォーマンス)	110
クイックエディットエンベロープジェネレーター(プラグインボイス)	94
クイックエディットフィルター(パフォーマンス)	110
クイックエディットフィルター(ボイス)	67
クイックエディットレベル(パフォーマンス)	109
クイックエディットレベル(ボイス)	66
コーラス(エフェクトについて)	50
コーラス(パフォーマンス)	113
コーラス(ボイス)	74
コピー(パフォーマンスジョブ)	123
コピー(ボイスジョブ)	100
コモンEQ(イコライザー)	111
コモンLFO(ローフリケンシーオシレーター)	70
コモンアルペジオ(パフォーマンス)	110
コモンアルペジオ(ボイス)	67
コモンエディットとエレメントごとのエディット	45
コモンエフェクト(パフォーマンス)	112
コモンエフェクト(ボイス)	73
コモンクイックエディット(パフォーマンス)	109
コモンクイックエディット(ボイス)	66
コモンコントローラー(パフォーマンス)	110
コモンコントローラー(ボイス)	69
コモンジェネラル(パフォーマンス)	108
コモンジェネラル(ボイス)	65
コモン/パート/ゾーンエディット	106
コントローラー(S30の構成)	26
コントローラーの活用	38
コントローラーアサイン1(パフォーマンス)	111
コントローラーアサイン1(ユーティリティ:ボイス)	133
コントローラーアサイン2(パフォーマンス)	111
コントローラーアサイン2(ユーティリティ:ボイス)	133
コントローラーアザー	129
コントロールスライダー(各部の名称と機能)	6
コントロールスライダー(コントローラーの活用)	39
コントロールスライダー(マスターキーボード)	56
コントロールセット(基礎編)	40
コントロールセット(ドラムボイス)	89
コントロールセット(プラグインボイス)	95
コントロールセット(ボイス)	69
コントロールセットと外部MIDIコントロールについて	41
コントロールセットの割り当て例	70
コンピューターとの接続	12
コンペア機能について	64, 107

## サ

最大同時発音数について	28
シーケンサー(S30の構成)	26
シーケンサー(各部の名称と機能)	7
シーケンスチェーン	125
シーケンスデモ	125
シーケンスプレイモード(各モードについて)	30
シーケンスプレイモード(各モードの選択)	17
シーケンスプレイモード(リファレンス編)	125
システムコントローラー	129
システムマスター	127
システムミディ	130
自動的にロードできるファイルネーム	136
シフトキー(各部の名称と機能)	6
シフトキー(操作について)	18
シリアルポート	12
シングルパートプラグインボード	27
ジェネラルMIDI	108
ジェネラルアザー(プラグインボイス)	94
ジェネラルアザー(ボイス)	66
ジェネラルネーム(パフォーマンス)	108
ジェネラルネーム(ボイス)	65
ジェネラルマスターキーボード	108
仕様	148
初期化      フォーマット	140
ジョブ	100
ジョブモード	17
スタンバイ/オンスイッチ	8
ステータス	137
ストア(パフォーマンス)	124
ストア(ボイス)	101
ストアモード	17
スプリット	52
スマートメディア(メモリーカード)	15, 135
セーブ	137
接続について	9
設定画面の見かた	105
設定/その他のモード	17
設定値のタイプについて(絶対値と相対値)	20
設定ディスプレイの選択	18
操作について	16
ソングファイル	58
ソングファイルの再生(1曲再生)	126
ゾーンエディット	106
ゾーンごとの設定	121

## タ

チェーンの再生(連続再生)	126
テンポの設定	37
データの入力	19
データノブ(各部の名称と機能)	6
データノブ(操作について)	20
データノブ(リファレンス編)	61
ディスプレイメッセージ	144
デクリメント/ノークー(各部の名称と機能)	7
デクリメント/ノークー(操作について)	19
デクリメント/ノークー(リファレンス編)	61
デモソング	21
デリート	139
電源オン!	14
電源の準備	9
トーンアザー	116
トーンエンベロープジェネレーター	115
トーンジェネレーターモード	106
トーンフィルター	115
トーンポルタメント	116
トゥーホスト端子	8
トラブルシューティング	146

ドラムキーアンプリチュード	91
ドラムキービッチ	91
ドラムキーフィルター	91
ドラムコモンアルベジオ	89
ドラムコモンエディットとドラムキーごとのエディット	88
ドラムコモンエフェクト	89
ドラムコモンクイックエディット	88
ドラムコモンコントローラー	89
ドラムコモンジェネラル	88
ドラムキーEQ(イコライザー)	92
ドラムキーOSC(オシレーター)	89
ドラムボイス(ドラムボイスの選択)	61
ドラムボイス(エディット)	87

## ナ

ノートリミット(アルベジオ 基礎編)	37
ノートリミット(アルベジオ リファレンス編)	68
ノートリミット(オシレーター)	75
ノートリミット(ゾーン)	121
ノートリミット(パフォーマンス)	117
ノートリミット(発音域)について	56
ノーマルボイス	64
ノブ1/2でアルベジオをコントロールしよう	44
ノブ1/2 に自分の好きなパラメーターを割り当てよう	42
ノブA/B/C/1/2(各部の名称と機能)	6
ノブA/B/C/1/2(操作について)	19
ノブA/B/C/1/2(コントローラーの活用)	39
ノブA/B/C に自分の好きなパラメーターを割り当てよう	41
ノブパラメーター	60, 103
ノブパラメーター値の確認/設定(パフォーマンス)	103
ノブパラメーター値の確認/設定(ボイス)	60

## ハ

パート	112
パートエディット	106
パートごとの設定	114
パートコントローラー	119
パートトーン	115
パートミキサー	114
パートレイヤー	117
パートレシーブスイッチ	118
ハイ	112
ハイパスフィルター	80
ハイミドル	112
パフォーマンス	24, 34
パフォーマンスエディットモード(各モードの選択)	16
パフォーマンスエディットモード(リファレンス編)	106
パフォーマンスカテゴリ	103
パフォーマンスジョブモード(各モードの選択)	17
パフォーマンスジョブモード(リファレンス編)	123
パフォーマンスストア(手順)	124
パフォーマンスストアについて	107
パフォーマンスネーム	103
パフォーマンスプレイモード(各モードの選択)	16
パフォーマンスプレイモード(リファレンス編)	102
パフォーマンスプログラム	104
パフォーマンスメモリー/ナンバー(バンク/ナンバー)	102
パフォーマンスモード(各モードについて)	30
パフォーマンスモード(リファレンス編)	102
パフォーマンスモードでのエフェクト	50
バルクダンプ(パフォーマンス)	124
バルクダンプ(ボイス)	101
パワーオンモード(電源オン時のモード設定)	128
バンク	22, 31
バンク/プログラムキー	60, 104
バンク/プログラムナンバー	59, 102
バンクA ~H キー	7

ピッチエンベロープジェネレーター(プラグインボイス)	98
ピッチエンベロープジェネレーターの設定(ノーマルボイス)	77
ピッチエンベロープジェネレーターの設定(プラグインボイス)	98
ピッチスケール	77
ピッチチューン(ドラムボイス)	91
ピッチチューン(ノーマルボイス)	75
ピッチバンド(ノーマル/ドラムボイス)	69
ピッチバンド(プラグインボイス)	95
ピッチバンドホイール(各部の名称と機能)	6
ピッチバンドホイール(コントローラーの活用)	38
ファイルタイプ	136
ファイルネームの設定	138
ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)	134
フィルター	78
フィルターエンベロープジェネレーターの設定	81
フィルターカットオフ	91
フィルターキーフォロー	81
フィルタースケール	82
フィルタースケールリングの設定	82
フィルターセンシティブティ	80
フィルタータイプ	78
フォーマット	15, 140
フットコントローラー	39
フットコントローラーに自分の好きなコントローラーを割り当てよう	43
フットコントローラー端子	8
フットスイッチ(アサインできるコントロールチェンジ)	129
フットスイッチ(コントローラーの活用)	39
フットスイッチでプログラムを切り替えよう	43
フットスイッチ端子	8
プラグイン MIDI	133
プラグイン(ユーティリティモード)	133
プラグイン システム	134
プラグインのボードボイスのエディットについて	99
プラグインエレメントEQ(イコライザー)	98
プラグインエレメントOSC(オシレーター)	97
プラグインエレメントピッチ	97
プラグインエレメントネイティブ	98
プラグインコモンLFO(ローフリクエンシーオシレーター)	96
プラグインコモンアルペジオ	94
プラグインコモンエディットとエレメントごとのエディット	93
プラグインコモンエフェクト	97
プラグインコモンクイックエディット	94
プラグインコモンコントローラー	95
プラグインコモンジェネラル	94
プラグインネイティブ	98
プラグインボード(オプション)	27, 141
プラグインボードとS30のテンポを同期させる	134
プラグインボードの取り付け	141
プラグインボードの外し方	143
プラグインボイス	93
プリセットドラム(PRE:DR1 ~ DR8)	61
プレイモード	16
プログラム/パート1 ~ 16 キー	7
プログラムキー	18
ページの切り替えと値の設定	46
ページノブ	6, 18
ヘッドフォン端子	8
ベロシティ(マスターキーボード)	128
ボードボイス	99
ボードボイスのエディット	99
ボードボイスのモニター機能	93
ボイス	31
ボイス(ボイス/ウェーブ)の構成	32
ボイスを演奏してみよう	22
ボイスエディット(基礎知識/概念/操作の流れ)	45
ボイスエディット(リファレンス編)	63
ボイスエディットモード(各モードの選択)	16

ボイスカテゴリ	60
ボイスコントローラー	132
ボイスジョブモード(各モードの選択)	17
ボイスジョブモード(リファレンス編)	101
ボイスストア	64, 101
ボイスネーム	60
ボイスネームの設定	65
ボイスプレイモード(各モードの選択)	16
ボイスプレイモード(リファレンス編)	59
ボイスプログラム	60
ボイスマスターイコライザー	131
ボイスメモリー/ナンバー(バンク/ナンバー)	59
ボイスモード(各モードについて)	30
ボイスモード(リファレンス編)	59
ボイスモードでのエフェクト	50
ホストセレクトスイッチ	8
保存(ボードボイスの保存)	99, 137
保存 ストア(パフォーマンスをメモリーに保存)	124
保存 ストア(ボイスをメモリーに保存)	101
保存 セーブ(ファイルをカードに保存)	137
ボリュームスライダー	6
ポリフォニー	28
ポルタメント	69

## マ

マイクロチューニング	66
マスターEQ ハイ	132
マスターEQ ハイミドル	132
マスターEQ ミドル	132
マスターEQ ロー	132
マスターEQ ローミドル	132
マスターエフェクトパイパス	128
マスターキーボード(活用例)	52
マスターキーボード(パフォーマンスでの設定)	121
マスターキーボード(ユーティリティでの設定)	127
マスターキーボードアサイン	122
マスターキーボードキー	7
マスターキーボードセッティングリスト	109
マスターキーボード/トーンジェネレーターモードについて	106
マスターキーボードトランスミット	121
マスターキーボードノート	121
マスターキーボード送信スイッチ1 ~ 4	121, 122
マスターキーボード送信プリセット1/2	122
マスタートーンジェネレーター	127
マルチエディット	104
マルチ音源	57
マルチパートプラグインボード	28
ミキサー	10
ミックスボイス	114
ミックスレベル	115
ミディGM/XG 受信	131
ミディアザー	131
ミディアルペジオ	130
ミディチャンネル	130
ミディレシーブスイッチ	130
ミドル	112
メイクディレクトリー	140
メニューディスプレイ	46, 65, 88, 93, 106, 127
メニューの選択	65
メモリーカード	15
メモリーカード(スマートメディア)	135
メモリー/パフォーマンスプログラムナンバー	102
メモリー/ボイスプログラムナンバー	59
メモリーキー	7
モードキー	7
モードについて	30
モードの選択	16
モジュレーションホイール(各部の名称と機能)	6
モジュレーションホイール(コントローラーの活用)	38
モジュレーションセシスプラグインシステム	28

## ヤ

ユーザードラム .....	61
ユーティリティジョブモード(各モードの選択).....	17
ユーティリティジョブモード(リファレンス編:ファクトリーセット) .....	134
ユーティリティモード(各モードについて).....	30
ユーティリティモード(各モードの選択).....	17
ユーティリティモード(リファレンス編) .....	127

## ラ

リコール(パフォーマンス) .....	123
リコール(ボイス) .....	100
リセット      ファクトリーセット.....	134
リネーム.....	139
リバブ(エフェクトついて).....	50
リバブ(パフォーマンス) .....	113
リバブ(ボイス).....	74
レイヤー(パフォーマンスモード) .....	117
レイヤー(マスターキーボードモード).....	55
レイヤースイッチ .....	117
レイヤーチューン .....	118
レイヤーモード.....	117
レイヤーリミット .....	117
レシープスイッチ1~4.....	118
ロー .....	111
ローカルオン/オフ.....	130
ロード .....	138
ローフリケンシーオシレーター .....	49
ローミドル.....	112

# MEMO

## ユーザーサポートサービスのご案内

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わずら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、一部高機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いろいろ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こる場合があります。

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申し上げます。

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  
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 : 10:00～12:00 / 13:00～17:00

## デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

EM北海道営業所	〒064-8543	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
EM仙台営業所	〒980-0804	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL(022)222-6147
EM東京事業所	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11	TEL(03)5488-5476
EM名古屋営業所	〒460-8588	名古屋市中区錦1-18-28	TEL(052)201-5199
EM大阪事業所	〒542-0081	大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館	TEL(06)6252-5231
EM広島営業所	〒730-8628	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	TEL(082)244-3749
EM九州営業所	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL(092)472-2130
PA・DMI事業部			
DE営業部	〒430-8650	浜松市中沢町10-1	TEL(053)460-2432

### ホームページ

<http://www.yamaha.co.jp/>

### アット・ニフティ

「GO FMIDIVA」コマンドでFMIDIVAに入ると、ヤマハデジタル楽器およびDTM製品のフォーラムがございます。

電子会議室	#16	ヤマハSynth & CBX情報ボード
	#17	ヤマハSynth & CBXユーザーズカフェ
	#18	ヤマハSynth & CBX相談室
データライブラリー	#8	ヤマハ/デジタルCBX

## 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

### 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

### 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

### 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

### 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

### 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

### 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

### 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## 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	〒064-8543	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)512-6108
仙台サービスステーション	〒984-0015	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	〒211-0025	川崎市中原区木月1184		TEL(044)434-3100
浜松サービスステーション	〒435-0048	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	〒454-0058	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	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16	ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL(06)6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7	(株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL(087)822-3045
広島サービスステーション	〒731-0113	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	〒812-8508	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	〒435-0048	浜松市上西町911	ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL(053)465-1158

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

# Super Plug-in Board!

拡張せよ。音源システムを、そして創造力を。



Virtual Analog  
PLG150-AN



Real Piano  
PLG150-PF



Virtual Acoustic  
PLG150-VL



Advanced DX  
PLG150-DX

ボード1枚で高品質シンセ音源を増設!最強の拡張性を提示するヤマハの<モジュラーシンセシス・プラグインシステム>。  
勢揃いした音源ボードはプロユース完全対応のクオリティ。各ボードのポリ数の追加、専用音色エディターによるPC上でのフルエディットも可能と新次元の威力を發揮。  
対応モデルはS80 / S30 / CS6x / CS6R。これからは“音源を拡張する”時代だ!

MODULAR SYNTHESIS  
PLUG-IN BOARD  
**PLG150**  
series

Analog Physical Modeling Plug-in Board 「PLG150-AN」 ¥34,800(税抜)  
アナログシンセを完璧に再現!5音ボリのバーチャルアナログ音源ボード。16ステップシーケンサーやフリーEGでダイナミックな音づくりも実現。  
Piano Plug-in Board 「PLG150-PF」 ¥39,800(税抜)  
スーパークオリティ/64音ボリ!完全プロ指向のAWM2ヒアノ音源ボード。超リアルなストレッチチューニング音色やピンテージエレピを136音色内蔵。  
Advanced DX/TX Plug-in Board 「PLG150-DX」 ¥34,800(税抜)  
永遠の銘機DX7の音源部を実装!6オペレータ・16音ボリのFM音源ボード。DX7上位互換のパラメーターを装備し、新次元のFMサウンドもクリエイト。  
Virtual Acoustic Plug-in Board 「PLG150-VL」 ¥19,800(税抜)  
プロモデルEX5直系のバーチャルアコースティック音源ボード。リアルな管楽器・弦楽器からユニークな仮想楽器まで256音色を満載。

他に<PLG100series>として  
S80/S30/CS6x/CS6RなどXG未対応の楽器にXG音源部を追加  
できるプラグインボード「PLG100-XG」 ¥24,800(税抜)  
人間の声を合成し、歌詞を歌わせることができるフォルマン  
トシンキング音源ボード「PLG100-SG」 ¥16,800(税抜)  
もラインアップしています。  
PLG150/100シリーズ対応モデル: S80、S30、CS6x、  
CS6R、MU2000、MU1000、MU128、MU100、  
MU100B、MU100R、SW1000XG/P



# ヤマハポピュラーミュージックスクール

YAMAHA POPULAR MUSIC SCHOOL

まったくはじめての人も、経験のある人も、楽しみながら、自然に上達。

仲間と楽しいグルーブレッスンです。 サポート音源の伴奏による楽しいレッスンです。  
優秀でやさしい講師が指導します。 豊富な教材でレパートリーが広がります。

入会  
受付中

全部で20コース。きっとキミの好きなコースがある。

エレキギター エレキベース キーボード ドラム アコースティックギター ボーカル バンドコース  
サクソフォン トランペット フルート クラリネット ポピュラーピアノ バイオリン チェロ ウクレレ ケーナ  
リコーダー オカリナ コンピュータミュージック ゴスペルコーラス 地域によっては、レッスンを実施していない教科・コースもございます。

**pms**  
YAMAHA POPULAR MUSIC SCHOOL

お近くのレッスン会場のご紹介、  
詳しいレッスンのお問い合わせは

音楽教室専用  
フリーダイヤル

ミュージック ヤマハ  
**0120-329-808**

(月～金 10:00～18:00 \*祝祭日を除きます)

(ホームページアドレス <http://www.yamaha.co.jp/school>)

ヤマハ株式会社

# ヤマハ株式会社



この取扱説明書は  
エコパルプ(ECF:無塩素系漂白パルプ)  
を使用しています。



この取扱説明書は  
大豆油インクで印刷しています。

M.D.G., PA•DMI Division, Yamaha Corporation  
© 2000 Yamaha Corporation

V568490 005MWDN6.2-02B0