

CS6x

CONTROL SYNTHESIZER

CS6R

TONE GENERATOR

取扱説明書

 **YAMAHA**

**MODULARSYNTHESIS
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

この機器の内部に表示されている記号や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	注意 感電の恐れあり このキャビネットをあけるな		注意：感電防止のため、パネルやキャビネットを外さないでください。 この機器の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。 点検や修理は、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。
---	---------------------------------------	---	---

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。上記の場合、△は機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。また、△は注意が必要なことを示しています。


⊘ 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。

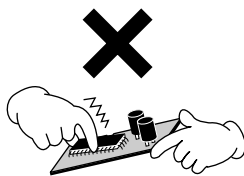
● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。


* 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。

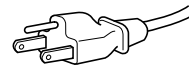



 浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。


 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や煙が出た場合は、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。

 アース線を確実に取り付ける。感電のおそれがあります。(アース線の取り付け方については付属の取扱説明書をご参照ください。)





 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。

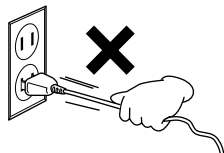
 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。感電やショートのおそれがあります。


注意

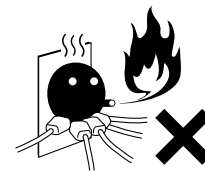
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。


 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、電源コードに重いものをのせない。電源コードが破損し、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。

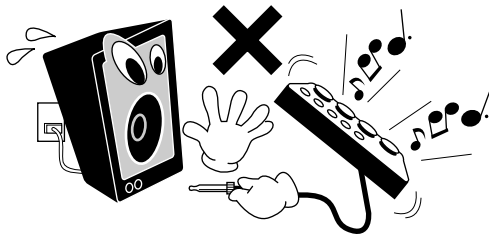


 タコ足配線をしない。音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



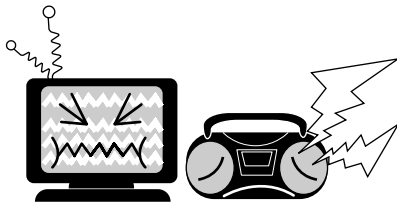
 長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電、ショート、発火などの原因になります。

- ! 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ところ、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。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/ラック以外は使用しない。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。

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、快適な生活環境を守りましょう。

*この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。

はじめに

このたびはヤマハ コントロール シンセサイザーCS6x/CS6R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。

CS6x/CS6R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多彩な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、自然界の音(波形データ)や既存のCDなどからフレーズを取り込んで(録音して)楽器音として利用することができるフレーズクリップ再生機能も搭載しています。取り込んだ波形データは、各鍵盤に割り当てて演奏することができます。

その他、充実したエフェクト機能、パネル上のサウンドコントロールノブを使って感覚的にエディットした音色をストアできるシーン機能(CS6x)、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。

CS6x/CS6R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)

CS6x/CS6R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.74)

各モードにおける機能詳細を説明しています。

同梱品

- 電源コード
- 2P - 3P変換器
- メモリーカード(スマートメディア)
- メモリーカード盗難防止金具(P.171)
- インストールガイド
- CD-ROM(TOOLS for S80 & CS6x/CS6R)
- 愛用者カード
- ユーザー登録カード
- 保証書
- シリアルNo.ラベル
- 取扱説明書(本書)
- データリスト
- パフォーマンスリスト

同梱のCD-ROMについて

CS6x/CS6Rには、CS6x/CS6Rを使う際に役立つソフトウェアやフレーズクリップ用のオーディオデータを納めたCD-ROMが同梱されています。ソフトウェアには、CS6x/CS6R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CS6x/CS6Rと所持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	12
電源の準備	12
接続について	13
電源オン!	19
操作について	21
各モードの選択	21
設定ディスプレイの選択	23
データの入力について	24
デモソングを聞いてみよう	26
ボイスやパフォーマンスを演奏してみよう	27
ボイスを鳴らしてみよう	27
パフォーマンスで演奏してみよう	29
CS6x/CS6Rの構成	31
コントローラー部	31
シーケンサー部	31
音源部	32
エフェクト部	34
各モードについて	35
ボイス	36
ボイス(ボイス/ウェーブ)の構成	37
ウェーブ	38
パフォーマンス	39
リアルタイムで簡単エディット!!	40
ライブ演奏に効果的!!	41
1 アルベジエーターを活用しよう!	42
2 シーン機能を活用しよう! (CS6xのみ)	45
3 コントローラーを活用しよう!	47
4 フレーズクリップ機能を活用しよう!	53
5 まだあるこんな便利機能!	59
ボイスエディット	60
エフェクトについて	65
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)	67
マルチ音源として活用しよう(パフォーマンスモード)	72

リファレンス編

ボイスモード	74
ボイスプレイ	74
ボイスエディット	78
ボイスジョブモード	115
ボイスストア	116
パフォーマンスモード	117
パフォーマンスプレイ	117
パフォーマンスエディット	121
パフォーマンスジョブモード	140
パフォーマンスストア	141
フレーズクリップモード	142
フレーズクリッププレイ	142
フレーズクリップレコード	143
フレーズクリップエディット	146
フレーズクリップジョブモード	154
クリップキットストア	160
シーケンスプレイモード	161
ユーティリティモード	163
ユーティリティジョブモード	170
カードモード	171

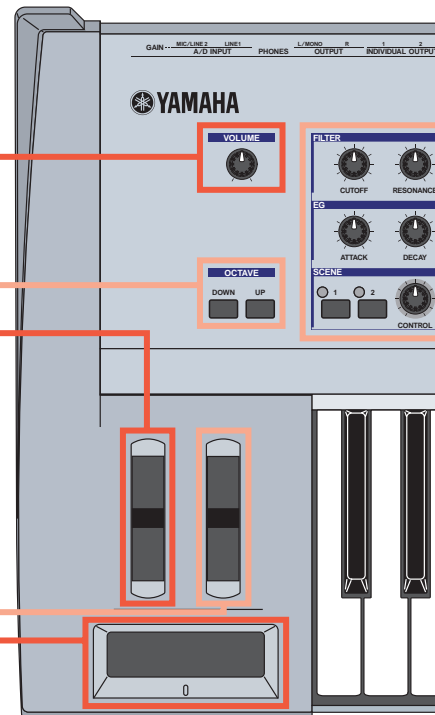
資料編

プラグインボード(オプション)について	177
ディスプレイメッセージ	181
トラブルシューティング	182
CS6x/CS6R 仕様	184
索引	185

各部の名称と機能

- ① **VOLUME(ボリューム)ノブ**(P.20)
マスターボリュームを調節します。ノブを右へ回すほど、OUTPUT L/R端子やPHONES端子からの出力が大きくなります。
- ② **OCTAVE UP/DOWN(オクターブアップ/ダウン)キー**(P.28)(CS6xのみ)
これらのキーを押すたびに、鍵盤をオクターブずつアップ/ダウンさせることができます。2つのキーを同時に押すと標準音程(0)に戻ります。
- ③ **PITCH(ピッチ)バンドホイール**(P.47)(CS6xのみ)
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。
- ④ **MODULATION(モジュレーション)ホイール**(P.47)(CS6xのみ)
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。
- ⑤ **リボンコントローラー**(P.48)(CS6xのみ)
コントローラー表面を指で左右方向にスライドさせることによって、特定のパラメーターを連続的に変化させることができます。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。

CS6x

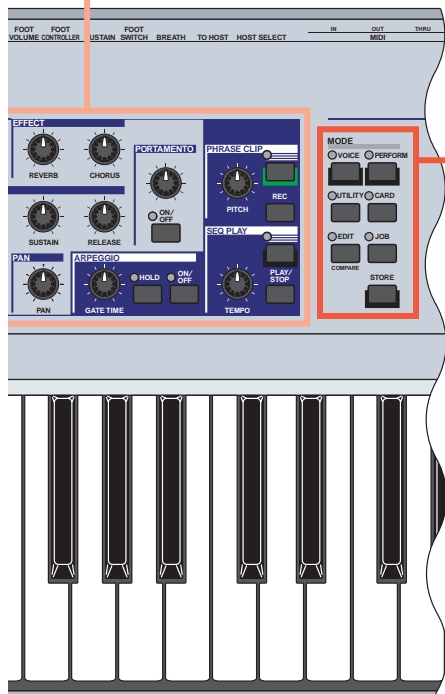


- ⑥-1 **FILTER(フィルター)**(P.40)
2つのノブを使ってリアルタイムで音色を変化させることができます。
- ⑥-2 **EFFECT(エフェクト)**(P.40)
各ノブでそれぞれリバーブエフェクトとコーラスエフェクトのかかり具合(センドレベル)をコントロールすることができます。
- ⑥-3 **EG(エンベロープジェネレーター)**(P.40)
4つのノブで音程/音色/音量の時間的変化をコントロールすることができます。
- ⑥-4 **PORTAMENTO(ポルタメント)**(P.59)
ポルタメント機能のオン/オフスイッチとポルタメントタイムを調節するノブです。ポルタメントをオンにすると、最初に弾いた音程から次に弾いた音程までを一定の時間(ポルタメントタイム)で連続的に変化させることができます。
- ⑥-5 **SCENE(シーン)**(P.45)
SCENE(シーン)1/2キーを押すと、シーン1と2(サウンドコントロールノブの位置を記憶したものをそれぞれ呼び出します。呼び出されたシーンのキーランプが点灯します。また、すぐ右側にあるCONTROLノブを使ってシーン1と2を連続的に変化させる、シーンコントロールを行うことができます(P.46)。
- ⑥-6 **PAN(パン)**(P.59)
現在の音色の出力定位を調節します。この調節によって、演奏したサウンドがスピーカーのどの方向から聞こえてくるかが決まります。



⑥ サウンドコントロール(P.40)(CS6xのみ)

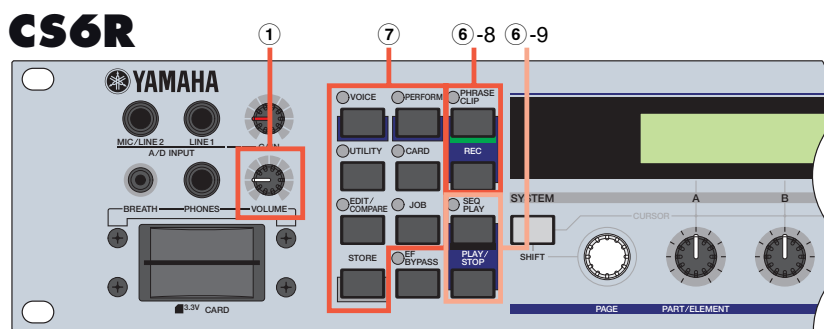
フィルターのカットオフ周波数やレゾナンスをコントロールしたり、エンベロープジェネレーターのアタックタイムをはじめとするパラメーターをコントロールしたりなど、リアルタイムで音色やエフェクト効果をコントロールすることができます。また、アルペジエーターやポルタメントに関する機能やフレーズクリップやシーケンサーに関する機能もあります。



⑦ MODE(モード)キー(P.21)

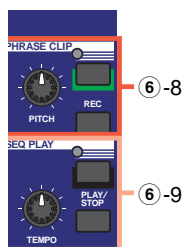
ボイスモードをはじめ、パフォーマンスモードやユーティリティモードなど、各種の操作モードに切り替えます。

CS6Rの場合、ボイスプレイモードの状態ではVOICEキーを押すと、現在のボイスをC3の音程と127のペロシティで再生することができます。また、パフォーマンスプレイモードの状態ではPERFORMキーを押すと、現在のパフォーマンスでレイヤースイッチがオンになっているパートのボイスを、C3の音程と127のペロシティで再生することができます(リハーサル機能)。



⑥-7 ARPEGGIO(アルペジオ)(P.42)

ARPEGGIO(アルペジオ)キーは、アルペジエーターのオン/オフスイッチです。あらかじめボイス/パフォーマンスごとに設定してあるアルペジエーターをこのキーでオン/オフして演奏することができます。また、GATE TIME(ゲートタイムレート)ノブでアルペジオの発音ゲートタイムをリアルタイムで調節することができます(P.42)。その他、HOLD(ホールド)キーで、アルペジエーターを連続して鳴らし続けるホールド機能をオン/オフすることができます。



⑥-8 PHRASE CLIP(フレーズクリップ)(P.53)

PHRASE CLIP(フレーズクリップ)キーを押すと、フレーズクリッププレイモードに入ります。また、REC(レコード)キーを押すと、フレーズクリップレコードモードに入ります。外部マイクなどを使って録音したクリップ(波形データ)や読み込んだクリップを楽器音として演奏することができます。なお、PITCH(ピッチ)ノブを使って、リアルタイムでフレーズクリップ全体の音程(フレーズによってはテンポ)をコントロールすることができます。CS6Rの場合、フレーズクリッププレイモードの状態ではPHRASE CLIPキーを押すと、C3の音程に割り当てられているフレーズクリップを127のペロシティで再生することができます(リハーサル機能)。

⑥-9 SEQ(シーケンサー)(P.26、161)

SEQ(シーケンサー)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。また、TEMPO(テンポ)ノブを使って、ソングの再生速度をコントロールすることができます。

⑧ 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。

⑨ SHIFT(シフト)キー(P.23)

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.23)。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.23)。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.24)。

⑩ PAGE(ページ)ノブ(P.23)

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。

⑪ ノブA/B/C/1/2(P.24)

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.50、165)。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.51、84)。

⑫ DATA(データ)ノブ(P.25)

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。

⑬ EF BYPASS(エフェクトバイパス)キー(P.66)

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(リバーブ、コーラス、インサーション)は、ユーティリティモード(P.164)で設定します。

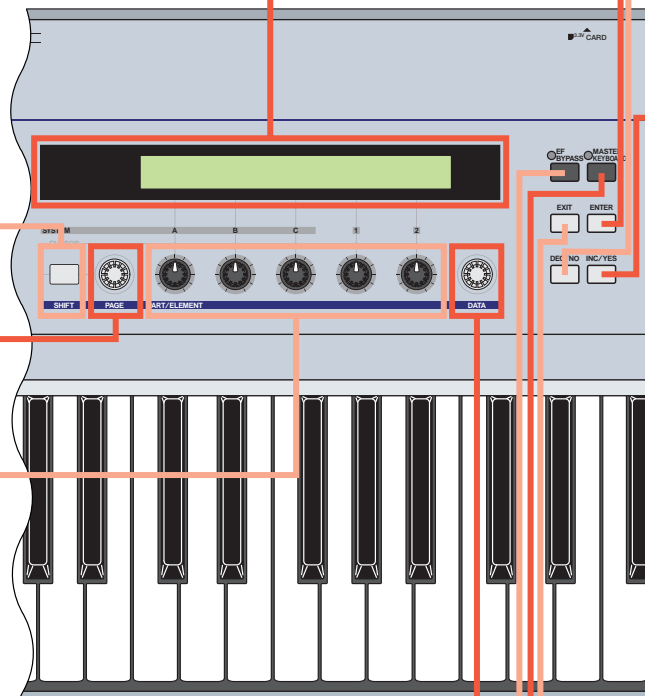
⑭ MASTER KEYBOARD(マスターキーボード)キー(P.67、121)(CS6xのみ)

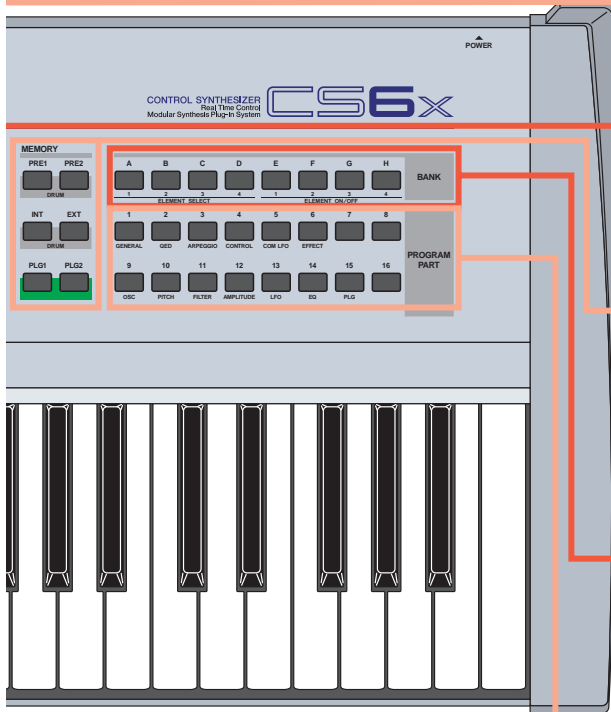
パフォーマンスモード時に使用するマスターキーボードモードのオン/オフスイッチです。スイッチをオンにすると(ランプ点灯状態)、CS6xのキーボードを使って、複数の外部音源を演奏したりMIDIコントロールするのに便利なマスターキーボードモードになります。

⑮ EXIT(イグジット)キー(P.23)

CS6x/CS6Rの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。

CS6x





⑩ ENTER(エンター)キー(P.24、25)
 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。

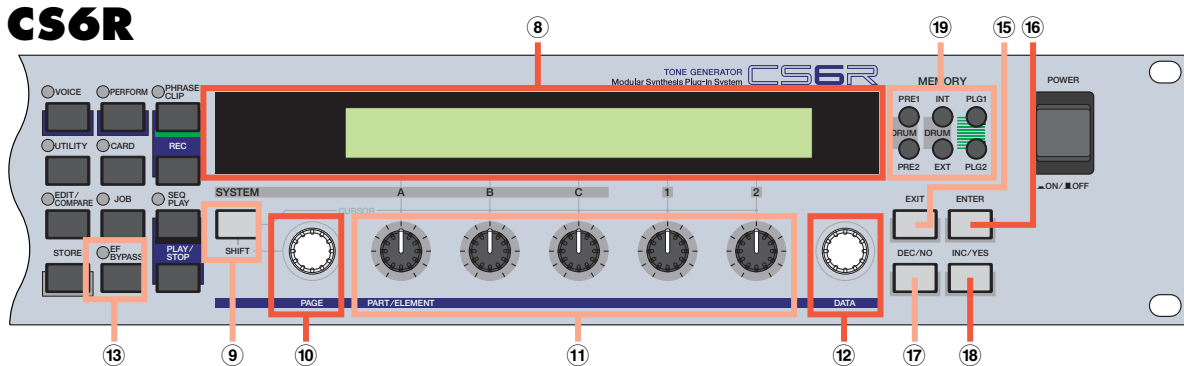
⑪ DEC/NO(デック/ノー)キー(P.24)
 カーソルが置かれている位置の値を1つずつ減らすことができます。また、ストアやジョブを中止する場合に使用します。

⑫ INC/YES(インク/イエス)キー(P.24)
 カーソルが置かれている位置の値を1つ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。

⑬ MEMORY(メモリー)キー(P.27、29、75、119)
 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、⑩ENTERキーで確定します。また、パフォーマンスモードでは、INT/EXT/PLG1/PLG2キーがそれぞれフレーズクリップパート/ADパート/プラグイン1パート/プラグイン2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。

⑭ BANK(バンク)A~Hキー(P.75、119)(CS6xのみ)
 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.61)。

⑮ PROGRAM/PART(プログラム/パート)1~16キー(P.76、119)(CS6xのみ)
 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.80)。なお、対応する項目名が、各PROGRAMキーの下にそれぞれ表示されています。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。



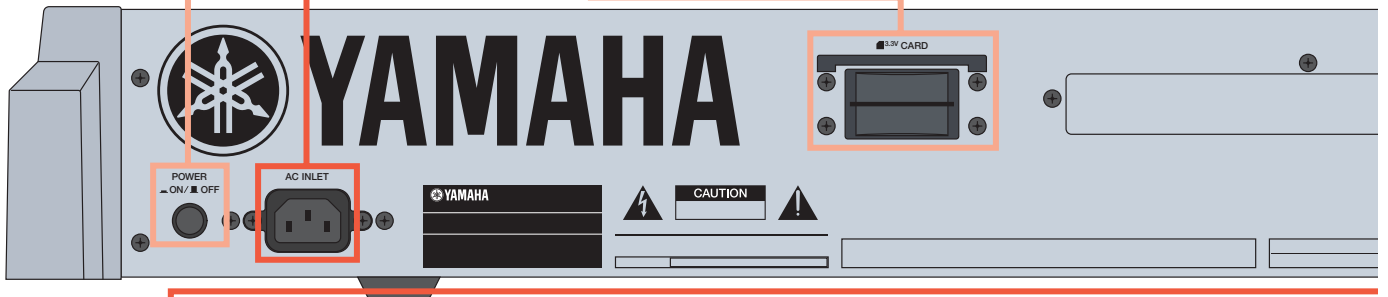
① POWER(パワー)スイッチ(P.19)
電源のオン/オフスイッチです。

② AC INLET(ACインレット)
端子(P.12)
付属の電源コードを接続します。
指定の電源コード以外は使用しな
いでください。

③ カードスロット(P.171)
メモリーカードをセットし、
CS6x/CS6R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.171に記載され
ています。操作の前に必ずお
読みください。

④ MIDI IN/OUT/THRU端子(P.15)
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CS6x/CS6R
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CS6x/CS6R
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。
CS6x/CS6R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。

CS6x

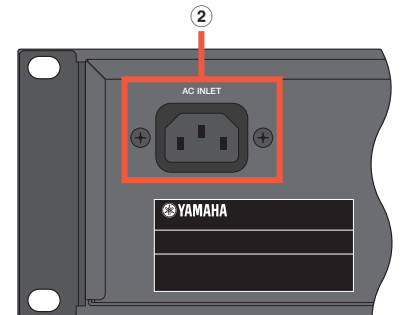
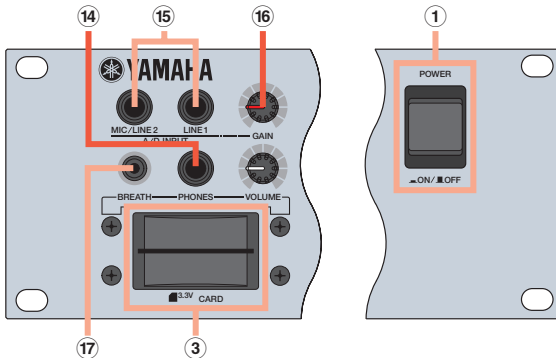


⑩ FOOT CONTROLLER
(フットコントローラー)端子
(P.18、48)(CS6xのみ)
別売のフットコントローラー
(FC7など)を接続します。音
色、音量、音程などを足元で
コントロールすることができます。

⑪ FOOT VOLUME
(フットボリューム)端子(P.18、48)
(CS6xのみ)
別売のフットコントローラー(FC7など)
を接続します。
別売のフットボリューム(FC7など)を接
続します。音量などを足元でコント
ロールすることができます。ユーティリ
ティモードで、Volume(ボリューム)の
コントロールを行うか、Expression(エ
クスプレッション)のコントロールを行
うかを選択することができます。

⑫ INDIVIDUAL OUTPUT 1/2
(インディビジュアルアウトプット1/2)端子(P.13)
CS6x/CS6Rのオーディオ信号を出力する端子(標
準ジャック)です。OUTPUT L/MONO,R端子とは
別系統でオーディオ信号を出力することができ
ます。パフォーマンスモード時に、各パートの設
定に従ってこれらのアウトプットから特定のパート
を出力させることができます。

CS6R



⑤ HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチ(P.16)

CS6x/CS6RのMIDIインターフェース機能を⑥TO 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。

⑥ TO HOST(トゥーホスト)端子

コンピューターとCS6x/CS6Rを接続する端子です。別売のケーブル(P.16)を使ってコンピューターと直接つなぐことができます。

⑦ BREATH(ブレス)端子(P.18、48)

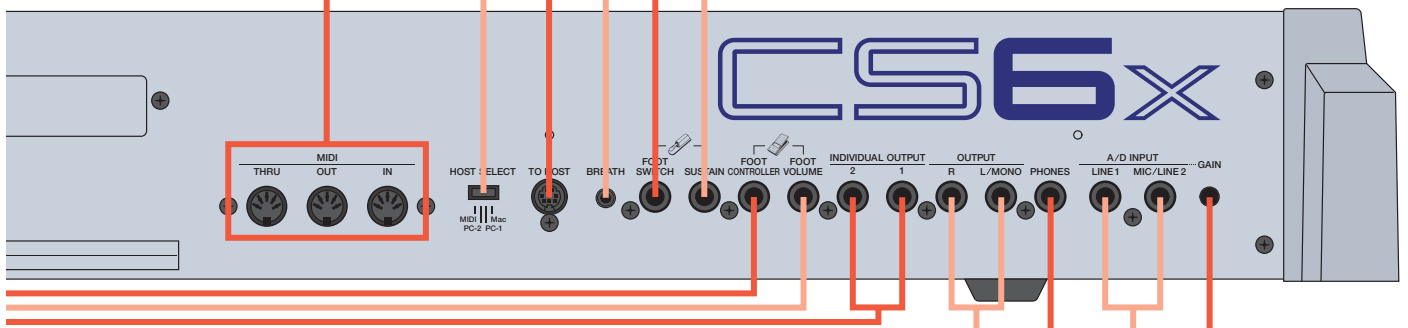
別売のブレスコントローラー(BC3)を接続します。ブレスコントローラーに吹き込む息の強さで、音量や音色を変化させることができます。なお、CS6Rの場合、BREATH端子はフロントパネルに用意されています。

⑧ FOOT SWITCH

(フットスイッチ)端子(P.18、48)(CS6xのみ) 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.53、165)。

⑨ SUSTAIN(サステイン)

端子(P.18、48)(CS6xのみ) 別売のサステインペダル(FC4またはFC5)を接続します。ピアノのダンパーペダルのように演奏にサステイン効果をつけることができます。



⑬ OUTPUT L/MONO,R (アウトプット左/モノラル、右) 端子(P.13)

CS6x/CS6R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。

⑮ A/D INPUT(A/Dインプット)端子(P.14)

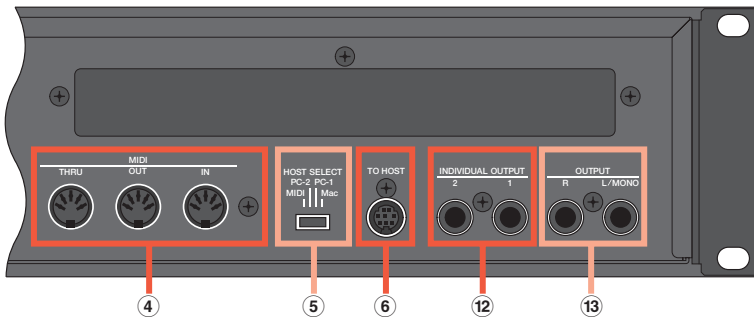
CS6x/CS6Rへ外部オーディオ信号を入力する端子(標準ジャック)です。LINE1(ライン1)端子、MIC/LINE2(マイク/ライン2)端子の2つの端子があります。フレーズクリップの録音を行う際に、マイクやオーディオ機器などのオーディオソースからの信号を入力します。どちらの端子を使ってもモノラル入力となりますが、モノラルのライン信号を入力する場合はできるだけLINE1端子を、またマイクを接続する場合はできるだけMIC/LINE2端子をお使いください。ステレオのライン信号を入力する場合は両方の端子をお使いください。この場合、両方のミックス信号がモノラル入力されます。なお、CS6Rの場合、これらの端子はフロントパネルに用意されています。

⑯ GAIN(ゲイン)ノブ (P.73、144)

A/D INPUT端子から入力される信号のゲインを調節します。フレーズクリップの録音を行うために接続したマイクや楽器などの信号レベルに合わせて調節します。なお、CS6Rの場合、GAINノブはフロントパネルに用意されています。

⑭ PHONES(ヘッドフォン)端子(P.13)

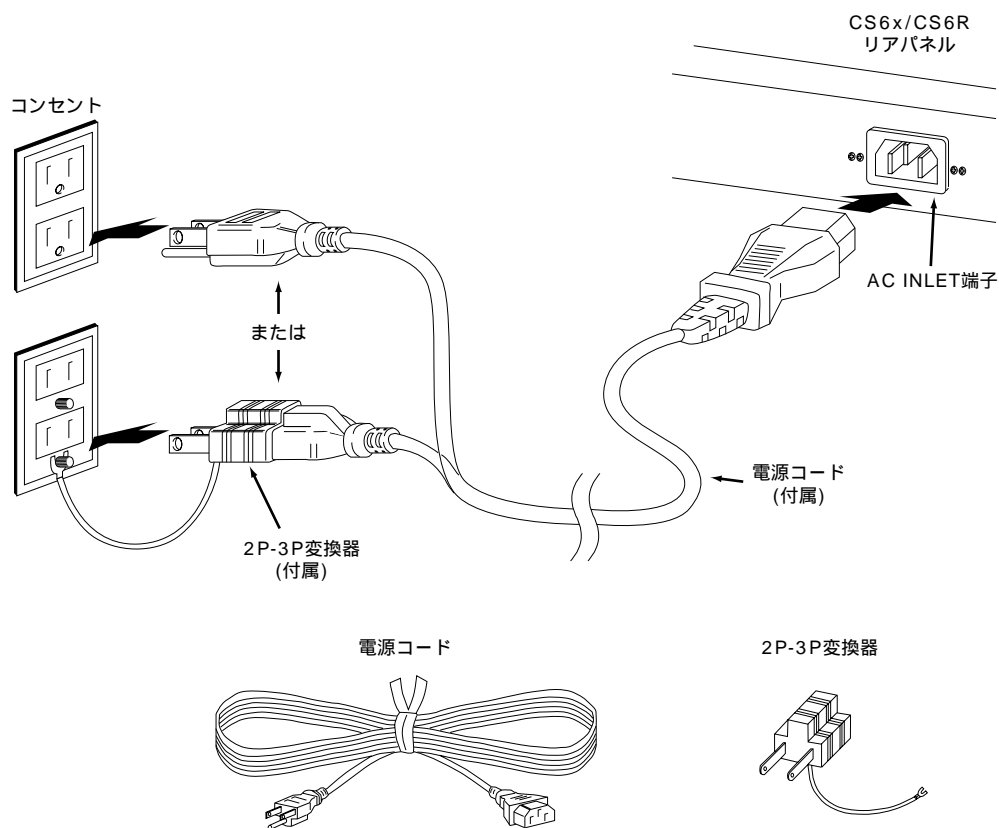
ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。なお、CS6Rの場合、PHONES端子はフロントパネルに用意されています。



ご使用前の準備

ここでは、電源の準備、CS6x/CS6R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



- ❶ CS6x/CS6Rの電源をオフにします。
 - ❷ 付属の電源コードのプラグをCS6x/CS6RリアパネルのAC INLET端子に接続します。
 - ❸ 電源コードのもう一端のプラグを電源コンセント(AC100V)に接続します。
- ❗ CS6x/CS6Rは、アース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、電源コードにはアース端子が付いています。コンセントにプラグを差し込むときは、アース端子を接続してください。なお、接続方法がわからないときは、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。
- ❗ 電源コードは、必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、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

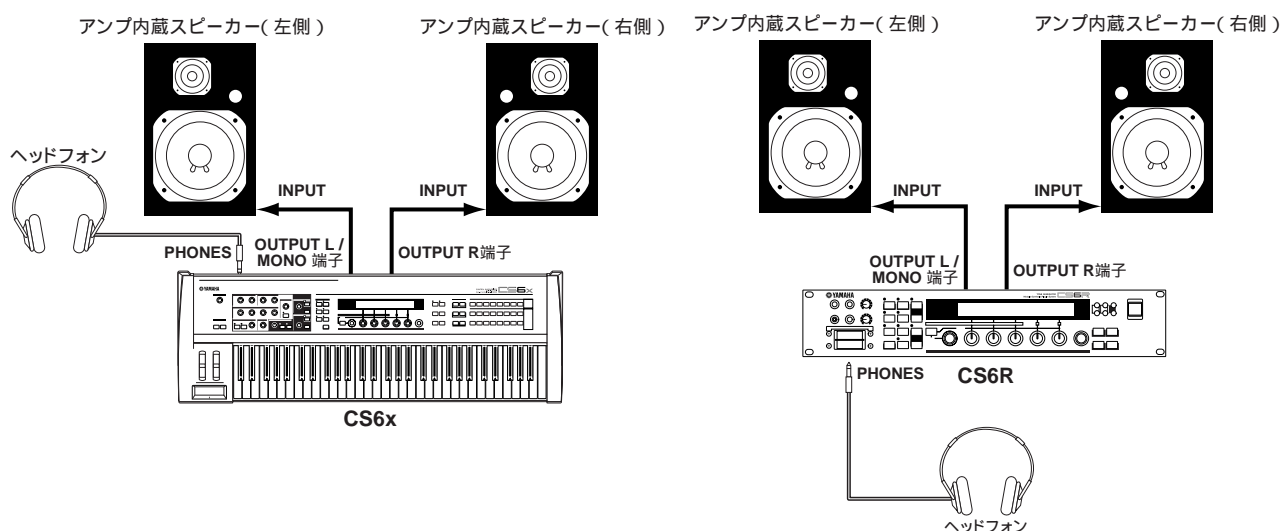
CS6x/CS6Rにはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどとの接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば直接音を聞くこともできます。

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。

NOTE CS6Rの場合、演奏するためにはMIDIキーボードなどのコントローラーが別に必要となります。内蔵のシーケンサーを使えば単体で鳴らすこともできます。MIDI機器との接続に関しては、この後の説明をご参照ください。

2台のアンプ内蔵スピーカーを使う場合

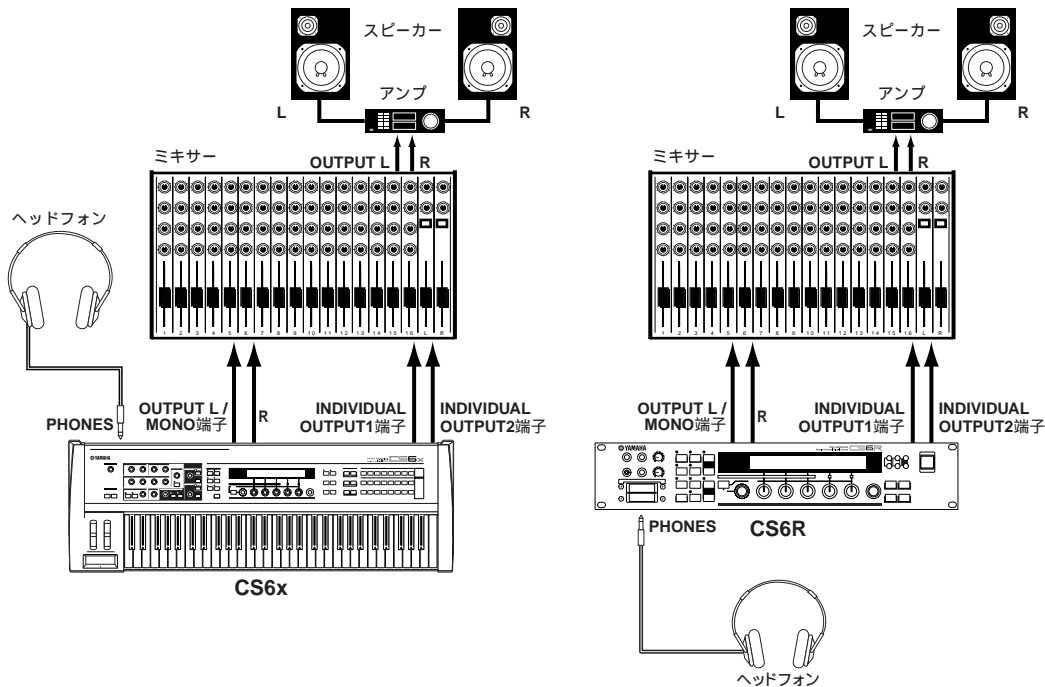
アンプ内蔵スピーカーを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



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

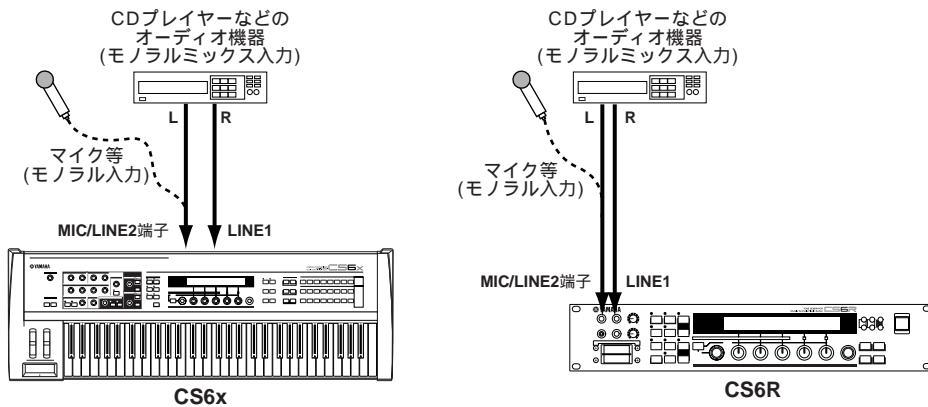
レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。CS6x/CS6Rには、OUTPUT L/MONO端子やOUTPUT R端子とは別系統で出力することができるINDIVIDUAL OUTPUT1/2端子が標準装備されていますので、ミキサーを使用すると、パフォーマンスモード時(P.117)には、最大4つのパートを独立してコントロールすることができます。各パートの出力先の設定は、パフォーマンスエディットモード(P.133)で行います。



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。ただし、このときINDIVIDUAL OUTPUT1/2端子の出力と同じ信号をヘッドフォンでモニターすることはできません。

マイクやオーディオ(入力)機器の接続

CS6x/CS6Rには、外部の音や波形データを本体内部に取り込んで、楽器音として演奏することができるフレーズクリップ機能(P.142)が搭載されています。外部オーディオソースから録音を行う場合、A/D INPUTのLINE1端子、MIC/LINE2端子にマイクやオーディオ機器などを接続します。



NOTE LINE1端子、MIC/LINE2端子のどちらを使ってもモノラル入力となりますが、モノラルのライン信号を入力する場合はできるだけLINE1端子を、またマイクを接続する場合はできるだけMIC/LINE2端子をお使いください。ステレオのライン信号を入力する場合は両方の端子をお使いください。この場合、両方のミックス信号がモノラル入力されます。

NOTE オーディオソースを接続後、実際に録音を行う場合は、GAINノブによる入力信号のゲイン調節が必要となります。ゲイン調節を含め、フレーズクリップ機能について詳しくは、P.142をご参照ください。

! 入力ソースの設定(P.130、144)を誤ると、耳を痛めたりオーディオ機器が破損したりします。十分にご注意ください。

! A/D INPUT端子にプラグを接続するときは、必ずGAINノブを最小に絞ってから行ってください。

! ステレオのライン信号をモノラルミックス入力する場合を除いて、両方の端子を同時に使用しないでください。外部接続機器の故障の原因となります。

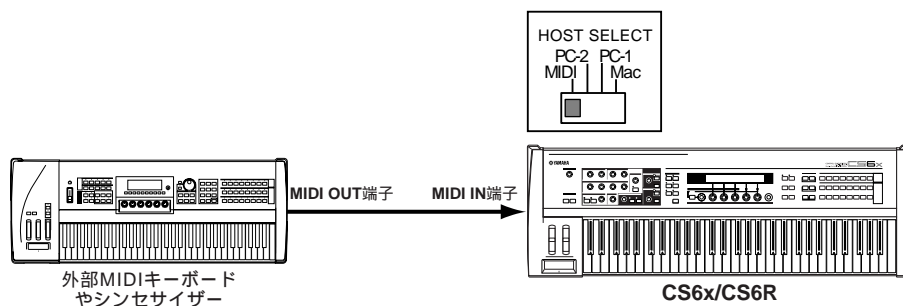
NOTE パフォーマンスのパートには、外部接続機器からの入力ソースを活用するためのA/D INPUTパートがあります。詳しくはP.73、130をご参照ください。

外部MIDI機器との接続

市販のMIDIケーブルを使って、CS6x/CS6RのMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。CS6x/CS6R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CS6x/CS6R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。

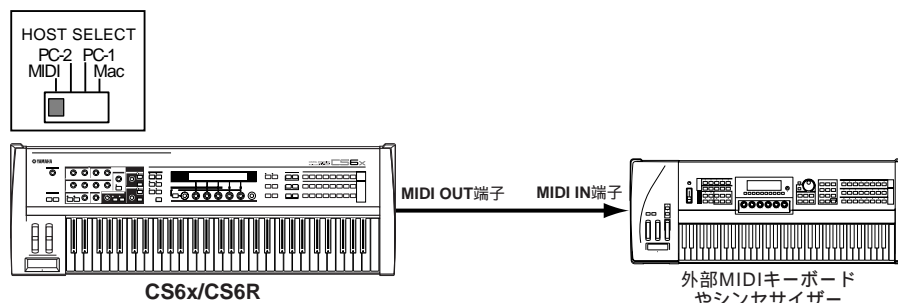
NOTE 以下のMIDI接続を行う場合は、CS6x/CS6RのリアパネルにあるHOST SELECTスイッチをMIDIに設定しておきます。HOST SELECTスイッチがMIDIに設定されていないと、CS6x/CS6Rの演奏情報はMIDI OUT端子から出力されません。

外部MIDIキーボードやシンセサイザー(EXシリーズなど)でCS6x/CS6Rをコントロールする場合

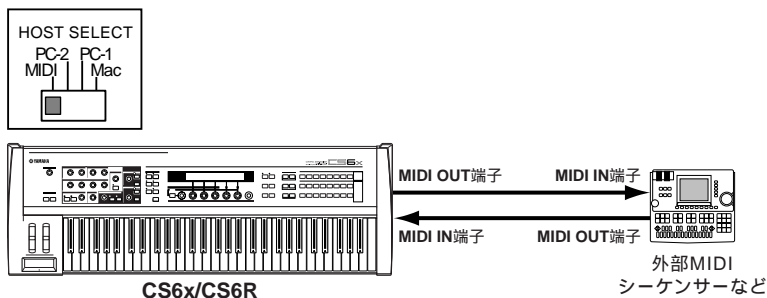


NOTE CS6Rにはキーボード等のMIDIコントローラーが装備されていません。したがって上記のように外部MIDIキーボード等を接続して使うことによって、CS6xを単体で使用する時と同じように、リアルタイムでのボイスやアルペジオの演奏が可能になります。

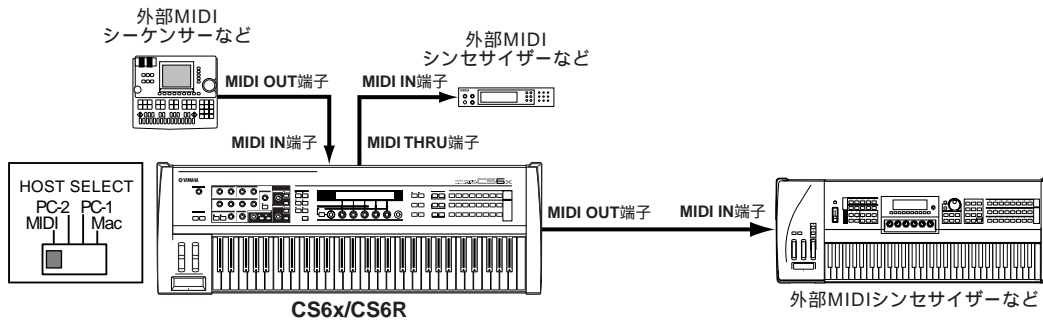
CS6x/CS6Rで外部MIDIキーボードやシンセサイザー(EXシリーズなど)をコントロールする場合



外部MIDIシーケンサー(QY/QXシリーズなど)を使って、CS6x/CS6Rを音源として鳴らしたり、CS6x/CS6R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CS6x/CS6R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

CS6x/CS6R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CS6x/CS6Rをコントロールしたり、CS6x/CS6R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CSボイスエディターを使って、CS6x/CS6R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(CS6x/CS6R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。

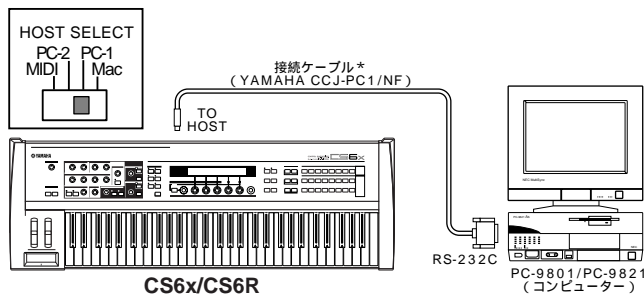
大きく分けると、次の2種類の接続方法があります。

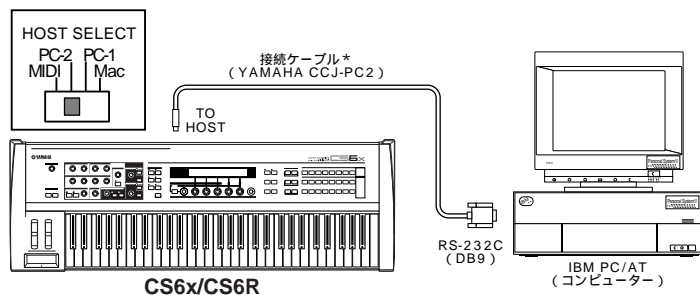
- 1: コンピューターのシリアルポートとCS6x/CS6RのTO HOST端子とを直接接続する
- 2: MIDIインターフェースを通じてコンピューターのシリアルポートとCS6x/CS6RのMIDI端子とを接続する

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。

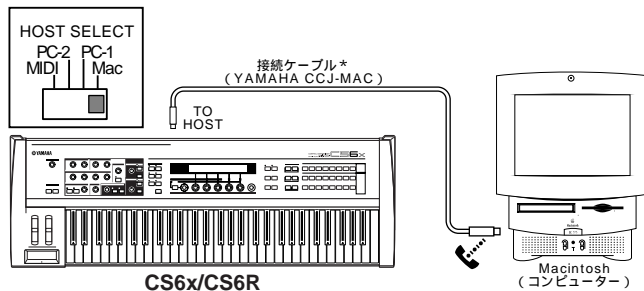
1: シリアルポートとTO HOST端子とを直接接続する場合

PC-9801、PC-9821シリーズ



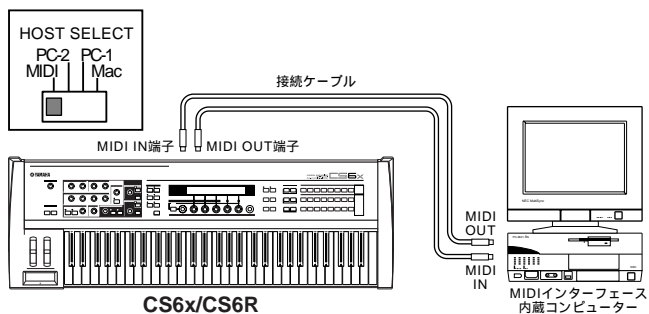


Macintoshシリーズ

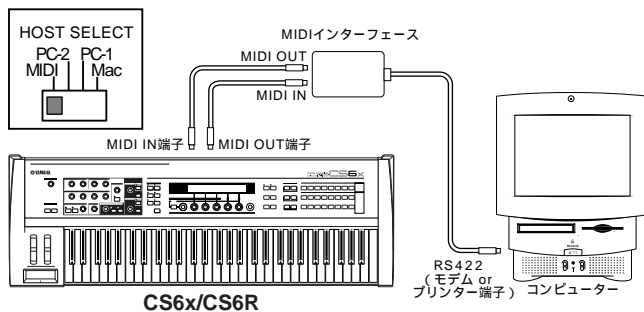


2: MIDIインターフェースを通じて接続する場合

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。

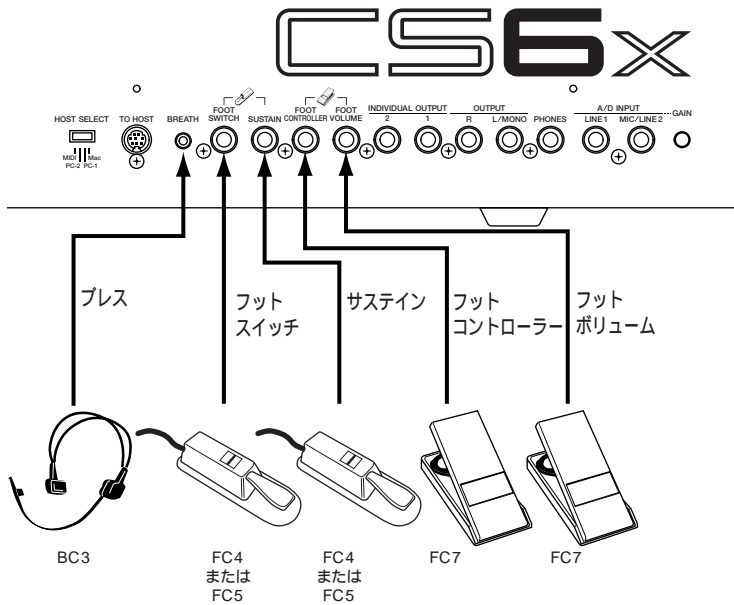
NOTE USB対応のコンピューターと接続する場合は、別売のUSB-MIDIインターフェース(UX256など)が必要です。接続については、それぞれのインターフェースに付属の取扱説明書をご参照ください。

各種コントローラーの接続

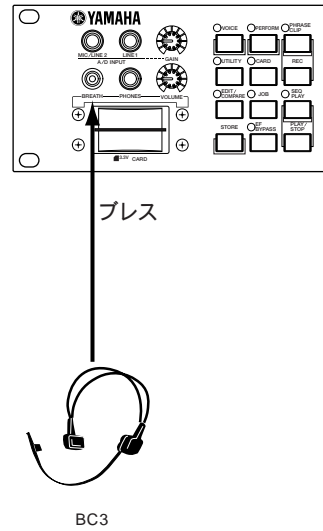
CS6xでは、リアパネルのFOOT SWITCH/SUSTAIN/FOOT CONTROLLER/FOOT VOLUME/BREATH端子に、別売のフットスイッチ/サステインペダル(FC4またはFC5)、フットコントローラー/フットボリューム(FC7)、プレスコントローラー(BC3など)を接続して、音色、音量、音程を始め、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。なお、CS6Rでは、フロントパネルのBREATH端子にプレスコントローラーを接続して使用することができます。

NOTE 各種コントローラーの使い方についてはP.47をご参照ください。

CS6x



CS6R



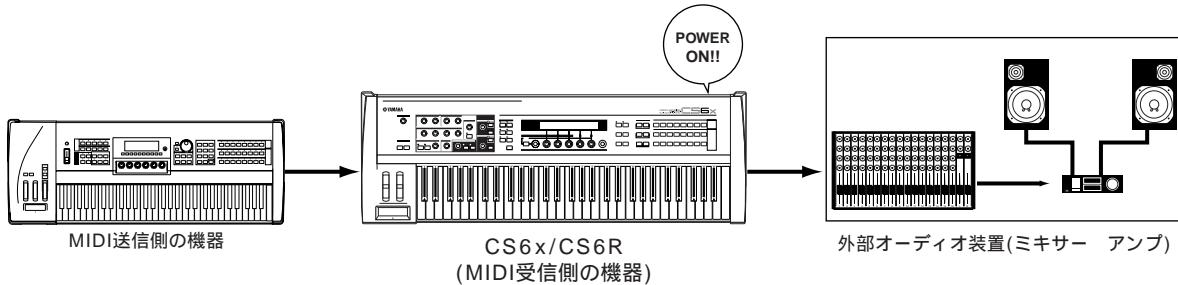
電源オン！

各接続機器の電源を入れる順番

CS6x/CS6Rと必要な機器の接続が完了したら、CS6x/CS6R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。

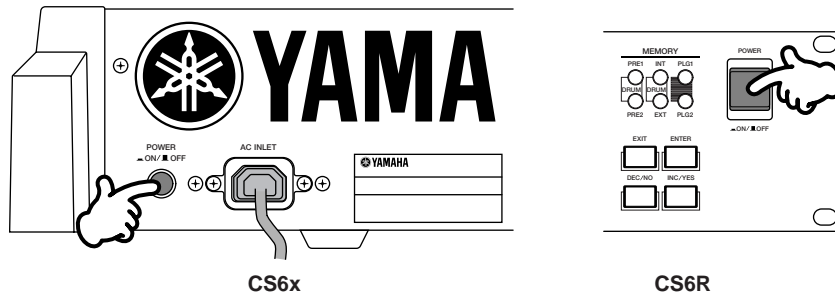
例)CS6x/CS6RがMIDI受信側の機器の場合



CS6x/CS6R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CS6x/CS6R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。

① CS6x/CS6RのPOWERスイッチを押すと、電源が入ります。



② 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。

③ 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)[Sq:Generation]
EQLow-Q EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

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.164)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 CS6x/CS6RのVOLUMEノブを徐々に右に回し、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フレーズクリップ、プラグイン、シーケンスチェインなどのデータは、メモリーカードにセーブ(保存)することができます。CS6x/CS6R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。なお、本パッケージにはメモリーカードが1枚付属しています。

NOTE メモリーカードについての注意がP.171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.176をご参照ください。なお、付属のメモリーカードはフォーマット済みで、デモンストレーション用のソングファイルが収められています。

● 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CS6x/CS6R本体にロードし(読み込んで)、使用することができます。CS6x/CS6R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、フレーズクリップ、プラグイン、シーケンスチェインなどのデータです。特に本体に取り込んだフレーズクリップや作成したシーケンスチェインのデータは、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.172をご参照ください。

操作について

ここでは、CS6x/CS6R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

CS6x/CS6R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をはじめ、パフォーマンスプレイモードやフレーズクリッププレイモードなど、さまざまなモードが用意されています。

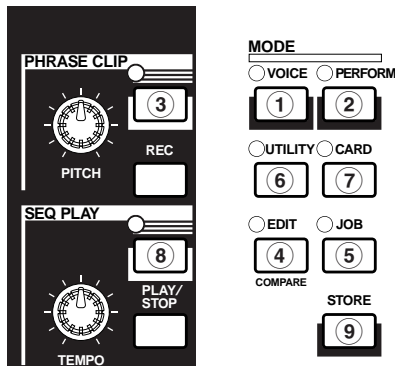
NOTE 各モードの概要についてはP.35をご参照ください。

大きく分けて、ボイス、パフォーマンス、フレーズクリップの3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。ただし、フレーズクリップモードに関しては専用のモードオン/オフキーが用意されています。

ボイス/パフォーマンス/フレーズクリップ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/フレーズクリップモードの状態では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.74)

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。

```
VCE Play) PRE1:001(A01)[54: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.117)

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 -----
```

③ フレーズクリッププレイモード(P.142)

PHRASE CLIPキーを押すとランプが点灯し、フレーズクリップ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。なお、フレーズクリッププレイモードの状態ではRECキーを押して、フレーズクリップモードのレコード画面を開くこともできます。

```
PCLP Play) 1(A01)[---:Init Voice]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G -----
```

④ ボイスエディットモード(P.78)

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) Ctary a-Z 0-? Cursor
C 1234 [Pf:Init Voice]
```

④ パフォーマンスエディットモード(P.121)

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) Ctary a-Z 0-? Cursor
Common [---:Init Perf ]
```

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/PHRASE CLIP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。

④ フレーズクリップエディットモード(P.146)

フレーズクリッププレイモードの状態
で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
、フレーズクリッププレイモードに
戻ります。

```
GEN Name) Ctrny      a-z      0-?  Cursor
Common                [--i Init Perf ]
```

⑤ フレーズクリップジョブモード(P.154)

フレーズクリッププレイモードの状態
で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、
フレーズクリッププレイモードに
戻ります。

```
PCLP Status)Free    Used    CardFree
4.0MB      0KB<    0%->*- - - - -MB
```

⑧ シーケンスプレイモード(P.161)

SEQ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/PHRASE CLIP
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 ]= 120 Meas=001 INT:128
```

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VO
ICE/PERFORM/PHRASE CLIP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。

⑤ ボイスジョブモード(P.115)

ボイスプレイモードの状態で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
```

⑤ パフォーマンスジョブモード(P.140)

パフォーマンスプレイモードの状態
で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
```

⑤ ユーティリティジョブモード(P.170)

ユーティリティモードの状態で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

⑥ ユーティリティモード(P.163)

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/
PHRASE CLIPキーのいずれかの
ランプは点灯したままになります。

NOTE 外部MIDI機器からのエクスク
ルシブメッセージを受信した場合、
VOICEキー(ボイスモード時)、PER
FORMキー(パフォーマンスモード時)
、PHRASE CLIPキー(フレーズク
リップモード時)のランプが点滅し
ます。

⑨ ストアモード(P.116、141、160)

ボイス/パフォーマンス/フレーズク
リップモードの状態で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 [S4:Generation] >[Pfi:Slamming ]
Store INT:001<A01>
```

NOTE ボイス/パフォーマンス/フレ
ーズクリップごとに音色の設定状
態をシーン1/2としてストアにし
ておくこともできます。シーンス
トアについてはP.45をご参照下
さい(CS6xのみ)。

```
MSTR TG)  Vol1      NoteShift  Tune
Sys       127      +63      +102.3C
```

⑦ カードモード(P.171)

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/PHRASE
CLIPキーのいずれかのランプは
点灯したままになります。

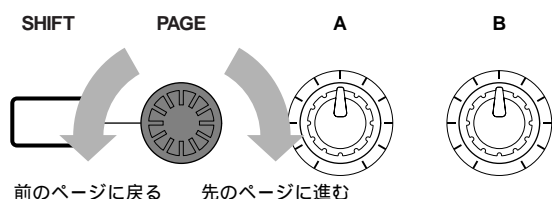
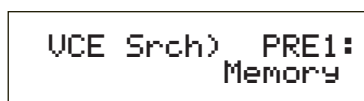
```
Save)      Type  File      0-?  Cursor
Card       all   ***[NEWFILE.S2A]
```

設定ディスプレイの選択

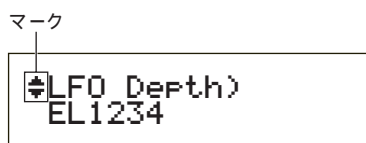
各モード内で必要な設定ディスプレイを選択したり、他のページや階層に移動したりするために、PAGEノブ/SHIFTキー/PROGRAMキー/EXITキー/ENTERキーを使用します。

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。

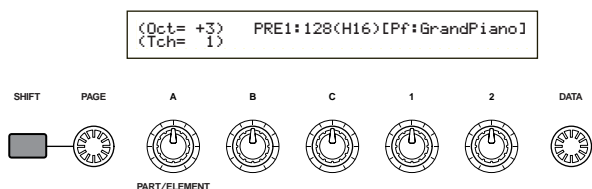


複数のページで構成されているモードの場合、各ディスプレイの左端に下図のようなマークが表示されます。現在表示されているディスプレイが最初のページの場合、ディスプレイの左端に▼マークが表示され、次にページがあることを示します。また、途中のページの場合は▲マークが表示され、このページの前後にページがあることを示します。最後のページになると▲マークが表示され、これ以上先にページがないことを示します。



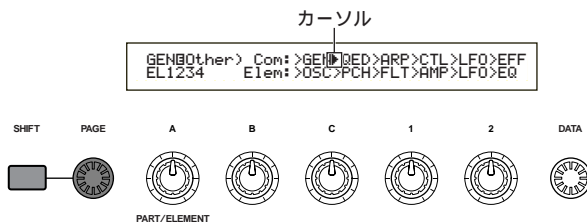
SHIFT(シフト)キー

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。

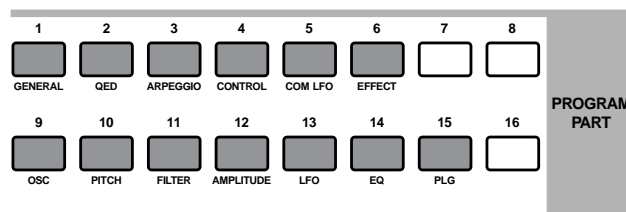
例えば、ボイスエディットモード時にSHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、次のようにメニュー画面が表示されます。そのまま特定の項目(メニュー)にカーソル(▶)を合わせてSHIFTキーから指を離すと、選んだ項目内のページへジャンプします。



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。

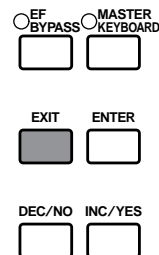
PROGRAM(プログラム)キー

CS6xの場合、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。対応する項目名が各PROGRAMキーの下にそれぞれ表示されており、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

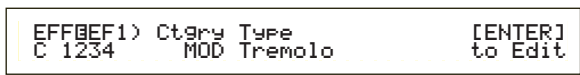
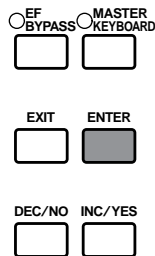
EXITキーは、1つ前の階層のディスプレイに戻るためのキーです。



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。



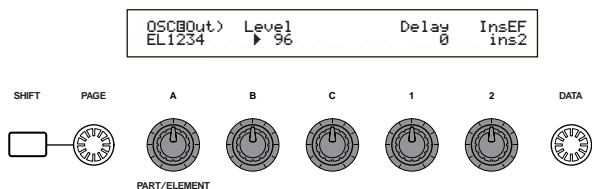
NOTE ENTERキーにはその他の役割もありますが、それらの使用方法についてはそれぞれの機能説明の中でご確認ください。

データの入力について

基本的なデータ入力は、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。

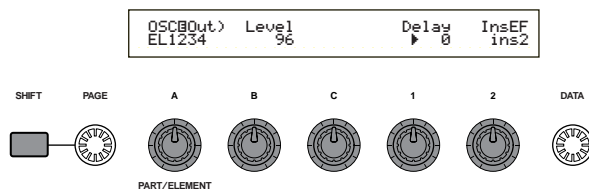
ノブA/B/C/1/2

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

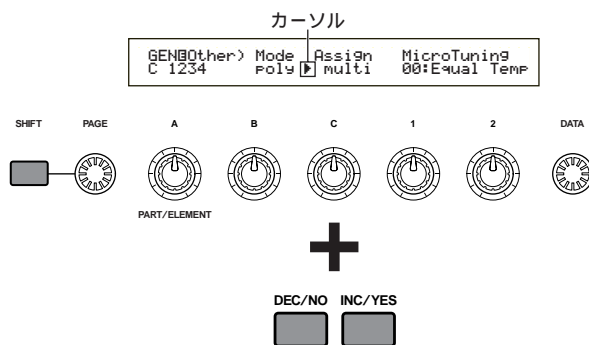
現在カーソルが置かれている位置の値を変更します。INC/YESキーを押すたびに値が1つずつ増加し、DEC/NOキーを押すたびに値が1つずつ減少します。また、どちらのキーも押し続けることによって値が連続的に変化します。



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。

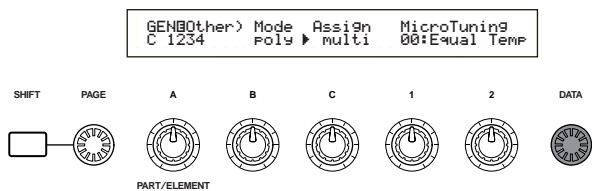
カーソル移動

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。



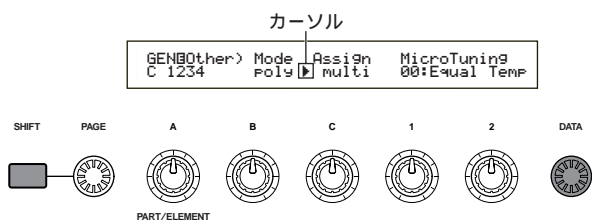
DATA(データ)ノブ

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。



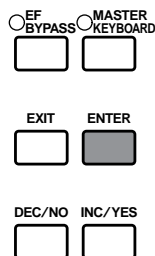
カーソル移動

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。

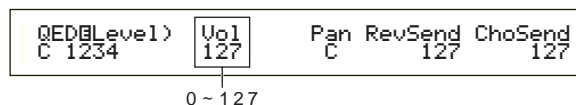
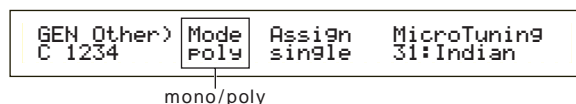


設定値のタイプについて(絶対値と相対値)

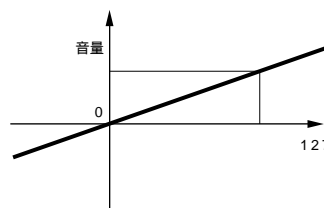
各設定値には、数値で設定するもの、名前や文字が表示され、その中から選択して設定するものなど、さまざまなタイプがあります。また、値が絶対値である場合と、ある値に対する相対値となる場合があります。

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。

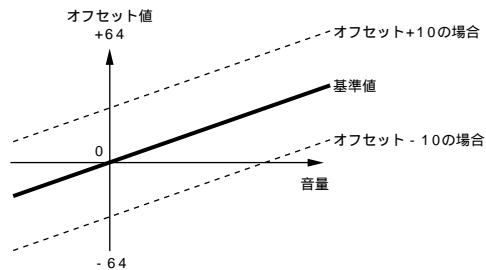
これとは別のタイプで、②のグラフのように何らかの値を基準にして相対的にプラス/マイナスされる値があります。このような値は、パラメーター上ではオフセット値などと呼ばれ、おもにベロシティ値などの変動的な値に対して用いられます。その他変化の割合をパーセンテージで指定するものもあります。



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

CS6x/CS6R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.12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、CS6x/CS6R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、CS6x/CS6Rのメモリー上にあるシステム、インターナルボイス、フレーズクリップ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.171)。

NOTE 付属のメモリーカード上にもデモンストレーションのソングファイルが収められています。これらのソングファイルは、デモンストレーション用のall(オールデータ)ファイルをロードした後(P.174)、通常のシーケンスプレイの手順で再生させることができます。詳しい手順についてはP.162をご参照ください。

① SEQ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,PClip 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。

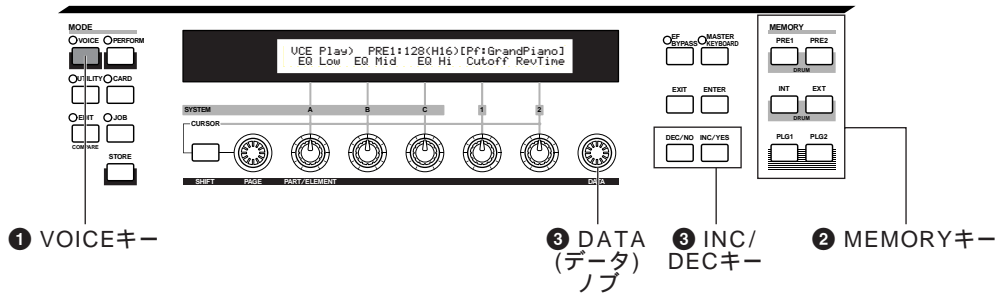
NOTE 再生中/停止中に問わず、TEMPOノブまたはノブCを使ってテンポを変更することができます。変更した再生テンポをデモソングの初期テンポに戻すには、テンポの値に[***]表示を選びます。

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.161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

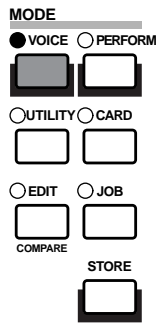
ボイスを鳴らしてみよう

CS6x/CS6R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。



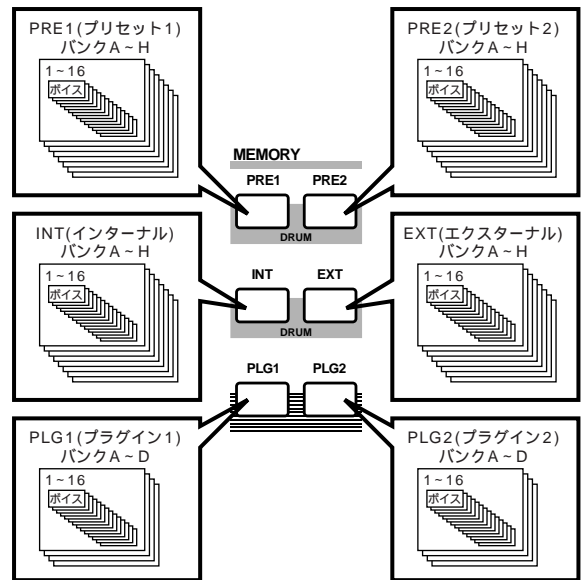
```

VCE Play) PRE1:001(A01)[Sg:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
    
```

この時点で、本体の鍵盤(CS6x)またはMIDI接続された外部MIDIキーボード(CS6R)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。

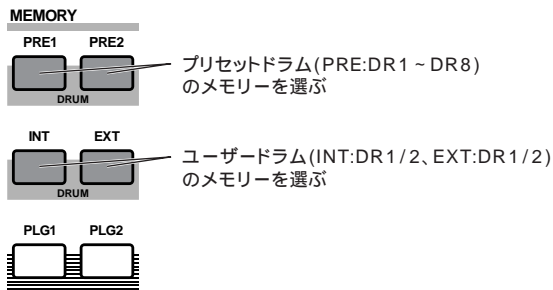
② MEMORYキーを押してボイスメモリーを選びます。

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)、PLG1(プラグイン1)、PLG2(プラグイン2)の6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。

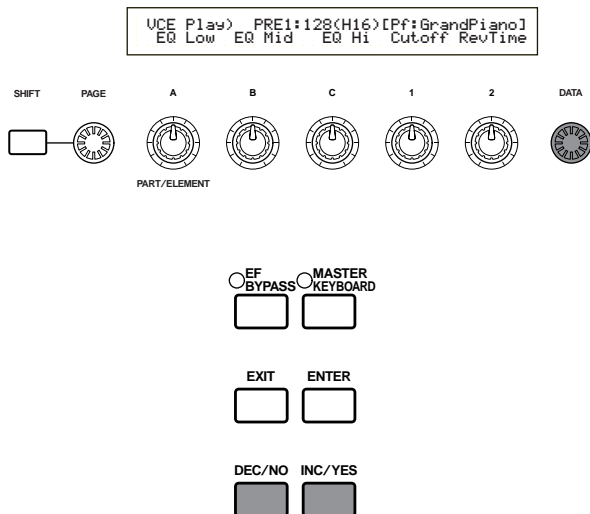


NOTE PRE1/2(プリセット1/2)のメモリーにはプリセットボイスが入っています。また、INT(インターナル)のメモリーには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのボイスが入っています。INT(インターナル)のメモリーのボイスは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作で、いつでも元に戻すことができます。

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、PLG1/2(プラグイン1/2)はプラグインボイス用のメモリーです。したがって、PLG1/2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(CS6x)またはMIDI接続された外部MIDIキーボード(CS6R)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。

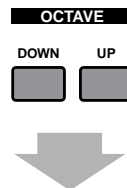
NOTE DATAノブやINC/DECキーによるボイス選択について詳しくは、P.76をご参照ください。

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(CS6x)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.75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。

オクターブアップ/ダウン機能(CS6xのみ)

選んだボイスによっては音が低すぎたり高すぎたりして、鳴らしたい音程と演奏する鍵盤位置がマッチしない場合(または鍵盤領域が足りない場合)があります。このような場合、オクターブアップ/ダウン機能を使って、鍵盤の音域を簡単にシフトすることができます。パネル上のOCTAVE UPキーを押すたびに1オクターブずつアップします。また、OCTAVE DOWNキーを押すたびに1オクターブずつダウンします。上下に3オクターブずつアップ/ダウンさせることができます。それぞれのキーを押している間、ディスプレイの左上に現在のオクターブの値が表示されます。例えば、OCTAVE UPキーを2回押すと(値が+2)、C3の鍵盤で2オクターブ上のC5の音程を鳴らすことができます。OCTAVE UPキーとOCTAVE DOWNキーを両方同時に押すと、標準音程(0)に戻ります。

NOTE SHIFTキーを押している間、オクターブの値を表示させておくこともできます。



(Oct= -3) PRE1:001(A01)[Sq:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF

NOTE オクターブアップの結果、ノート範囲の上限(G8)を越えるような結果になった場合、それらの音は1オクターブ下げた音程で発音されます。

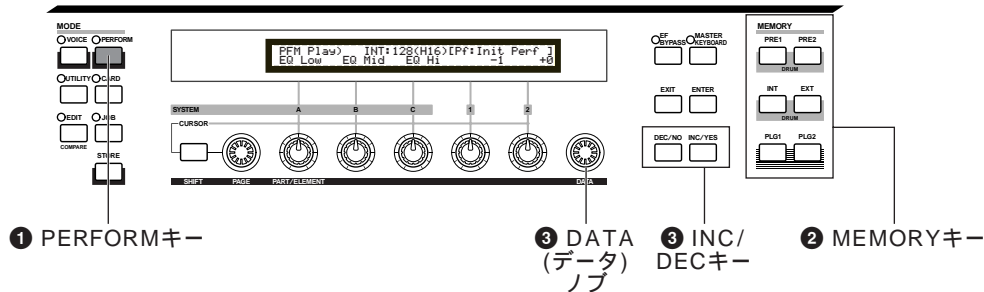
NOTE オクターブアップ/ダウンは、ボイスエディットのPCH Tune(ピッチチューン)ディスプレイにあるCoarse/Fineパラメーター(P.90)やユーティリティモードのMSTR Kbd(マスターキーボード)ディスプレイにあるOctパラメーター(P.163)と連動しています。したがって、それらのパラメーターですでに音程を上げ下げしている場合、ここで上下に3オクターブずつアップ/ダウンさせることができない場合もあります。

NOTE オクターブアップ/ダウンは、パフォーマンスモードでも使用することができます。

パフォーマンスで演奏してみよう

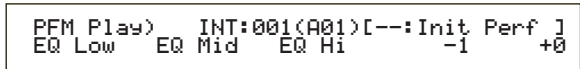
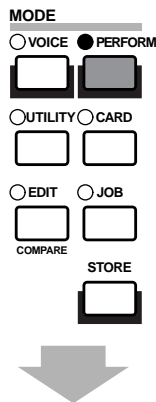
パフォーマンスプレイモードでは、あらかじめ作成したパフォーマンス(本体内の128種類+メモリーカード内の64種類)の中から好きなものを選んで、演奏することができます。

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、CS6x/CS6Rをマルチティンパ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、フレーズクリップやプラグインなど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.133)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.121)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。

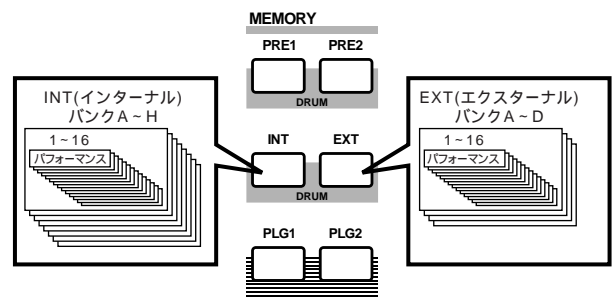
PERFORMキーのランプが赤く点灯し、パフォーマンスプレイモードに入ります。次のディスプレイが表示されます。



この時点で、本体の鍵盤(CS6x)またはMIDI接続された外部MIDIキーボード(CS6R)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。

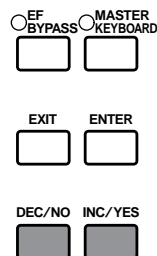
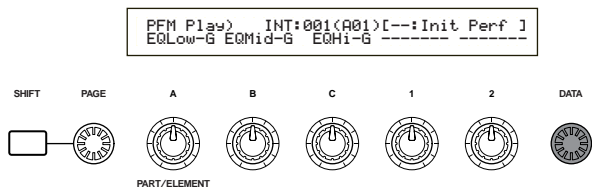


NOTE INT(インターナル)のメモリーには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのパフォーマンスが入っています。INT(インターナル)のメモリーのパフォーマンスは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作で、いつでも元に戻すことができます。

NOTE 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(CS6x)またはMIDI接続された外部MIDIキーボード(CS6R)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.133)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。

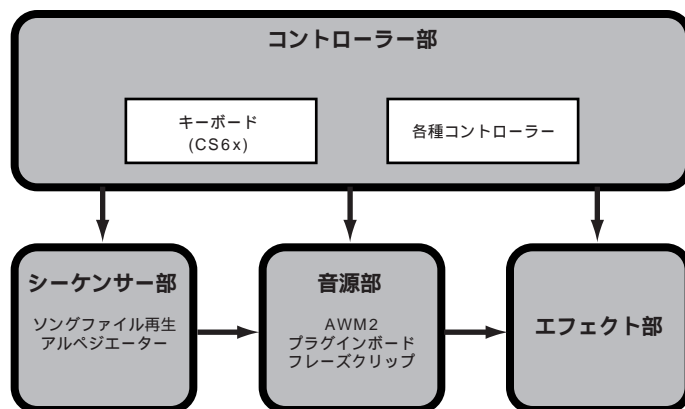
NOTE DATAノブやINC/DECキーによるパフォーマンス選択について詳しくはP.76をご参照ください。

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(CS6x)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.119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。

CS6x/CS6Rの構成

ここでは、CS6x/CS6R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。
CS6x/CS6R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。



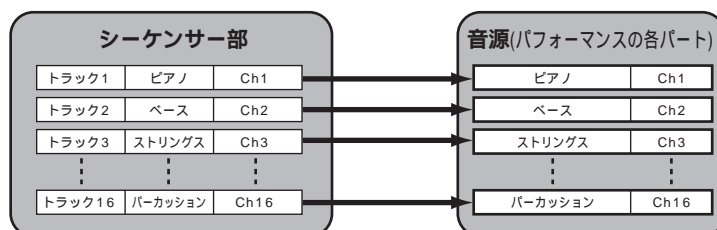
コントローラー部

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、リボンコントローラー、サウンドコントロールノブ、アサイン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。

NOTE CS6Rには、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、リボンコントローラー、サウンドコントロールノブはありません。

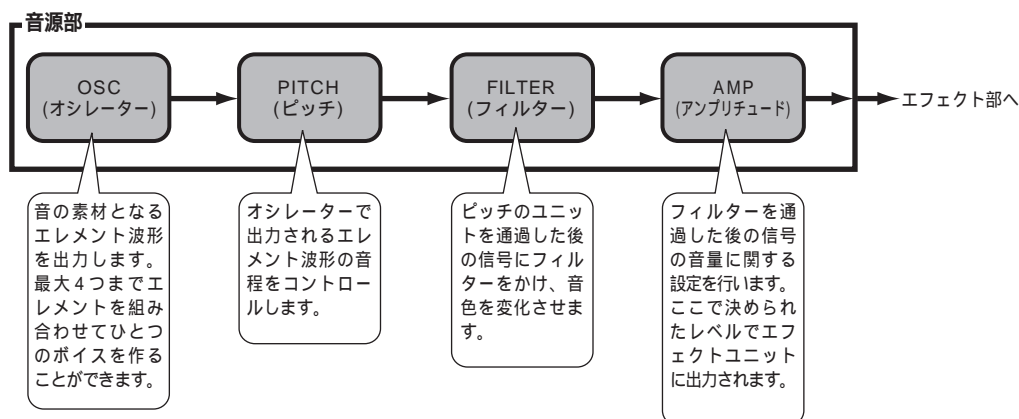
シーケンサー部

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.37)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

CS6x/CS6Rの音源は、AWM2音源、フレーズクリップ、プラグインと3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.37をご参照ください。

フレーズクリップは、マイクや外部オーディオ機器を通じて任意の音素材を、CS6x/CS6Rの本体内のメモリー(DRAM)に録音し(取り込み)、楽器音として利用する機能です。特に取り込んだデータをリズムループや打楽器音/効果音などに利用できるように加工するためのエディット機能が充実しています。

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。また、この先も新しいボードが提供される予定です。CS6x/CS6Rでは目的に合わせて最大2種類のプラグインボードを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.108)。

CS6x/CS6R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、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。2枚のボードを装着することで最大128音ボリのピアノサウンドも実現できます。

- ・ **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。別売のプレスコントローラー(BC3)やウィンド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。ボーカルハーモニープラグインボードとの組み合わせでハーモニー効果を付けることもできます。

エフェクトプラグインボード

- ・ **ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)**
4種類のエフェクトタイプにより、任意のパートにハーモニーエフェクトを付加できます。コード進行やコーラスパートの演奏をあらかじめMIDIデータとして用意することで、ボーカル音声にコーラスパートを自動的に付加することができます。また、マイクとキーボードを使って、ボコーダーのような使い方もできます。

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CS6x/CS6R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す。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

CS6x/CS6Rの最大同時発音数は、AWM2音源の64音(フレーズクリップ含む)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。

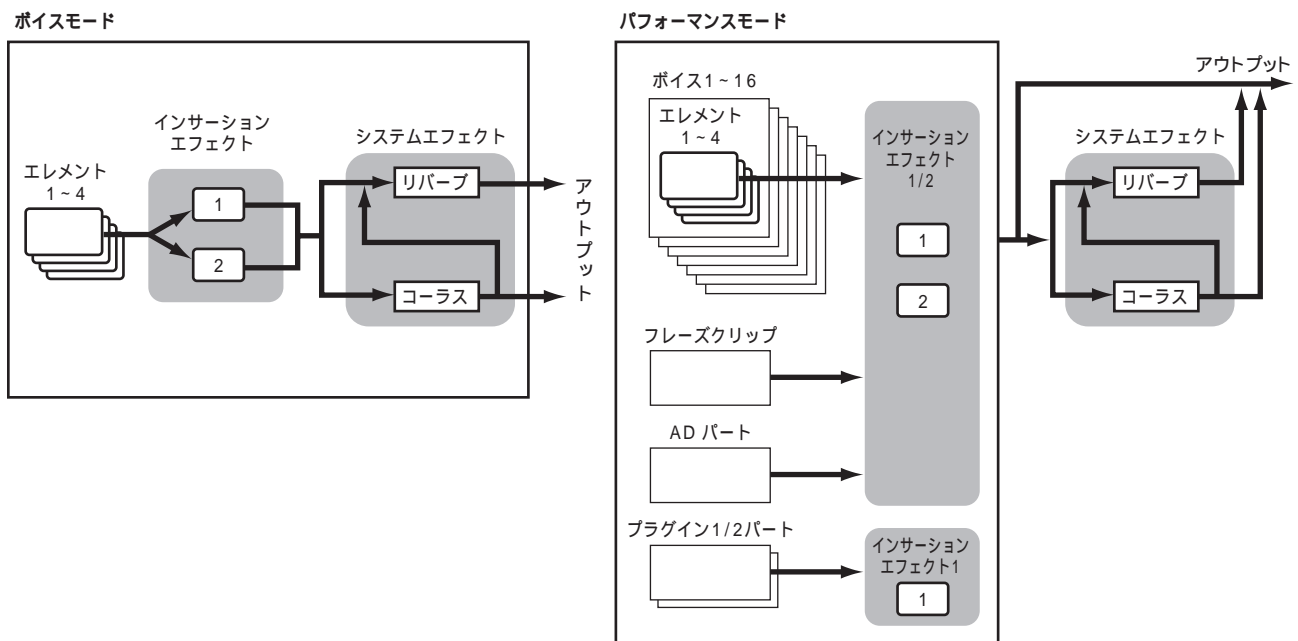
エフェクト部

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。

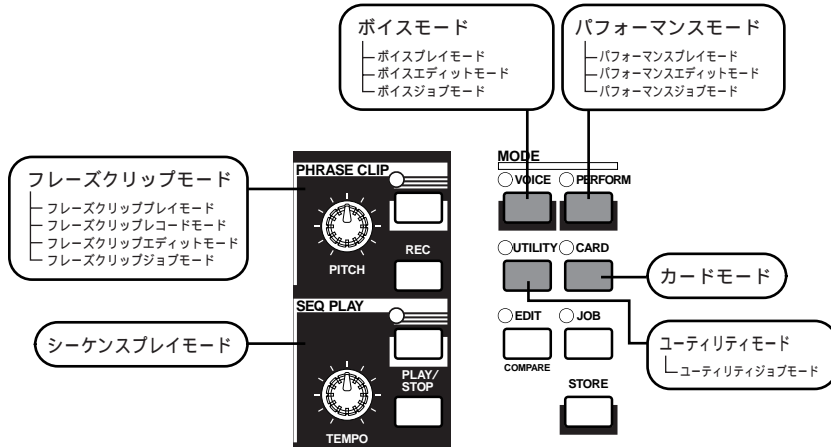
なお、パフォーマンスモードでは、特定の2パート(ボイス/フレーズクリップ/ADパートの中から1パートとプラグインパートから1パート)に対してインサージョンエフェクトを設定することができますが、リバーブユニットとコーラスユニットは、パートごとではなく1つのパフォーマンス全体で使用されるシステムエフェクトとなります。



NOTE エフェクトについて詳しくはP.65をご参照ください。

各モードについて

CS6x/CS6Rでは、多彩な機能を効率よく使い分けられ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.74)

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.117)

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。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。ADパートやフレーズクリップパートを使用したり、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。

フレーズクリップモード(P.142)

フレーズクリッププレイモード

任意のクリップキットを選び、演奏するモードです。

フレーズクリップレコードモード

本体に接続した外部マイクやオーディオソースなどから必要な音を録音するモードです。録音した音は各鍵盤(音程)に割り当て、楽器音として演奏することができます。また、一度録音した音を加工した後、再度録音することができるリサンプリングの機能も持っています。

フレーズクリップエディットモード

録音したフレーズクリップを演奏音として使用できるように、波形のループや再生ポイントの設定などのエディットを行い、クリップキットを作成するモードです。

フレーズクリップジョブモード

フレーズクリップをコピーしたり、デリートしたりなど、フレーズクリップ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.161)

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.163)

MIDIやシンセサイザーセットアップなどのCS6x/CS6R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

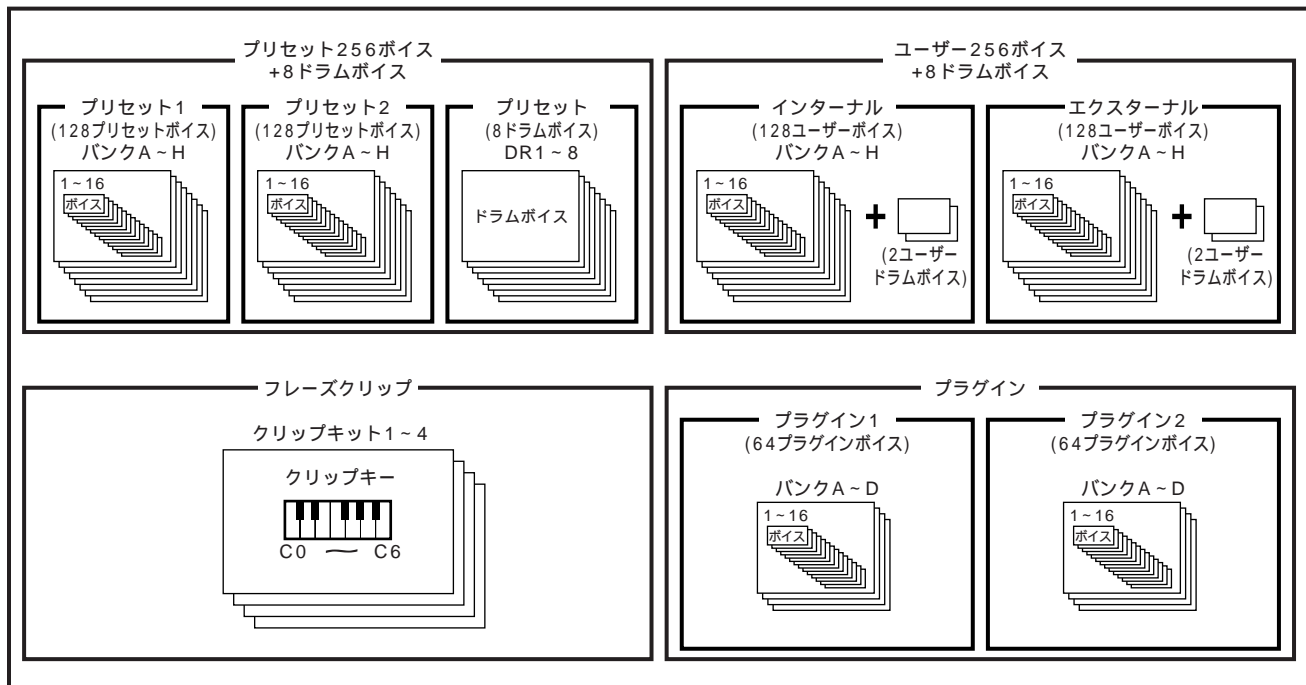
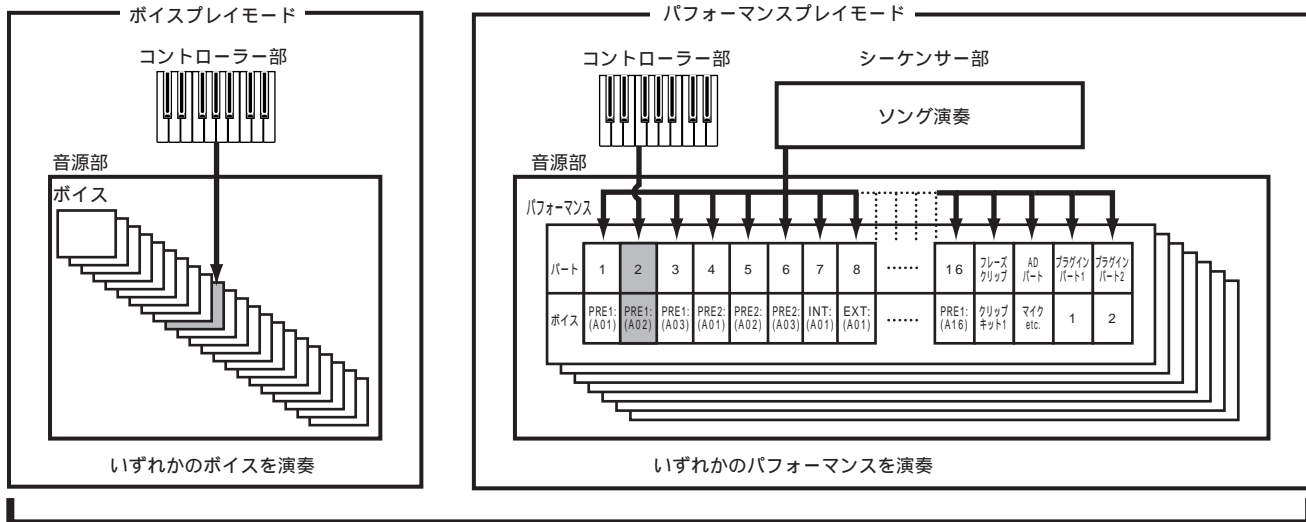
ファクトリーセットのジョブを実行します。

カードモード(P.171)

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。

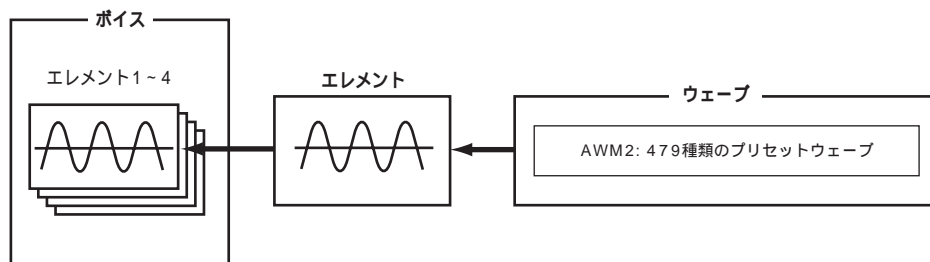
ボイス

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CS6x/CS6R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(最大2種類)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

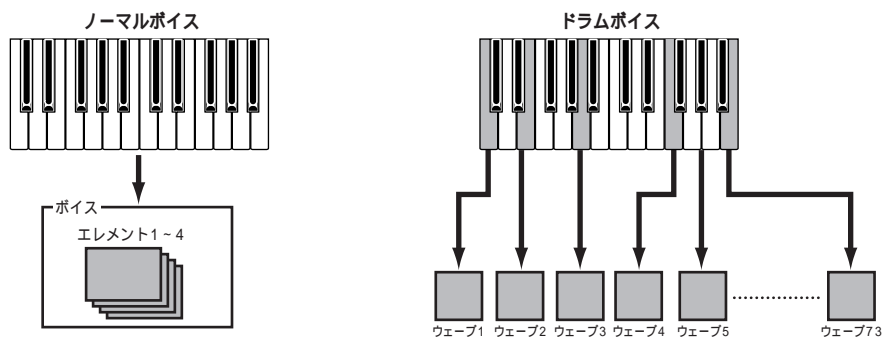
1つのボイスは、最大4つのエレメントを組み合わせて作ります。各エレメントには、それ自体が音色として使用できるクオリティの高いウェーブ(波形)を割り当てることができます。



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.32)。

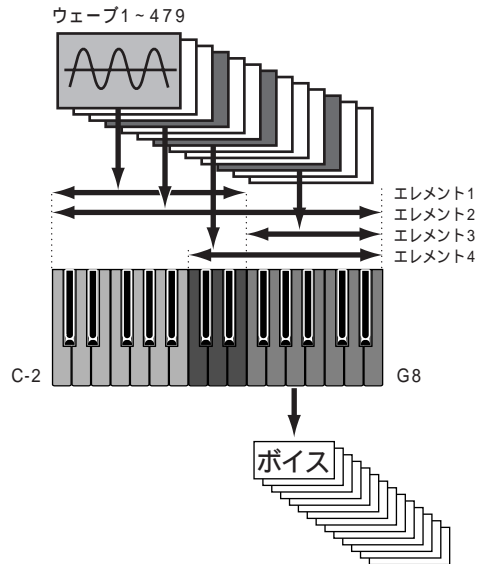
ノートリミット(発音鍵域)の設定(P.90)によっても異なりますが、いずれかのノーマルボイスを選んだ場合は、通常、鍵盤全体でそのボイス(最大4エレメント)を演奏することができます。また、ドラムボイスの場合は、最大73種類のウェーブ(またはノーマルボイス)をドラムキーとして各鍵盤(ノートナンバー)に割り当て、鍵盤全体でさまざまな打楽器音を演奏することができます。



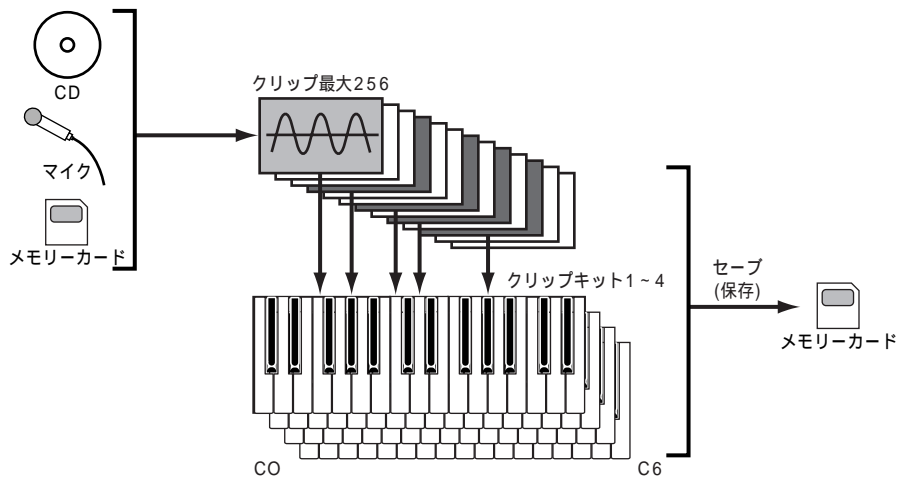
NOTE プリセットDR1～DR8の計8つのドラムボイスがあらかじめ用意されています。なお、オリジナルのドラムボイスを作成した場合、ノーマルボイスと同様にインターナルメモリーやエクスターナルメモリーに2種類ずつ保存することができます。

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479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。



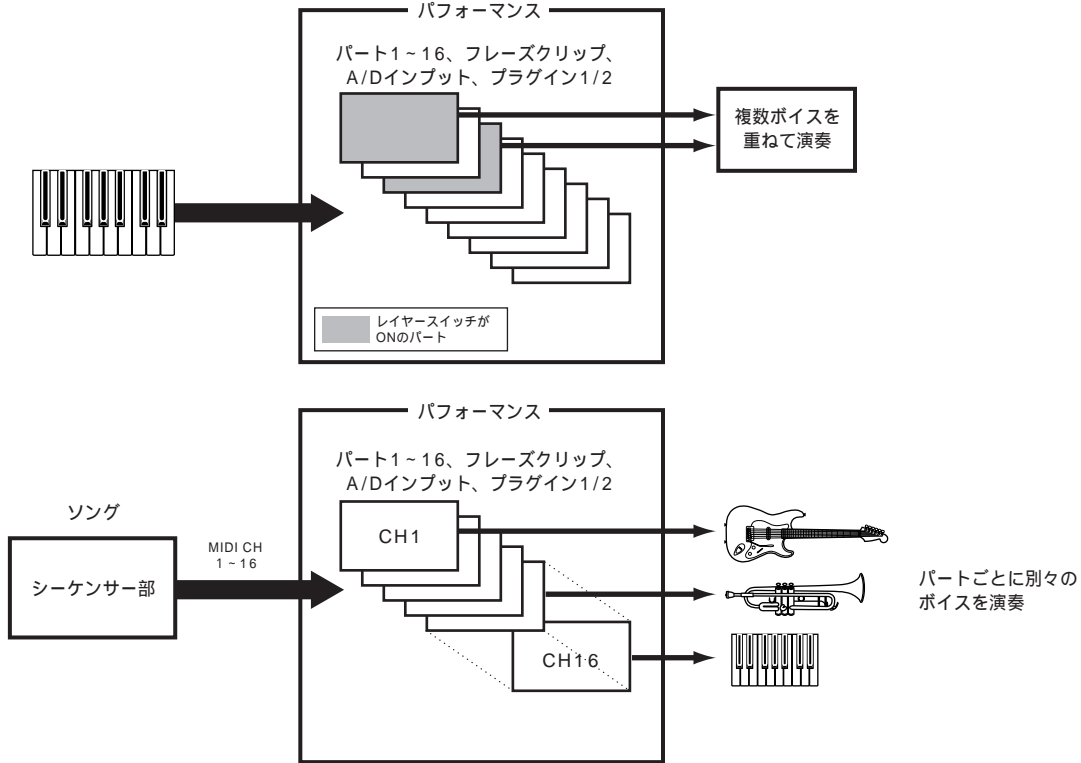
また、CS6x/CS6Rにはコンピュータ上で扱われる既存のウェーブ(WAV/AIFFファイル)や自然界にあるさまざまな音素材を本体内に取り込み、楽器音として利用する機能があります。この場合、取り込んだウェーブデータをフレーズクリップと呼びます。ウェーブデータをCS6x/CS6R上に取り込むには、本体にマイクやオーディオ機器を接続して実際に録音する方法やメモリーカードから読み込む方法などがあります。取り込んだウェーブデータはフレーズクリップエディットの機能を使って楽器音として加工し、それぞれクリップキーとして各鍵盤(ノートナンバー)に割り当てることにより、クリップキットとして最大4種類までメモリーすることができます。クリップキットは鍵盤で演奏したり、パフォーマンスのパートとして利用することができます。特に最近の音楽シーンでは欠かせなくなった、リズムループなどのフレーズプレイを行うのに便利です。



NOTE 作成したクリップキットは、電源を切ると本体内のメモリーから消えてしまいますので、必要なクリップキットはメモリーカードに保存する必要があります。

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)とそれ以外にフレーズクリップ、A/Dインプット、プラグイン1/2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場合があります。

リアルタイムで簡単エディット!!

サウンドコントロール機能(CS6x)

サウンドコントロールノブを使うと、現在選ばれているボイス(またはパフォーマンスの場合は鍵盤で演奏しているパートのボイス)の音色や音質やエフェクトのかかり具合をリアルタイムで変化させることができます。各ノブの動きは次の通りです。変化させたボイスは、いつでもボイス(またはパフォーマンス)ごとに2種類ずつ(シーン1/2)シーンストアしたり(P.45)、シーン1/2を含めてボイス(またはパフォーマンス)ストア(保存)することができます(P.116、141)。ただし、シーンとしてストアされるのは、FILTERの2つのノブ、EGのATTACKノブ/DECAYノブ、アサインノブ1/2の設定に限られます。

NOTE それぞれの音色には最適値がプリセットされていますので、各ノブ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。

FILTER(フィルター)

この2つのノブで音色を調節するためのフィルターをコントロールします。一般的にフィルターとは特定の周波数帯域の信号だけを通過させ、他の周波数帯域の信号をカットすることによって音色を変化させる機能です。

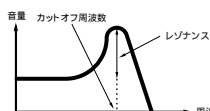
NOTE ここでコントロールできるフィルターは、それぞれボイスのエレメントごとに設定されているフィルタータイプによって異なります。

CUTOFF ノブ

このノブでフィルターのカットオフ周波数をコントロールします。ノブを左に回すほどカットされる倍音が増えるため、こもったサウンドになります。ノブを右に回すほどカットされる倍音が減るため、明るいサウンドになります。

RESONANCE ノブ

このノブでカットオフ周波数付近の音量を強調します。ノブを右に回すほど効果が強くなり、左に回すほど効果が弱くなります。共鳴したようなサウンド、金属的な響きを持つユニークなサウンドなど、もともとなる音色によってさまざまな効果を生み出すことができます。



EFFECT(エフェクト)

この2つのノブで、ボイスのリバーブやコーラスエフェクトのかかり具合を調節します。

REVERB ノブ

このノブでリバーブエフェクトへのセンドレベル量をコントロールします。ここでのコントロールにより、リバーブ効果のかかり具合をプラス/マイナスすることができます。ノブを右に回すほど効果が強くなり、左に回すほど効果が弱くなります。

NOTE リバーブエフェクトのタイプによって効果のかかり具合は異なります。なお、リバーブエフェクトのタイプはP.89で設定します。

CHORUS ノブ

このノブでコーラスエフェクトへのセンドレベル量をコントロールします。ここでのコントロールにより、コーラス効果のかかり具合をプラス/マイナスすることができます。ノブを右に回すほど効果が強くなり、左に回すほど効果が弱くなります。

NOTE コーラスエフェクトのタイプによって効果のかかり具合は異なります。なお、コーラスエフェクトのタイプはP.89で設定します。

ATTACK ノブ

このノブで音のアタックタイム(鍵盤を弾いた瞬間から最大のレベルに到達するまでの時間)を調節します。例えば、音の立ち上がりが遅いストリングス系のサウンドなどでは、ノブを右に回してアタックタイムを少し遅めに設定してみると、リアルな感じが出ます。また、パーカッションな音を作りたい場合は、ノブを左に回してアタックタイムを短くしてみましょう。

DECAY ノブ

このノブで音のディケイタイム(最大のレベルから減衰しながら持続音量に到達するまでの時間)を調節します。ピアノのように音が鳴った瞬間から小さくなるまでにある程度の時間がかかるようなサウンドの場合、このノブを右に回してディケイタイムを少し長めに設定してみましょう。RELEASEノブによるリリースタイムとの関係によっては、鐘の音のように自然に消えていく減衰音や叩き方によって音の減衰のしかたが異なるパーカッションのような効果など、さまざまなサウンドを作ることができます。

SUSTAIN ノブ

このノブで音のサステインレベル(鍵盤を押している間持続する音量)を調節します。ピアノやギターなどの音色の場合は、最大レベルとサステインレベルにある程度の差がないとリアルな感じが出せません。また、バイオリンやフルートなどの音色では、音を伸ばすような演奏をする場合でも最大レベルに近い音量のまま持続しますので、最大レベルとサステインレベルにさほど差をつける必要がありません。

RELEASE ノブ

このノブで音のリリースタイム(鍵盤を放した瞬間から音が消えて行くまでの時間)を調節します。音に余韻をつけて長く響かせたい場合は、ノブを右に回してリリースタイムを長くしてみましょう。逆に歯切れのいいテクニク系のベースサウンドなどでは、リリースタイムを短くしてみるとよいでしょう。

EDITマークについて

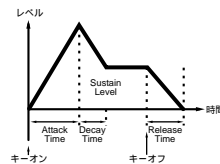
各ノブを動かすと、LCDの左上にEの反転文字(EDITの頭文字)が表示されます。これは、ノブを回した瞬間からそのボイス/パフォーマンスが既にエディット状態であり、現在ストアされていないことを示しています。エディットした音が必要な場合は、このあと必ずストア操作を行ってください(P.116、141)。

エディットマーク

GET  Name) Ctry

EG(エンベロープジェネレーター)

この4つのノブで、ボイスの音量の時間的な変化(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)を作ることができます。各楽器音は、その楽器特有のエンベロープを持っており、楽器の種類を聞き分ける大きな要素となっています。これらの4つのパラメーターはエンベロープをシミュレートする機能です。



NOTE これらの8つのノブの機能は、ボイスエディット(P.78)やパフォーマンスエディット(P.121)のCOMMON クイック エディット エンベロープジェネレーターのパラメーターと同じものです。

ライブ演奏に効果的!!

CS6x/CS6R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.42)

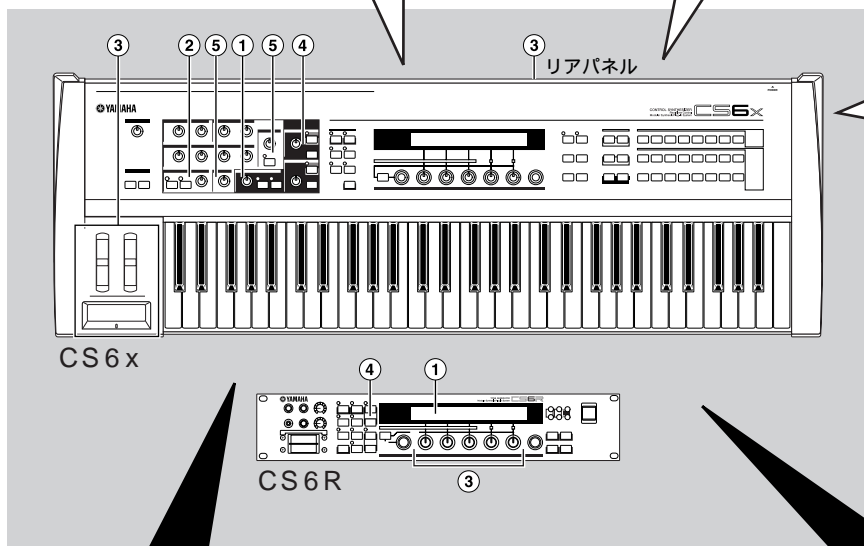
和音を押さえるだけで、さまざまなアルペジオパターンを自動演奏させることができます。あらかじめアルペジエーター用の鍵域や音色(特定のエレメント)を設定しておくことができるので、左手でアルペジエーターを演奏しながら、右手では別のサウンドを演奏することもできます。

② シーン機能(CS6x)を活用しよう(P.45)

サウンドコントロールノブで手軽にエディットした音色を2種類ストアしておくことができます。その2つの音色をリアルタイムで切り替えたり、ミックスしたりするシーンコントロールを活用することができます。シーンコントロールはパネルのノブだけでなく、フットコントローラーを使っても行えるように設定することもできます(P.46)。

③ コントローラーを活用しよう(P.47)

CS6x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、リボンコントローラ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.52)。その他CS6x/CS6Rのノブ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。



④ フレーズクリップ機能を活用しよう(P.53)

既存のクリップ(波形)を読み込んだり、実際にCDなどのオーディオ機器から録音したフレーズを、楽器音として演奏に利用することができるのがフレーズクリップ機能です。現在のクラブ系の音楽シーンなどでは必要不可欠なリズムやフレーズのループ演奏を手軽に行えます。まず、本体に取り込んだ複数のクリップを、実際に鍵盤演奏できるように各音程に割り当て、クリップキット(最大4つ)を作成します。作成したクリップキットはライブでのリアルタイムな鍵盤演奏に使えるだけでなく、パフォーマンスのパートの1つとして割り当てることにより、シーンサーでのコントロールも可能になります。

⑤ まだあるこんな便利機能!!(P.59)

パネル上には、サウンドコントロールノブ以外にもPANノブやポルタメント奏法に関するノブやON/OFFキーが装備されています。リアルタイムで音の定位を移動させたり、ソロ演奏時に欠かせないポルタメント機能をマニュアルでオン/オフするなど、意外に便利な機能です(CS6xのみ)。

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/パフォーマンス/フレーズクリップ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。CS6x/CS6R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/クリップキットごとに好きなアルペジオタイプ(128種類)やテンポ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)やブ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。

NOTE CS6Rをお使いの場合、アルペジエーターのオン/オフ、ゲートタイムレートの変更、アルペジオホールド機能のオン/オフはエディットモードで行います(P.82、83)。

アルペジエーターをオン/オフする.....

パネルのARPEGGIO ON/OFFキーを押すたびにアルペジエーター機能をオン/オフすることができます。アルペジエーターをオンにすると、ON/OFFキーのランプが点灯します。アルペジエーターはボイス/パフォーマンス/フレーズクリップモード時に機能させることができます。また、シーケンサー機能がオンになっているときに、アルペジエーターをオン/オフすることもできます。



NOTE 現在選ばれているボイス/パフォーマンス/クリップキット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/クリップキットを選んだ時点でパネルのON/OFFキーのランプが点灯します。

NOTE パネルのON/OFFキーの動作(機能のオン/オフ)は、ボイス/パフォーマンス/クリップキットのストア操作(P.116、141、160)によってボイス/パフォーマンス/クリップキット単位でストアしておくことができます。

NOTE ボイス/パフォーマンス/フレーズクリップエディットモードのArpディスプレイ(P.82)で、現在選ばれているアルペジオタイプやテンポを確認/変更したり、その他の細かい設定を行うことができます。

アルペジエーターを使って演奏する.....

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/クリップキット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て、更にそのパートのアルペジエーター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.133)。

フレーズクリップモードでは、現在選ばれているクリップキットの音色(弾いた鍵盤に割り当てられているクリップ)でアルペジオ演奏が行われます。

NOTE もし、ある鍵盤位置を弾いて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盤でない、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。

ゲートタイムレートを変更する

パネルのGATE TIME(ゲートタイムレート)ノブを使って、アルペジオ演奏のゲートタイム(音の長さ)の割合を変えることができます。ノブがまん中にあるとき(センタークリック位置)のゲートタイム値(元のアルペジオデータのゲートタイム値=100%)を基準として、右方向に回すほどゲートタイムが長くなり、右いっぱいには回しきったときが最大値(200%)となります。また左方向に回すほどゲートタイムが短くなり、左いっぱいには回しきったときが最小値(0%)となります。アルペジオ演奏を行いながら、このノブを動かすことによって、リアルタイムで音の長さの変化を付けることができます。ただし、サウンドやフレーズによって効果は異なります。



アルペジオタイプ、テンポ、ノートリミットを変更する.....

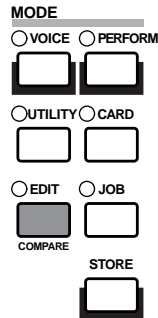
128種類のさまざまなアルペジオタイプがプリセットされています。また、演奏する曲や目的に合わせてアルペジエーターの演奏スピード(テンポ)を自由に設定することができます。アルペジエーターはノートリミットで設定した鍵域で機能させることができます。各パラメーターはボイス/パフォーマンス/クリップキット単位で設定し、ストアすることができます。実際に鍵盤を弾いてアルペジエーターを機能させ、それぞれの効果を耳で確認しながら設定するとよいでしょう。

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。

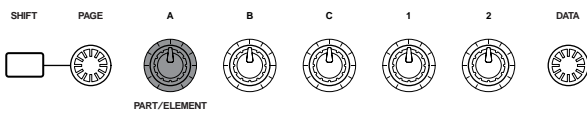
NOTE プリセットドラムを選ぶにはメモリーキーのPRE1を押しながらPRE2を押したあと、PROGRAMキーを押します。ここではプリセットドラムの1を選びますので、PRE1を押しながらPRE2を押したあと、PROGRAMキーの1を押してください。CS6Rの場合は、PRE1を押しながらPRE2を押してから、ENTERキーを押した後、PAGEノブを動かすことで目的のドラムボイスを選択できます。

アルペジオタイプの選択

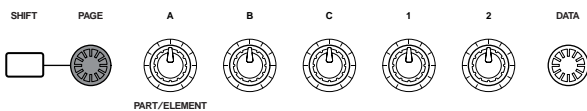
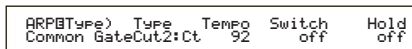
- ボイスプレイモードの状態では、EDITキーを押します。ボイスエディットモードに入り、前回ボイスエディットモードで最後に開いていた画面が開きます。



- 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。



- 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。

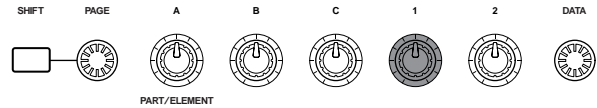
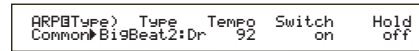


NOTE SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、設定範囲のメニューが表示されます。続けて、PAGEノブを回してARP(アルペジオ)の項目にカーソルを合わせるだけで、簡単にARPのページへジャンプすることもできます(P.80)。

- 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。

- ノブ1またはパネル上のARPEGGIOキーを使ってアルペジオを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。



続けて、他のアルペジオタイプを選んだり、その他のドラム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。

アルペジオタイプは次の5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。

今回はノーマルボイスやフレーズクリップを選んで、お気に入りのアルペジオタイプを探してみてください。

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。

Cl(フレーズクリップ)

ループリミックスやループディバイドしたクリップを割り当てたクリップキットに使用します。さまざまな新しいリズムパターンを作り出すことができます。

Ct(コントロール)

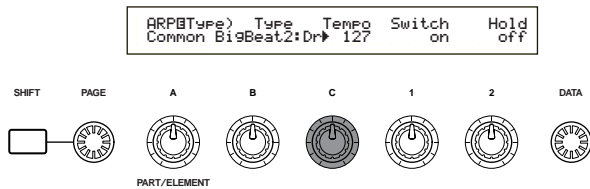
音色を変更します。ノート情報はありません。アルペジオモードのKey Modeをdirectにしておくことによって効果が得られます。

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。

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(CS6x)。フットスイッチへの機能の割り当て方についてはP.53、165をご参照ください。

テンポの設定

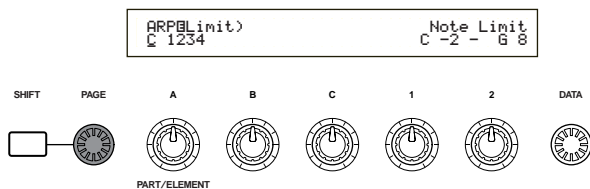
Tempoのパラメーターに対応したノブCを動かすと、25～300の範囲の中から好きなテンポ値を設定することができます。ここで選んだテンポでアルペジエーターの演奏が行われます。ノブCを動かした時点でカーソル(▶)がTempoのパラメーターに移動しますので、DATAノブまたはINC/DECキーを使って、テンポ値を設定することもできます。パネルのTEMPOノブを使って直接テンポを設定することもできます。



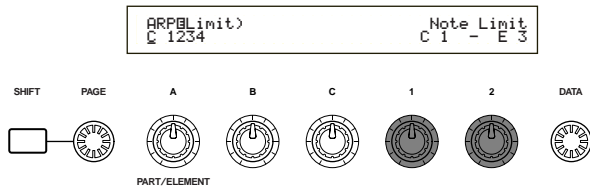
ノートリミットを設定する

ここでは、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2のChamp)で、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。

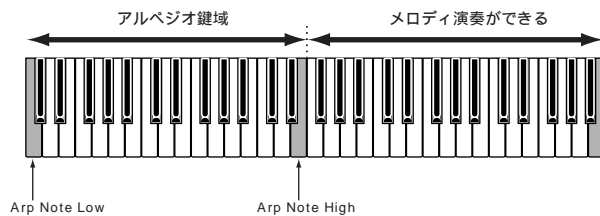


- 2 ノブ2を動かしてアルペジオ鍵域の最高音のパラメーターにカーソルを移動させます。そのままノブ2を動かして最高音を指定することもできますが、ここではSHIFTキーを押しながらE3(真ん中のミ)の鍵盤を押して最高音を設定してみましょう。同様にノブ1を動かして最低音のパラメーターにカーソルを移動させ、SHIFTキーを押しながら一番左端の鍵盤を押して最低音を設定しましょう。



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(矢印)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することもできます。

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002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。パネルのPORTAMENTOノブでポルタメントのスピードを変えたり、ON/OFFキーでポルタメントをオフにすることができます(P.59)。

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。

パネルのARPEGGIOのHOLDキーを押すたびにホールド機能をオン/オフすることができます。ホールド機能をオンにすると、HOLDキーのランプが点灯します。

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HOLDキーを押して、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、CUTOFFノブやRESONANCEノブなどのサウンドコントロールをまわしてみてください。さまざまな音色変化を楽しむことができます。



NOTE 現在選ばれているボイス/パフォーマンス/クリップキットでホールド機能があらかじめオンに設定されている場合は、そのボイス/パフォーマンス/クリップキットを選んだ時点でパネルのHOLDキーのランプが点灯します。

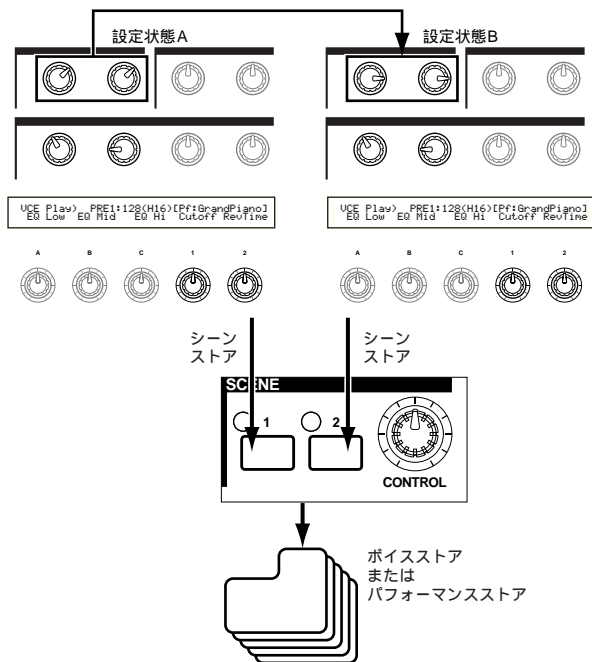
NOTE パネルのHOLDキーの動作(機能のオン/オフ)は、ボイス/パフォーマンス/クリップキットのストア操作(P.116、141、160)によってボイス/パフォーマンス/クリップキット単位でストアしておくことができます。

NOTE ボイス/パフォーマンス/フレーズクリップエディットモードのArpディスプレイ(P.82)で、HOLDキーの動作(機能のオン/オフ)を設定することもできます。

② シーン機能を活用しよう! (CS6xのみ)

シーンとは、サウンドコントロールのFILTER(CUTOFF/RESONANCE)ノブ、EG(ATTACK/DECAY)ノブ、アサインノブ1/2の設定状態をそのまま記憶しておき、いつでもワンタッチで呼び出せる機能です。各ノブを動かしてリアルタイムでエディットした音色を、ボイス/パフォーマンスごとにシーン1、シーン2として2種類ずつストアしておくことができます。

例えば、次の図のように設定状態Aともう1つの設定状態BをそれぞれSCENE1キーとSCENE2キーにストアしておくことにより、1つのボイス(またはパフォーマンス)でも2タイプの音色を使い分けることができます。また、シーンコントロール機能を使うことにより、設定状態AとBを連続的に切り替えることができるので、ちょうど設定状態AとBをミックスしたような中間的な音色を使用することもできます。



シーンを設定する

NOTE シーンの設定は、エディットバッファ(一時保管場所)に、一時的に保管されるものです。したがって、他のボイスやパフォーマンスを選んだり、別のモードに移るとシーン設定は失われます。シーン設定を行ったあとは、必ずボイスストアまたはパフォーマンスストアを実行し、ボイスまたはパフォーマンスの一部としてストアする必要があります。

- 1 ボイスモードまたはパフォーマンスモードで、シーンの設定を行いたいボイスやパフォーマンスを選択します。

NOTE ボイスやパフォーマンスを切り替えた時点で、必ずどちらかのシーンが呼び出された状態(どちらかのSCENEキーのランプが点灯している状態)になります。したがって、これから行うシーンの設定は、現在呼び出されているシーンの状態からさらに音色を変化させるものとなります。なお、両方のSCENEキーのランプが点灯し、2つのシーンの中間の状態が呼び出される場合もあり、この場合、あとでシーンストアの操作が必要になります。

- 2 シーン設定の対象となるサウンドコントロールノブやアサインノブ1/2を動かして好きな状態(音色)にします。

NOTE アサインノブ1/2の機能は、あらかじめボイスごとに設定しておくことができます(P.51、84)。

- 3 必要に応じて、もう一つのSCENEキーを押してシーンを切り替え、別の音色状態を設定します。

- 4 ボイスストア(P.116)またはパフォーマンスストア(P.141)を実行し、今作ったシーンの設定を記録します。

なお、シーンコントロール(P.46)により、両方のSCENEキーのランプが点灯した状態でボイス/パフォーマンスストアを行うと、2つのシーンの中間の状態をストアすることができます。

シーンをストアする

両方のSCENEキーのランプが点灯している状態(2つのシーンの中間の状態)で、サウンドコントロールノブやアサインノブ1/2を動かして音色を変更したり、あとから説明するシーンコントロール機能(P.46)で、2つのシーンの中間の音色を作った場合、その音色の状態をどちらかのSCENEキーにシーン設定の1つとしてストアすることができます。この操作をシーンストアと呼びます。次の操作でシーンストアを行うことができます。

- 1 STOREキーを押しながら、SCENE1キーまたはSCENE2キーを押します。押した方のキーのランプが点灯し、現在の音色の状態(ノブの状態)がストアされました。

NOTE さきほど説明したシーンの設定操作のように、SCENE1キーのランプだけが点灯している場合やSCENE2キーのランプだけが点灯している状態で音色を変更した場合は、それぞれのシーンを直接エディットすることになりますから、特別にこのシーンストア操作を行う必要はありません。

- 2 必要に応じてもう一つのキーにも別のシーンをストアします。

- 3 ボイスストア(P.116)またはパフォーマンスストア(P.141)を実行し、シーンの設定を記録します。

シーンを呼び出す

ストアしてあるシーンは、SCENE1キーとSCENE2キーをそれぞれ押すだけで簡単に呼び出すことができます。押した方のランプが点灯します。

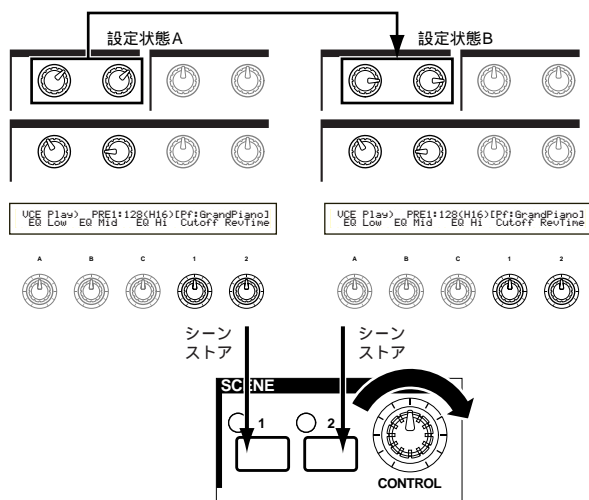
NOTE ボイスやパフォーマンスを切り替えた時点で、必ずどちらかのシーンが呼び出された状態(どちらかのSCENEキーのランプが点灯している状態)になっています。なお、両方のSCENEキーのランプが点灯し、2つのシーンの中間の状態が呼び出される場合もあります。

NOTE シーンを呼び出す前に、シーン設定の対象となるノブの位置をたとえばどのように動かしていても、シーンを呼び出した時点では(各ノブの物理的な位置にかかわらず)、内部的にはシーンとしてストアされた時の各ノブの位置の値が有効になっています。

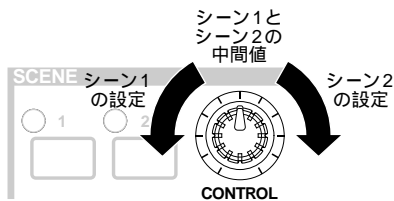
シーンコントロール機能を使う.....

シーンコントロールとは、SCENE CONTROLノブを使って2つのシーンの中間的な音色を經由して、連続的に切り替える機能です。例えば、次の図の設定状態AとBをそれぞれシーン1と2としてストアしておき、シーン1からシーン2へ連続的に切り替えていくと、複数のノブが左から右へ動いていくのと同じ効果を作り出すことができます。

例えば、レゾナンス効果が次第に強くなったり、LFOのスピードが速くなっていく効果など、さまざまな複数の効果を一度に得られることとなります。特にライブ演奏などでリアルタイムでの音色変化を作り出す場合、非常にインパクトのある演出を行えます。



SCENE CONTROLノブを左いっぱいに戻した状態でシーン1の設定、右いっぱいに戻した状態でシーン2の設定となり、まん中にあるときがちょうどシーン1とシーン2の中間値ということになります。SCENE CONTROLノブを左から右へ回していくと、シーン1の設定からシーン2の設定に連続的に変化していくことになります。ノブを左右に回しきった状態以外のときは、SCENE 1キーとSCENE 2キーの両方のランプが点灯します。

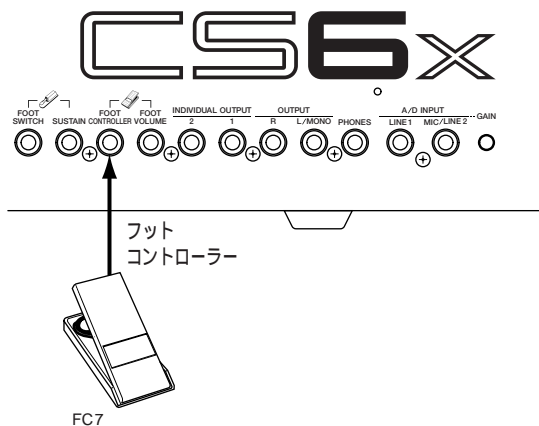


NOTE SCENE CONTROLノブには、ボリュームやパンなど別のコントロールエンジンナンバーを割り当ててコントロールすることもできます(P.165)。

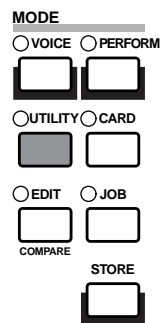
フットコントロールでシーンコントロールしよう(CS6x)

CS6xのリアパネルにある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シーンコントロールを行うことができます。フットコントロールによるシーンコントロールを行うためには、あらかじめ次の手順でコントロールの設定を行います。

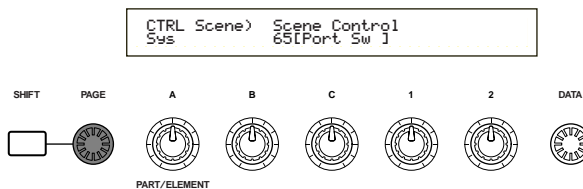
CS6x



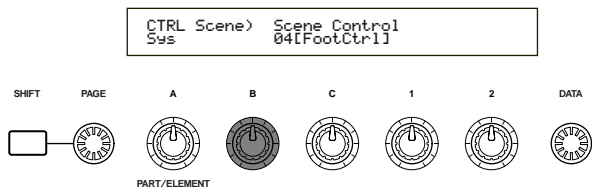
- UTILITY(ユーティリティ)キーを押して、ユーティリティモードに入ります。



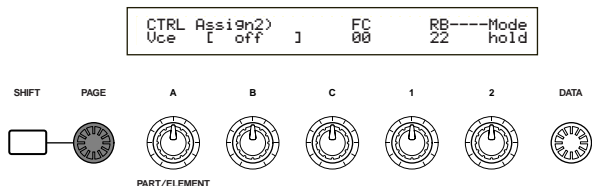
- PAGEノブを回してCTRL Scene(システム コントロール シーン)のページを表示させます。



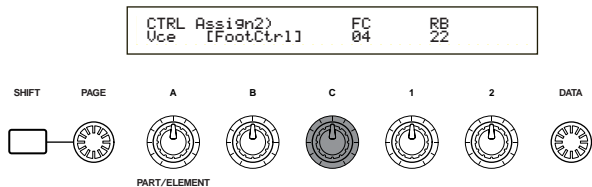
- ③ ノブBを動かして、04:FootCtrl(フットコントロール)を選択します。



- ④ 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。



- ⑤ ノブCを動かして、04:FootCtrl(フットコントロール)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、シーンコントロールする機能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ってシーンコントロールすることができます。

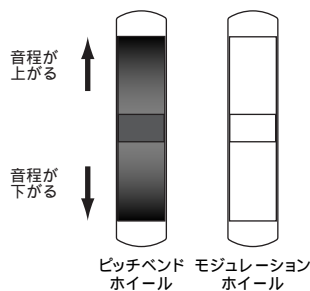
NOTE 上記の手順は、ボイスモードでのフットコントローラーによるシーンコントロールの設定に関するものです。パフォーマンスモードでのフットコントローラーによるシーンコントロールに関する設定を行うには、上記の手順4.と5.の操作をパフォーマンスエディットモードのCTL Assign2ディスプレイで行います。それ以外の設定操作は上記の手順と同様です。

③ コントローラーを活用しよう!

CS6xはピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、リボンコントローラーを装備しています。また、CS6x/CS6RのノブA/B/C/1/2に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。

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。

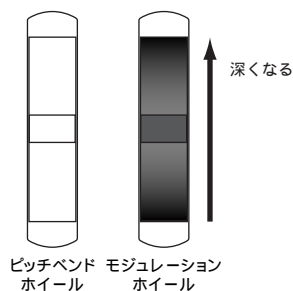


NOTE ボイスごとにピッチベンドレンジ(効果の幅)を設定することができます。また、その他さまざまな機能を割り当て、特別なコントローラー(本体内部へのコントローラー)として使用することもできます(P.84)。

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

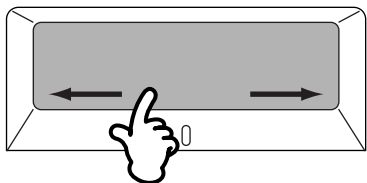
モジュレーション効果をかけるためのホイールです。奥へ回すほど効果のかかり具合が深くなります。



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.84)。

リボンコントローラー

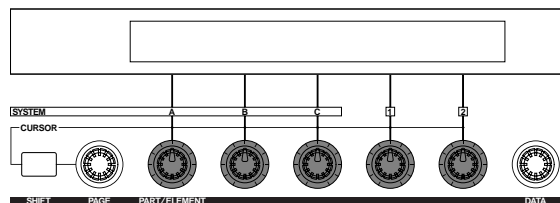
コントローラーの表面を指で左右方向へこすることにより、さまざまな効果をかけることができます。例えば、フィルターのカットオフをコントロールする機能など、かけたい効果をあらかじめ割り当てておき(P.84)、リアルタイムで音色を変化させることができます。通常、右方向へこするほど効果のかけ具合が深くなります。なお、右方向へこするほど効果のかけ具合が浅くなるような設定もできます。



NOTE リボンコントローラーに関するパラメーターはユーティリティモードで設定します(P.164、169)。

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.50、165)。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.51、84)。

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.24)。

フットコントローラー(CS6x)

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.18)に接続して使用します。CS6xの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(CS6x)

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.18)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.52、165)で行います。

サステイン(CS6x)

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)をリアパネルのSUSTAIN端子(P.18)に接続して使用します。ピアノのダンパーペダルのように音に余韻を付けることができます。

NOTE サステイン端子に他の機能を割り当ててはできません。

フットボリューム(CS6x)

別売のフットボリューム(FC7など)をリアパネルのFOOT VOLUME端子(P.18)に接続して使用します。あらかじめメインボリュームまたはエクスプレッションのどちらかの機能を割り当てておき、足元でコントロールすることができます。

例えば、両手で演奏している最中に、足元でボイスの音量を変化させる(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 フットボリューム機能の割り当ては、ユーティリティモードのCTRL Otherディスプレイ(P.165)で行います。

ブレスコントローラー

別売のブレスコントローラー(BC3など)をリアパネル(CS6x)またはフロントパネル(CS6R)のBREATH端子(P.18)に接続して使用します。CS6xの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。ブレスコントローラーに吹き込む息の強さ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)ことができます。特に管楽器系のボイスの音量、音色のコントロールに向いています。

NOTE ボイスごとにブレス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。

アフタータッチ

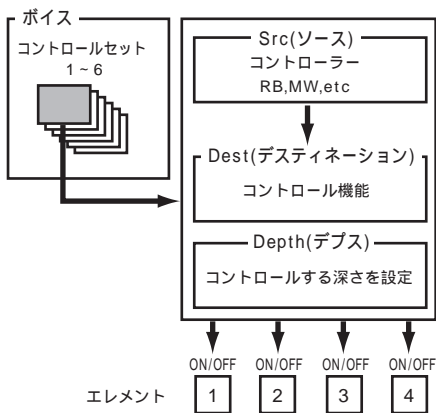
鍵盤を押した状態で、さらに鍵盤を押し込むことによってビブラートをかけたり、音色を変化させる機能です。リアルタイムでの豊かな演奏表現が得られます。CS6xでは本体の鍵盤によって、また、CS6Rでは接続したアフタータッチ付きの外部MIDIキーボードによって、アフタータッチの効果を得ることができます。さまざまなコントロール機能を割り当ててコントロールすることができます(P.84)。

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.47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。また、1つのフレーズクリップキットに対して最大4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つのエレメントのうち、特定のエレメントに対してだけ、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。

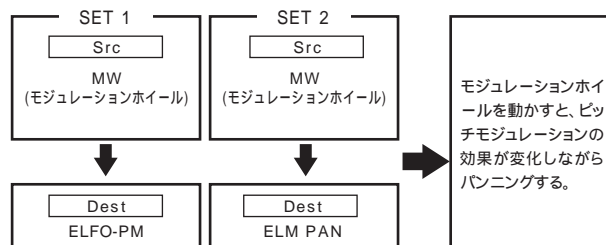


NOTE Dest(デスティネーション)のパラメーターがエレメントに関するものではないとき(00~33のとき)、各エレメントに対するコントローラーの動きの有効/無効を設定するエレメントスイッチは(P.85)は機能しません。

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。

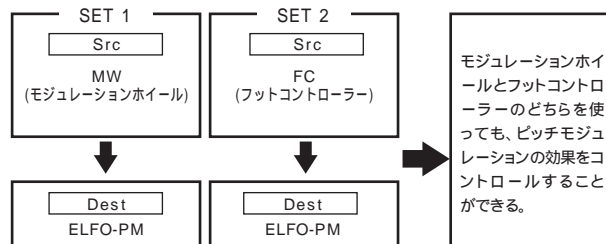
例えば、コントロールセット1でSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てます。続けてコントロールセット2でもSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、ELM PAN(エレメントパン)の機能を割り当てたとします。それぞれ、コントロールを有効にするエレメントの選択やデプス(コントロールの効き具合)の設定も必要になります。

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(エレメント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(エレメント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エレメントの選択やデプス(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。

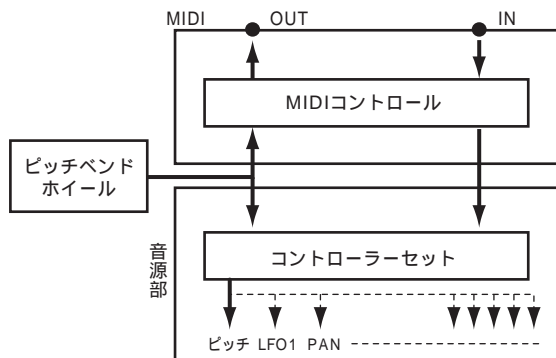


6種類のコントロールセットをフルに活用すれば、リアルタイムでの衝撃的な音色変化を伴うサウンドコントロールが可能になります。

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、CS6x/CS6R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動きが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時に、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時に、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。

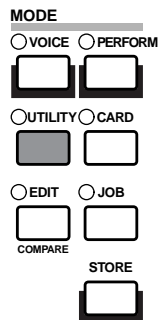
上記のしくみを利用することによって、CS6x/CS6Rの内部音源と外部MIDI音源に対してそれぞれ別々のコントロールが行えるので、使用するボイスや演奏方法を考えて各コントロール機能をうまく設定すると、さまざまな効果的な演出が行えます。例えば、あるボイスのコントロールセットでは、アサインブルノブ1にレゾナンスの機能を割り当てておき、ユーティリティモードのVOICEのCTRL Assign2ディスプレイでは、アサインブルノブ1にコントロールチェンジナンバー1(モジュレーション)を割り当てておくとします。そのボイスの演奏を行う場合に、アサインブルノブ1を動かすと、CS6x/CS6Rのサウンドはレゾナ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。

CS6x(またはCS6Rに接続したMIDIキーボード)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やプレス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。

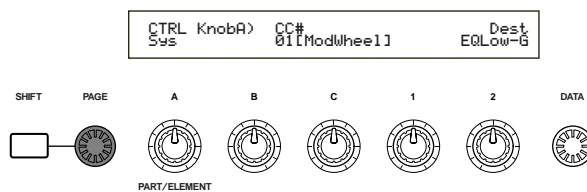
ノブA/B/Cに自分の好きなパラメーターを割り当てよう

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CS6x/CS6R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にリバーブリターンのコントロール機能を割り当てる手順をご紹介します。

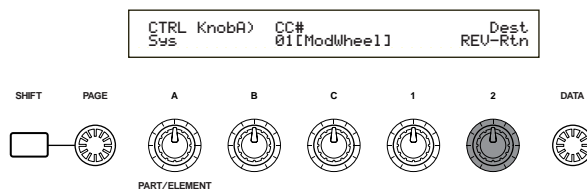
- UTILITY(ユーティリティ)キーを押して、ユーティリティモードに入ります。



- 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(リバーブリターンの)の機能を選択します。



これで、ノブAに対して、リバーブ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/フレーズクリッププレイモード時に、ノブAを動かすとリバーブ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。

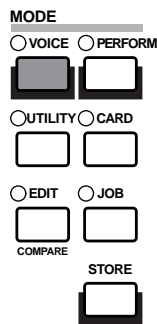
NOTE 割り当てられるコントロール機能については、別冊データリストのシステムコントローラーデスティネーションパラメーターをご参照ください。

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)/クリップキットごとに、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)やクリップキット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.168をご参照ください。

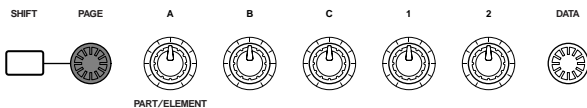
- 1 VOICE(ボイス)キーを押して、ボイスモードに入ります。



- 2 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。

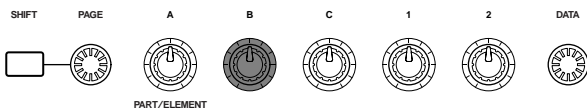
- 3 PAGEノブを回して、CTL Set1(コントロールセット1)のページを表示させます。

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



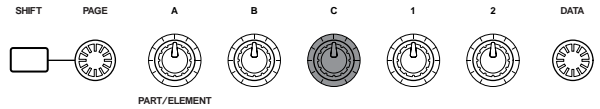
- 4 ノブBを動かして、Src(ソース)のパラメーターに、コントローラーとして使用するKN1(16)(ノブ1)を選択します。

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



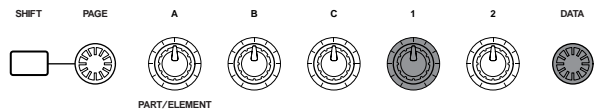
- 5 ノブCを動かして、Dest(デスティネーション)のパラメーターに、コントローラーでコントロールするための機能としてPCH-Crs(ピッチ:コース)を選択します。

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



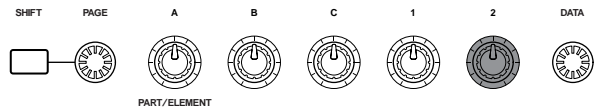
- 6 ノブ1とDATAノブを使って、どのエレメントに対してコントロールを有効にするかを設定します。ノブ1を使ってカーソル(点滅部分)を移動し、DATAノブでコントロールを有効にしたいエレメントナンバー(1~4)を表示させます。

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



- 7 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
```



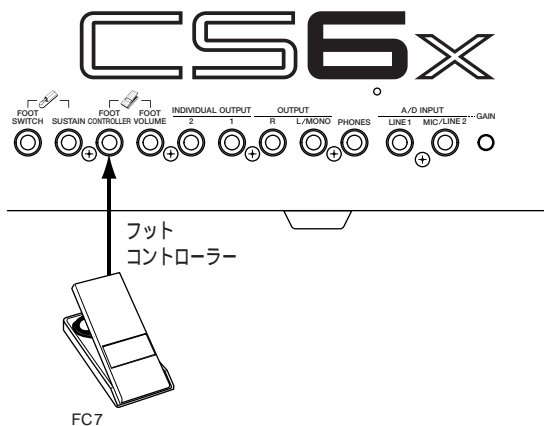
- 8 エディットしたボイスをストア(P.116)します。

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。

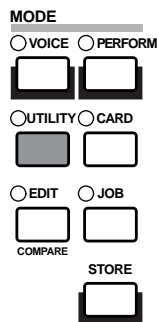
NOTE 割り当てられるコントロール機能については、別冊データリストのコントローラーセットデスティネーションパラメーターをご参照ください。

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(CS6x)
 CS6xのリアパネルにある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。

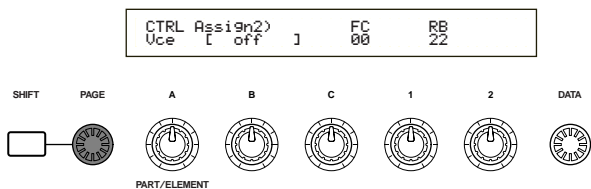
CS6x



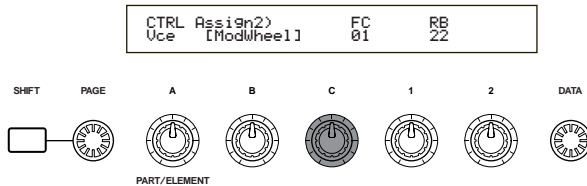
- UTILITY(ユーティリティ)キーを押して、ユーティリティモードに入ります。



- PAGEノブを回してCTRL 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。



- 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。

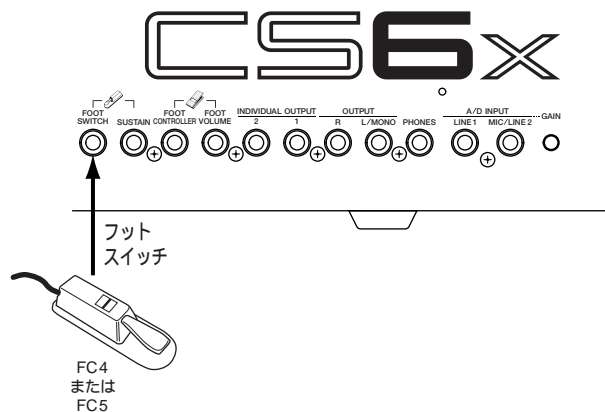
NOTE 上記の手順は、ボイスモードでのフットコントローラーによるモジュレーションコントロールの設定に関するものです。パフォーマンスモードでのフットコントローラーによるモジュレーションコントロールに関する設定を行うには、上記の設定操作をパフォーマンスエディットモードのCTL Assign2ディスプレイで行います。

フットスイッチでプログラムを切り替えよう(CS6x)

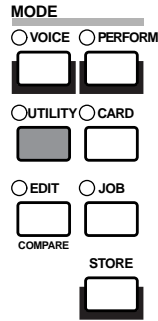
CS6xのリアパネルにあるFOOT SWITCH(フットスイッチ)端子に別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を接続して、手を使わずに足元でプログラムを切り替えることができます。例えば、ライブで使用するボイスやパフォーマンスをあらかじめ順番に並べてストアしておけば、ステージでこの機能を使ってスムーズにボイスやパフォーマンスを切り替えていくことができます。

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。

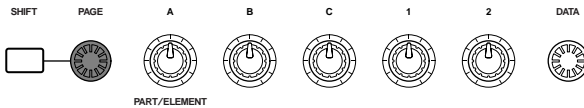
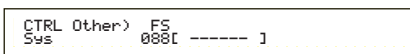
CS6x



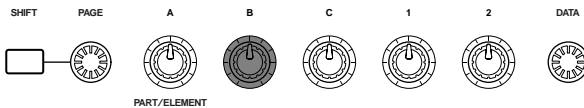
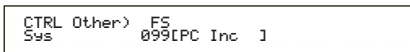
- ① UTILITY(ユーティリティ)キーを押して、ユーティリティモードに入ります。



- ② PAGEノブを回してCTRL Other(コントローラアザー)のページを表示させます。



- ③ 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/フレーズクリップモード時に、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.165)。

④ フレーズクリップ機能を活用しよう!

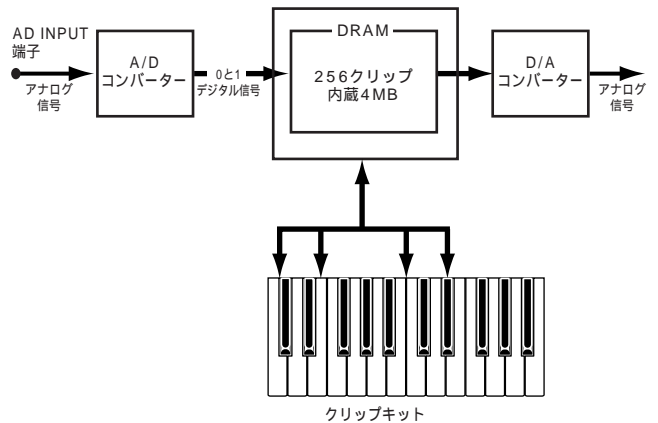
CS6x/CS6Rでは、自然界の音を本体内に取り込み(録音/読み込み)、楽器音として演奏する機能があります。本体内に取り込まれたウェーブデータをクリップと呼び、クリップを録音/再生(演奏)する機能をフレーズクリップ機能と呼びます。

実際のクリップの取り込みや再生は、フレーズクリップモード(P.142)で行いますが、ここではフレーズクリップに関する基礎知識や概念についてご紹介します。

フレーズクリップの構成

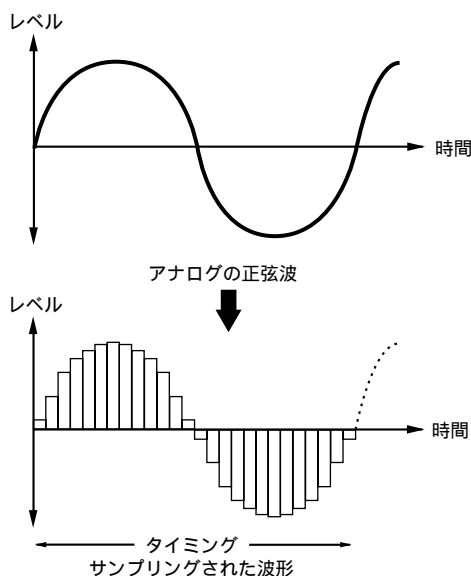
もう少し詳しく見てみると、次の図のようにリアパネル(CS6Rではフロントパネル)のA/D INPUT端子から入力されたアナログの音声信号を、A/Dコンバーターという回路を通じて、0と1のデジタル信号に置き換える技術(A/D変換)をサンプリング(標本化)と呼びます。CS6x/CS6Rでは、サンプリングされた音声信号のことをクリップと呼び、本体内に最大256種類まで取り込むことができます(4MBのメモリー容量内での取り込みが可能です)。取り込んだクリップは、それぞれ鍵盤の好きな音程に割り当てることにより、特定のクリップを任意の鍵盤で再生することができます。このクリップの鍵盤への割り当てを一まとめにしてクリップキットと呼びます。最大4種類のクリップキットを作成することができます。クリップキットはボイスと同様にパフォーマンスのパートの一つとして利用することもできます。

クリップが再生されるときは、先ほどのA/Dコンバーターと逆の働きを行うD/Aコンバーターによって、クリップのデジタル信号をアナログの音声信号に置き換えます(D/A変換)。



サンプリング周波数とビット数

例えば、次の図は一般的な正弦波をグラフにしたものです。この正弦波を記録する場合、A/Dコンバーターの内部で行われるサンプリングをイメージ的に見ると、次のように時間軸上の一定のタイミングで波形のレベルを読み取る作業ということになります。



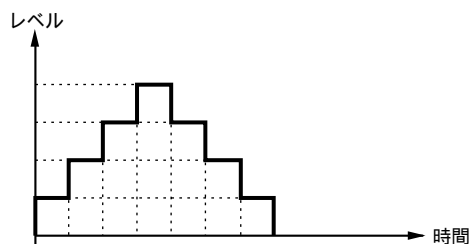
このグラフの横軸に置かれた読み取りのタイミングの回数と、縦軸のレベル読み取りの目の細かさ(段階)が多ければ多いほど、より本物に近い波形を記録することが可能になります。

横軸の読み取りの回数をサンプリング周波数と呼び、1秒間に読み取る回数をヘルツという単位を使って表現します。CS6x/CS6Rでは、1秒間に44100回、つまり44.1kHz(キロヘルツ)のサンプリング周波数でサンプリングを行います。

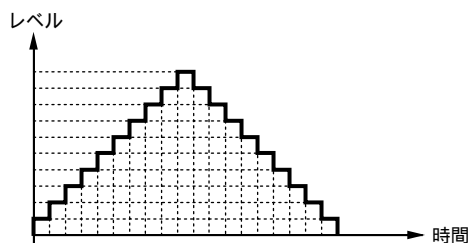
また、グラフの縦軸にあたるレベル読み取りの目の細かさは、ビット数という単位で表わします。CS6x/CS6Rでは、16ビット(2の16乗=65536段階)の目盛でレベルを計っています。

この16ビット、44.1kHzのサンプリング周波数は、CD(コンパクトディスク)などのオーディオ機器に採用されているクオリティと同等です。

グラフA(読み取りタイミングとレベルの目が粗いグラフ)



グラフB(読み取りタイミングとレベルの目が細かいグラフ)



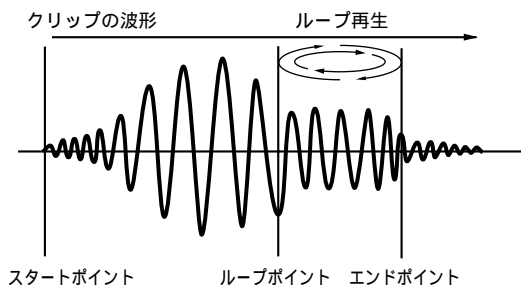
フレーズクリップの再生方法

取り込んだクリップを再生する場合、次の3種類の再生方法を選ぶことができます。

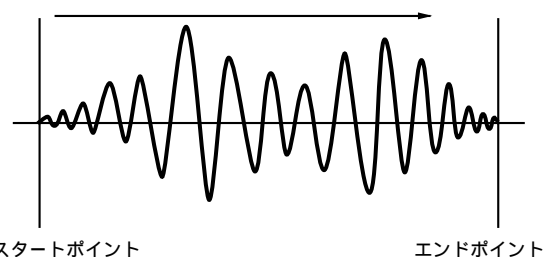
1つはループ再生と呼ばれる方法で、クリップの一部を繰り返して再生させることにより、DJ系のアーティストやダンス系の音楽制作によく用いられるリズムパターンの繰り返し、いわゆるリズムループを作成するのに用いられます。

CS6x/CS6Rでは、鍵盤を押している間、クリップのスタートポイントから再生が始まり、その後ループポイントからエンドポイントを繰り返し再生します。

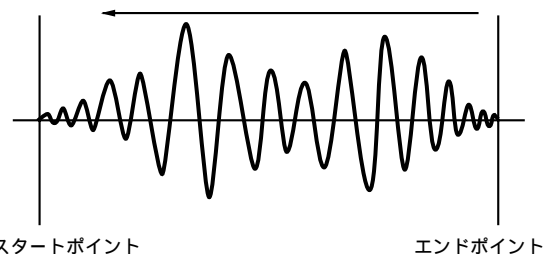
一般的な楽器音を例にとると、多くの持続音の場合、波形のアタックの部分に特長があるので、その部分の手前にスタートポイントを設定して再生をスタートさせ、比較的特長のない持続部分にループポイントとエンドポイントを設けて繰り返し再生させることにより(本来必要な連続した再生時間をループ再生によってかせぐことにより)、メモリー容量を節約しながらさまざまな持続音を実現することができます。



2つ目はワンショット再生と呼ばれる方法で、鍵盤を弾くたびに、クリップのスタートポイントからエンドポイントまでを1度だけ再生する方法です。ドラムやパーカッションなどの比較的音の短いクリップを再生する場合にこの方法を使います。



3つ目はリバース再生と呼ばれる方法で、鍵盤を弾くたびに、クリップのエンドポイントからスタートポイントまでを1度だけ逆再生する方法です。リバースシンバルなどの特殊効果をねらったサウンドを作るのに便利です。



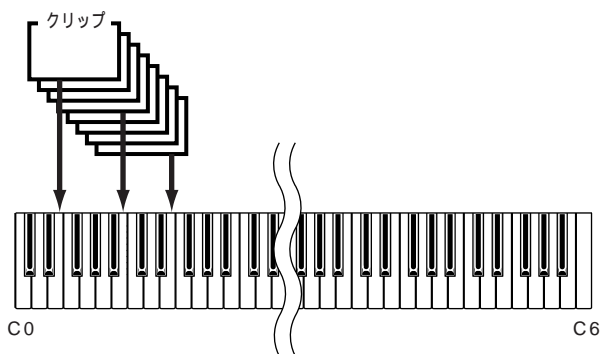
ループ再生の方法や各ポイントの設定は、フレーズクリップエディットモード(P.146)で行います。

クリップキットの作成

取り込んだクリップは、各鍵盤の音程(C0~C6)に割り当てることにより、鍵盤演奏や外部シーケンサーなどのコントロールによって手軽に再生させることができます。また、各クリップごとに音色をはじめ、さまざまなエディットを行えます。このクリップの鍵盤への割り当てを一まとめにしてクリップキットと呼びます。最大4種類のクリップキットを作成することができます。

各音程に割り当てることができるクリップは、それぞれ1つずつに限られますが、ブレイクビーツなどのリズムループ系のクリップやそのリズムを構成する打楽器音のクリップをばらばらに割り当てて、リズム演奏用のクリップキットを作成したり、ユニークなサウンドのクリップばかりを並べた効果音用のクリップキットを作成したりなど、目的に応じてさまざまなクリップキットを作ることができます。

作成したクリップキットは、ボイスやパフォーマンスと同じように扱うことができます。フレーズクリッププレイモードで選択し、CS6x本体の鍵盤(CS6Rの場合は接続した外部MIDIキーボードなどで演奏したり(P.142)、パフォーマンスモードで一つのパートとして使用することができます(P.129)。



NOTE その他にもクリップキットや各クリップに関するさまざまなエディット(P.146)やジョブ(P.154)が用意されています。

! 作成したクリップキットは、電源を切ると本体内のメモリーから消えてしまいますので、大事なデータは必ずメモリーカードにセーブ(保存)してください。

クリップを録音してみよう

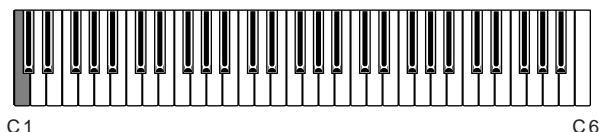
ここでは実際にフレーズクリップを録音し、ループ設定などのエディットやジョブ機能を使って、クリップキットを作ってみましょう。クリップを録音するには、マイクやCDプレーヤーなどのオーディオ機器をCS6x/CS6Rに接続して、それらの音を録音したり、あらかじめ音色やエフェクトをエディットしたCS6x/CS6Rのボイス/パフォーマンス/フレーズクリップを取り込むなど、いくつかの方法があります。ここではわかりやすい例として、先ほどアルペジエーター(P.42)の説明で出てきたような、アルペジエーターを使ってドラムボイスをプレイすると作られるリズムパターンを取り込んでみましょう。次の手順にしたがってトライしてみてください。

1 ボイスプレイモードでプリセットドラムボイスのDR1を呼び出しておきます。MEMORYキーのPRE1を押しながらPRE2を押した後、DATAノブ、INC/DECキー、PROGRAMキー(CS6x)を使って選択します。このように、フレーズクリップモードに入る前に取り込みたいボイスを選んでおきます。

- PHRASE CLIPキーを押して(ランプが点灯)、フレーズクリップモードに入ります。
- RECキーを押したままにすると、次のように録音されたクリップが割り当てられるキーを選ぶディスプレイが表示されます。この例ではC1の音程をレコードキーとして使用します。RECキーを押したまま、CS6xまたはCS6Rに接続された鍵盤を押してC1の音程を指定します。RECキーから指を離すと、レコーディングのディスプレイが表示されます。



```
PCLP Rec) >> Select Record Key <<
             >> C 1:off[ ] <<
```



- ノブBを動かして、Source(ソース)のパラメーターにvoiceを選択します。これは録音元のソースを選ぶ操作ですが、この例ではドラムボイスを録音するのでvoiceを選びます。voiceを選んだ時点で、さきほどボイスモードで選んでいたドラムボイスの音を鍵盤演奏できる状態になります。

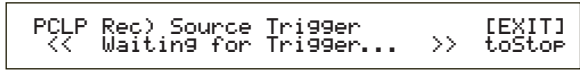
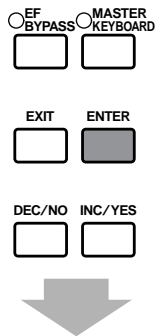
```
PCLP Rec) Source Trigger [ENTER]
(Key=C 1) voice key toStandby
```

- ノブCを動かして、Trigger(トリガー)のパラメーターにkeyを選択します。これは録音開始の方法を選ぶ操作ですが、この例では任意の鍵盤を弾くと録音がスタートするkeyの方法を使用します。
- パネルのARPEGGIOのON/OFFキーを押して(ランプが点灯)、アルペジエーターをONにします。鍵盤を弾くとアルペジエーターによってドラムパターンが鳴り出します。必要に応じてTEMPOキー(SEQ PLAY)を動かして、好きなテンポに調節します。次の手順に進むとすぐに録音の操作になってしまいますので、この時点でサウンドの確認やリハーサルをしておきましょう。

NOTE CS6Rをお使いの場合は、あらかじめドラムボイスのエディット(P.102)でアルペジオスイッチをオンにしたドラムボイスをストアしておき、そのドラムボイスを選んだ上でフレーズクリップモードに入ります。

NOTE 音質の劣化を防ぐために、ボイスの音量の設定(ボイスエディットで設定)を、なるべく大きくしておきましょう。

- 7 ENTERキーを押すと録音スタンバイの状態になり、ディスプレイにWaiting for trigger...(トリガー待機中)が表示されます。



- 8 任意の鍵盤を弾くと、録音が始まります。1小節ほどの長さのドラムパターンを演奏してみましょう。

- 9 EXITキーを押すとNow Working...(現在処理中)が表示され、録音が終了します。
録音したフレーズクリップは、上記の手順④で選んだC1の音程に割り当てられています。RECキーを押しながらC1の鍵盤を押すと、今録音したクリップを試聴することができます。

NOTE 録音後の音量が、録音時にモニターした音量と異なる場合がありますが、これは録音時の自動調節機能(1音分の音量に合わせる機能)の働きによるものです。録音後にフレーズクリップエディットモードで音量調節を行うことができます(音量が小さい場合は、EQ TypeをBoost12などにする方法もあります)。

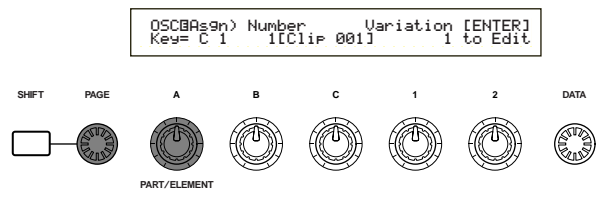
録音の結果が気に入らなかった場合、続けてENTERキーを押すことにより、録音のやり直しができます。

- 10 フレーズクリップレコードモードを抜けると、録音の結果が自動的に新しいクリップナンバーとクリップネーム[Clip 001]で、上記の手順④で選んだC1の音程に割り当てられ、メモリー(DRAM)上に一時的に記憶されます。
この場合は、フレーズクリップレコードモードを抜けずに、続けてEDITキーを押してフレーズクリップエディットモードに入り、エディットしてみましょう。

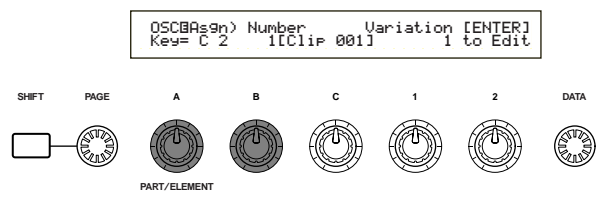
クリップをエディットしてみよう.....

今録音したフレーズクリップをエディットしてみましょう。フレーズクリップエディットモードでは、録音したクリップを各鍵盤(音程C0~C6)に割り当て、鍵盤全体でさまざまなクリップを再生できるようにクリップキットを作ります。クリップごとにループや音色などのパラメーターを設定することができます。ここでは、先ほど録音したクリップに対して、いくつかのエディット操作を行ってみましょう。先ほどの手順⑩に続けて以下の手順に進んでください。

- 11 PAGEノブを動かして、フレーズクリップエディットモードのOSC Asgn(オシレーターアサイン)のページを開きます。通常、ここでは各音程(クリップキー)にクリップを割り当てる作業を行いますが、さきほど録音したフレーズクリップはすでに上記の手順④で選んだC1の音程に割り当てられています。C1の鍵盤を押さえるか、ノブAを回してC1を選ぶと、C1に割り当てられている[Clip 001]という名前のクリップが表示されます。鍵盤を押さえてC1のクリップキーを選んだ場合、クリップの音が鳴ります。

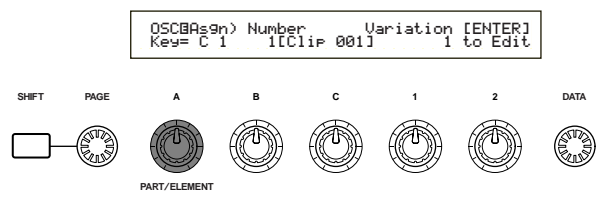


なお、続けてD1からC2までの白鍵にも同じ[Clip 001]を割り当てておきましょう。これは、これから各音程にバリエーションを設定するためです。各鍵盤を押さえるか、ノブAを回して各音程を選び、ノブBを回して[Clip 001]をそれぞれ割り当ててください。



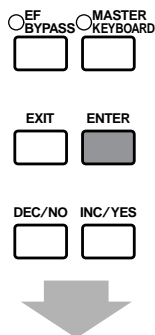
バリエーションとは、ループポイントなどの設定を含めたクリップの再生の方法を意味しており、1つのクリップに対して最大8つの異なるループポイントを設定しておくことができます。例えば、先ほど録音したドラムパターンのクリップ[Clip 001]も、あるバリエーションでは1小節のループパターンとして再生できるように設定してみたり、他のバリエーションではリバース(逆再生)にしてみるなど、同じクリップでも異なる再生方法を用意しておくことができるわけです。

先ほどC1~C2までの8つの鍵盤にそれぞれ同じ[Clip 001]を割り当てましたが、現時点では、まだバリエーションの設定を行っていませんので、すべて同じ再生音になってしまいます。それぞれ異なるバリエーションを設定した時点で、C1~C2までの8つの鍵盤で同じクリップを使っているにもかかわらず、まったく異なるパターン(再生音)を演奏することが可能となります。それでは、C1の音程にバリエーションを設定しましょう。鍵盤を押さえるか、ノブAを回してC1の音程を選んでください。



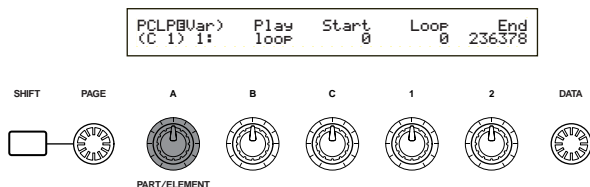
- 12 C1の音程が選ばれていることを確認してENTERキーを押すと、[Clip 001]のバリエーション設定ディスプレイが表示されます。

NOTE EXITキーを押すと、このディスプレイから抜け、もとのディスプレイに戻ります。



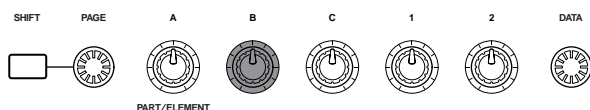
PCLPBVar)	Play	Start	Loop	End
(C 1) 1:	loop	0	0	236378

- 13 ノブAを動かしてバリエーションのナンバーを選びます。まずはバリエーションの1を選びましょう。



- 14 最初にPlayのパラメーターを見てみましょう。このパラメーターは、先ほどP.54でご説明したように、フレーズクリップの再生方法を3種類の中から指定するものです。ノブBを動かして、Playのパラメーターにreverse(リバース)を選んでみましょう。

PCLPBVar)	Play	Start	Loop	End
(C 1) 1:	reverse	0	0	236378



続けて、バリエーションの1を割り当てたC1の鍵盤を弾いて、リバースの効果を確認してみましょう。ドラムパターンのクリップ[Clip 001]が逆再生されるのがわかると思います。

これで、C1の音程にバリエーションの1が割り当てられました。

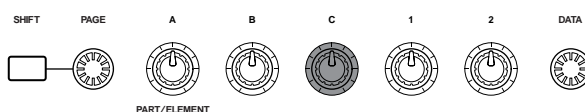
NOTE リバースは、End(エンドポイント)からStart(スタートポイント)までを逆再生する機能なので、各ポイントを変更するだけで、再生させる長さを変えることもできます。録音した時点では、単純にクリップの開始位置がスタートポイント、クリップの終わりがエンドポイントとして割り当てられています。

- 15 EXITキーを押して、OSC Asgn(オシレーターアサイン)のページに戻り、今度は、D1の音程を選んでENTERキーを押してください。

- 16 バリエーションの2に切り替えてください。バリエーションの2では、PlayのパラメーターにLoop(ループ)を選んでみましょう。この時点でバリエーションの2を割り当てたD1の鍵盤を弾くと、録音したクリップの最初から最後までを単純にループ再生します。例えば、特定の箇所だけをループ再生させたい場合は、Start/Loop/Endの各ポイントを設定する必要があります。例えば、1小節ぴったりのループ再生が行えるように指定してみましょう。

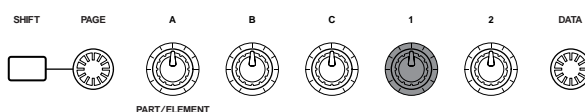
- 17 ノブCを動かしてStart(スタートポイント)を設定します。スタートポイントは鍵盤を弾いたときにクリップ再生がスタートするポイントです。この例では1小節のドラムパターンのループ再生を作るので、鍵盤を弾いた時点でドラムパターンが始まるようにパターンの1拍目に合わせてスタートポイントを設定します。D1の鍵盤を弾きながら、弾く瞬間にドラムパターンの1拍目が鳴り出すようにスタートポイントを探しましょう。

PCLPBVar)	Play	Start	Loop	End
(D 1) 2:	loop	119120	0	236378



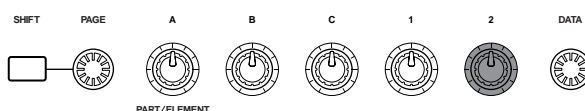
- 18 ノブ1を動かしてLoop(ループポイント)を設定します。ループポイントは、鍵盤を弾いた瞬間(スタートポイント)からクリップの再生が始まったあと、ループ再生がスタートするポイントです。この例では、ぴったり1小節のドラムループを作りますので、鍵盤を弾いた時点でループ再生が始まるように、先ほど設定したスタートポイントと同じ位置をループポイントとします。したがって、Startに設定したのと同じ値をLoopにも設定してください。

PCLPBVar)	Play	Start	Loop	End
(D 1) 2:	loop	119120	119120	236378



- 19 ノブ2を動かしてEnd(エンドポイント)を設定します。エンドポイントはループ再生が繰り返すポイントです。この例では1小節のドラムパターンのループ再生を作るので、ドラムパターンが4拍目の演奏を終えた時点で1拍目にスムーズに戻るように、小節の終わりの部分に合わせてエンドポイントを設定します。D1の鍵盤を弾いて実際にループ再生させながら、ドラムパターンがスムーズに1小節でループ再生できるようにエンドポイントを探しましょう。

PCLPBVar)	Play	Start	Loop	End
(D 1) 2:	loop	119120	119120	452316



上記の手順で、[Clip 001]のクリップのバリエーションの1としてリバース再生を設定し、バリエーションの2として1小節のドラムループを設定しました。鍵盤のC1とD1を弾くだけで、各バリエーションを演奏することができます。同じ要領で、E1～C2に割り当てるバリエーションの3～8にも自由にポイントを設定し、バリエーションの1/2とは異なるループを作ってみてください。

このように同じ[Clip 001]のクリップを使っている、それぞれ異なるバリエーションを設定し、異なる音程に割り当ててみたり、実際に別のクリップを取り込んで各音程に割り当てることによって、鍵盤全体でさまざまなクリップやバリエーションを演奏することが可能になります。このように各クリップやバリエーションを各音程に割り当てた状態を一まとめにしてクリップキットと呼びます。

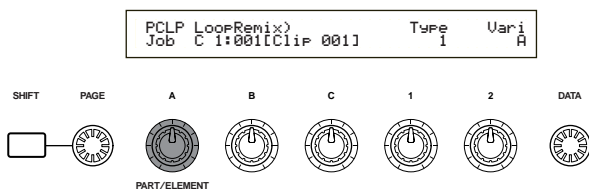
- ⑳ 続けてJOBキーを押してフレーズクリップジョブモードに入り、最後にジョブ機能をちょっとだけ見てみましょう。

多彩なジョブ機能を活用しよう.....

ジョブモードには、クリップのエディットをサポートするさまざまな機能があります。コピーやデリートなどの基本的な機能から、バリエーション作成機能、クリップ自体を加工するループリミックスやエクストラクトなど、目的に合わせて使える多彩なジョブ機能が用意されています。ここでは、ユニークなループリミックスの機能を試してみましょう。先ほどの手順⑳に続けて以下の手順に進んでください。

- ㉑ PAGEノブを動かして、フレーズクリップジョブモードのPCLP LoopRemix(ループリミックス)のページを開きます。このループリミックスはクリップ自体のデータを変化させて、ループ再生を行う新しいフレーズクリップを自動的に作り出す機能です(元となるクリップは残ったまま、新しく別のクリップとして作られます)。Type(タイプ)とVari(バリエーション)のパラメーターを、それぞれ指定して実行するだけの簡単操作で、さまざまなフレーズクリップを作り出すことができます。

- ㉒ ノブAを回すか、鍵盤を押さえて、ループリミックスの元となるクリップを選びます。ここでは、先ほどから使用している[Clip 001]のクリップを元にして、新しいクリップを作成してみましょう。すでにC1からC2までバリエーションを割り当ててある場合は、それらのどの音程を指定しても構いません。バリエーションにかかわらず、とにかく[Clip 001]のクリップが選ばれていればOKです。



- ㉓ ノブ1を動かして、Type(タイプ)のパラメーターを設定します。このパラメーターで、ループ変化のタイプ(ループする範囲内のどこを変化させるか)を指定します。この後に設定するVari(バリエーション)のパラメーターとの組み合わせで、さまざまループリミックスのパターンが決まります。全部で5種類のタイプがありますが、ここではタイプの2を指定しましょう。

- ㉔ ノブ2を動かして、Vari(バリエーション)のパラメーターを設定します。このパラメーターで、ループ変化の確率を指定します。4種類(A～D)のバリエーションがあり、A、B、C、Dの順番で大きな変化が得られる確率が増えるようになっています。ここでは、一番変化の確率が大きいDのバリエーションを指定しましょう。

- ㉕ ENTERキーを押すと確認画面が表示されますので、続けてYESキーを押します。先ほど指定した条件(TypeとVari)で、ループリミックスが実行されます。操作を中止する場合はNOキーを押します。

ループリミックスが実行されると、次のようなリトライ画面が表示されます。

```
PCLP LoopRemix)
<< Retry? [YES]/[NO] >>   Type  2   Vari  D
```

この画面では、指定したクリップ[Clip 001]の鍵盤を弾くと、ループリミックスの結果を試聴することができます。元のクリップとは異なり、リバースしたようなサウンドを含む新しいリズムパターンに変化したことが確認できると思います。

なお、結果が気に入らなかった場合など、上記の㉓～㉕の手順と同じ要領で別の条件を指定してYESキーを押すことにより、再度ループリミックスをやり直すことができます。条件を変えて何度かループリミックスを実行してみてください。Type(タイプ)とVari(バリエーション)の組み合わせをちょっと変えるだけで、まったく異なるループのパターンができ上がることが確認できるはずです。

- ㉖ お気に入りのフレーズクリップができ上がったら、NOキーを押してこの画面を抜けます。最初のPCLP LoopRemix(ループリミックス)のページに戻ります。

なお、ループリミックスの結果は、自動的に新しいクリップナンバーとクリップネームで、元となるクリップを選んだときに指定した鍵盤に割り当てられます。また、元となるクリップも消えることなく、メモリー(DRAM)上に残っています。

NOTE 録音したフレーズクリップやジョブなどで新しく作られたフレーズクリップは、フレーズクリップモードを抜けても、電源を切るまで自動的にメモリー(DRAM)上に残るようになっていますが、エディット/ジョブによって作られたクリップキット(クリップやバリエーションの鍵盤への割り当て)そのものは、フレーズクリップモードを抜けると消えてしまいます。エディット/ジョブの実行後、フレーズクリップモードを抜ける際は、必ずフレーズクリップストアを実行してください。クリップキットは最大4種類まで本体内のメモリーにストアすることができます。フレーズクリップストアについてはP.160をご参照ください。

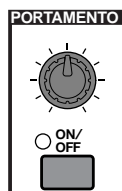
NOTE でき上がったクリップキットは、フレーズクリッププレイモードで演奏したり、通常のボイスと同様にパフォーマンスのパートの一つとして利用することができます(P.129)。

⑤ まだあるこんな便利機能!

ポルタメント

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。パネルのPORTAMENTOのON/OFFキーを押すたびに、ポルタメント機能をオン/オフすることができます。ポルタメントをオンにすると、ON/OFFキーのランプが点灯します。ポルタメントはボイス/パフォーマンスモード時に機能させることができます。

また、パネルのPORTAMENTOノブを使って、ポルタメントの音程変化にかかる時間(ポルタメントタイム)を調節することができます。ノブを右に回すほど、音程の変化にかかる時間が長くなります。



NOTE ポルタメントを機能させる方法は、あらかじめPortamentoディスプレイ(P.84)で、設定しておきます。

NOTE 現在選ばれているボイスでポルタメント機能があらかじめオンに設定されている場合は、そのボイスを選んだ時点でパネルのON/OFFキーのランプが点灯します。

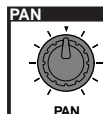
NOTE パフォーマンスモードでは、レイヤースイッチ(P.133)がオンになっていて、更にそのパートのポルタメントスイッチがオンになっているパートのボイスの音色で、ポルタメントを機能させることができます(P.131)。

NOTE ポルタメント機能のオン/オフは、ボイス/パフォーマンスのストア操作(P.116、141)によってボイス/パフォーマンス(パート)単位でストアしておくことができます。

NOTE ボイス/パフォーマンスエディットモードのPortamentoディスプレイ(P.84、131)で、ポルタメント機能のオン/オフやポルタメントタイムを設定することもできます。

パン

パネルのPANノブを動かして、現在選ばれているボイス/パフォーマンス/フレーズクリップの音のステレオ定位を調節することができます。この調節でスピーカーから音が聞こえてくる方向を決めることができます。パンの設定は、各エディットモードでも行えますが、このPANノブを使うと、各プレイモードで実際に演奏しながら素早く調節できるので、とても便利です。



NOTE CS6Rをお使いの場合は、QED Levelディスプレイ(P.81)で設定します。

ボイスエディット

CS6x/CS6R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。

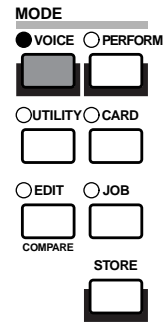
ここでご紹介する手順はあくまでもエディットの一例です。各パラメーターの内容を把握したら、ご自分の目的に合わせて好きなパラメーターから設定してください。また、細かいパラメーターについてはリファレンス編でご確認ください。

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。

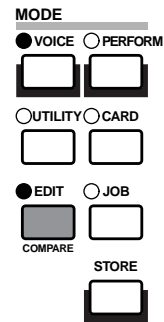


ボイスエディットの対象となるボイスナンバーを選びます(P.75)。

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.115をご参照ください。

② ボイスエディットモードに入る

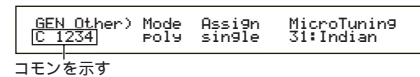
ボイスの作成/エディットは、ボイスエディットモードで行います。ボイスプレイモードの状態では、EDITキーを押すとボイスエディットモードに入ります。



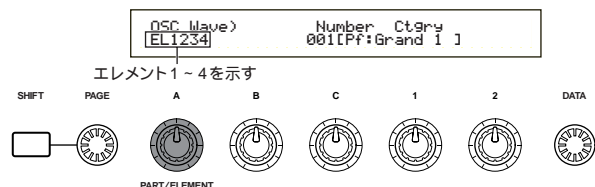
コモンエディットとエレメントごとのエディット

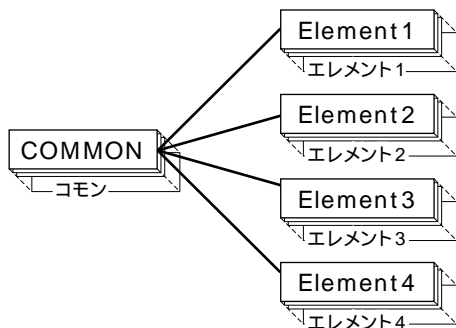
ボイスは最大4つのエレメントから構成されますが(P.37)、4つのエレメントに共通した設定をコモンエディットと呼びます。ボイスエディットモードの画面構成は、このコモンエディットとエレメントごとのエディットに分けられます。ボイスエディットモード時は、ノブAを使ってコモンの設定画面と各エレメント(1~4)の設定画面を切り替えます。

コモンの設定画面



エレメント1~4の設定画面

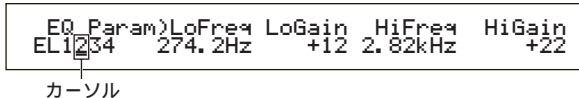
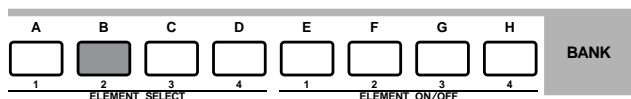




エレメントの選択(CS6x)

ボイスエディットモードでは、ELEMENT SELECT1~4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を使ったときのよう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。

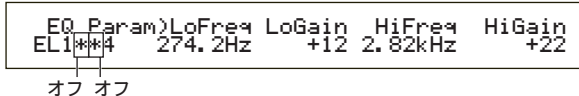
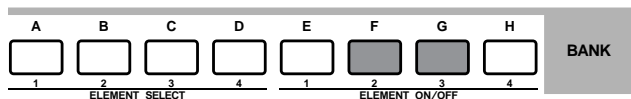
例: エレメントの2を選んだ場合



エレメントのON/OFF(CS6x)

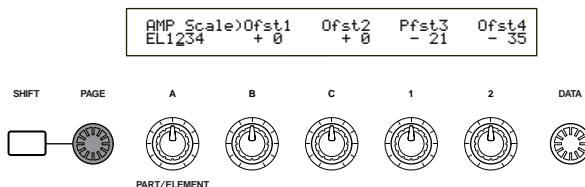
ボイスエディットモードでは、ELEMENT ON/OFF1~4キーを押すことにより、特定のエレメントをオフ(消音)することができます。そのボイスで使用されているエレメントの中から複数のエレメントを一時的に発音しないようにすることができます。オフにされたエレメントは、図のようにディスプレイ上のエレメントナンバーが、*マークの表示になります。たとえば、あるエレメントだけを発音させてエディットしたい場合などに、他のエレメントをオフにすることができます。

例: エレメントの2と3をオフにした場合

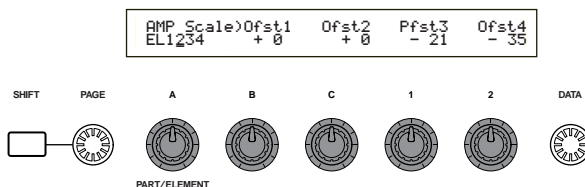


ページの切り替えと値の設定

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。

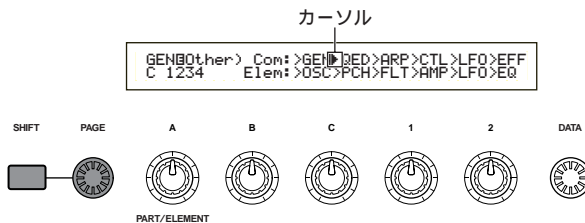


ページごとにさまざまなパラメーターが用意されており、ディスプレイのすぐ下にある各パラメーターの表示に対応したノブを使って、それぞれの値を設定します。



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。



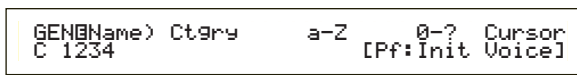
NOTE その他、エディット中の音をエディット前の音と聞き比べるコンペア機能や他のノブやキーを使用した値の設定方法もあります。詳しくはP.24、79をご参照ください。

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。



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。ここにある多くのパラメーターは、CS6xのパネル上にあるサウンドコントロールノブで直接エディットすることもできます。

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.42で使用方法をご紹介します。

ARPBType)	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	Up&Down1:Sw	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.47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.85)。

LFO@Wave)	Wave	Speed	KeyReset	Phase
C 1234	trfzpd	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。

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]

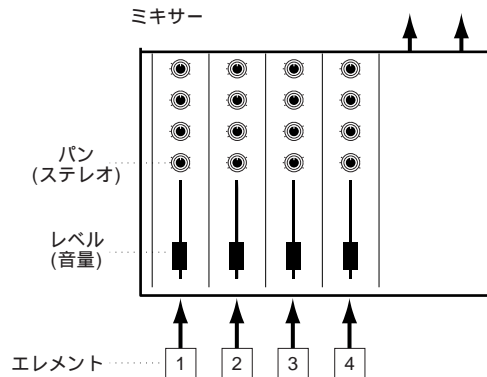
OSC Out(アウト)

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

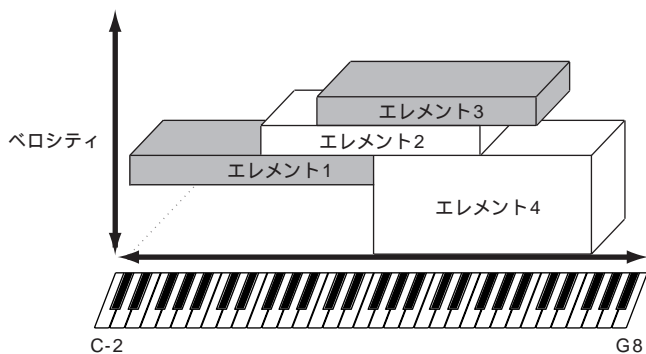


OSC Limit(リミット)

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出すことができます。

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



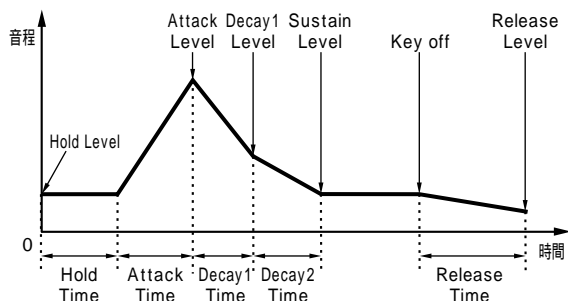
⑤ PCH(ピッチ)/PEG(ピッチEG)の各ディスプレイ

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。

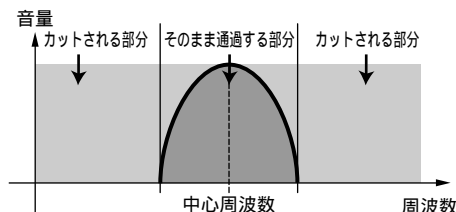
PEGTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127



NOTE PEGのパラメーターについて詳しくはP.91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。

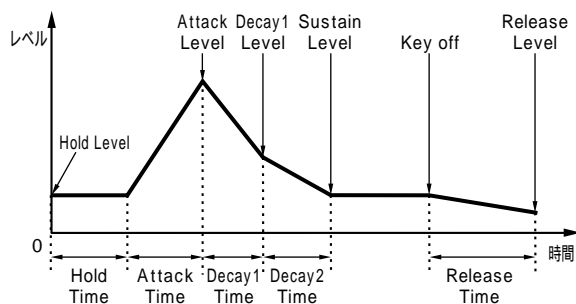


NOTE 各フィルタータイプについてはP.93をご参照ください。

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。

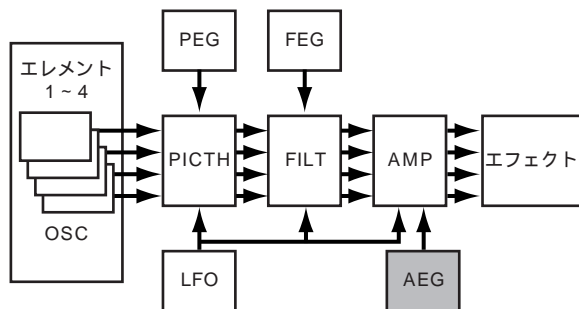
FEGTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127



NOTE FEGのパラメーターについて詳しくはP.95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。

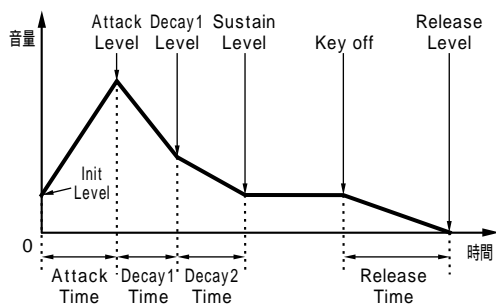


NOTE エレメント全体の最終的な音量は、コモンエディットのQED LevelディスプレイのVol(ボリューム)パラメーターで設定します。

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



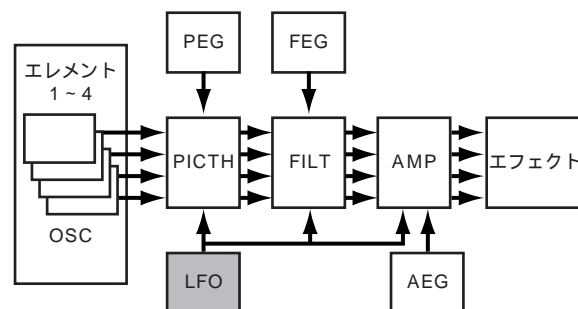
NOTE AEGのパラメーターについて詳しくはP.98をご参照ください。

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は低周波を共振するユニットです。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

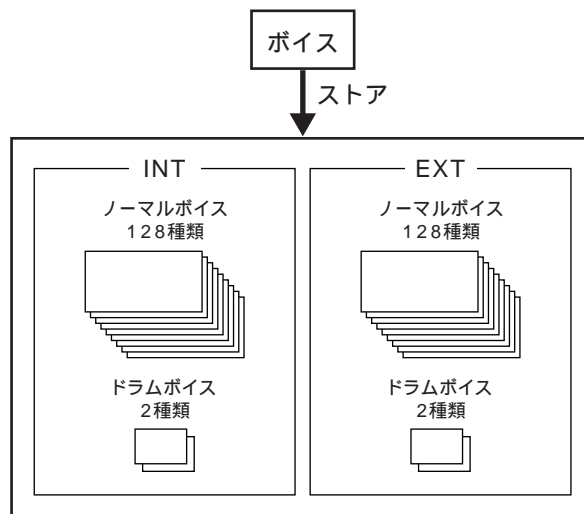


9 EQ(イコライザー)の各ディスプレイ

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.101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PLG1/2に、それぞれ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.116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クションエフェクトがあります。CS6x/CS6R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つのインサクシ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1/2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クシ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。

インサクションエフェクト

インサクションエフェクト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、インサクションエフェクト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クションエフェクトが別に用意されており、インサクションエフェクト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。

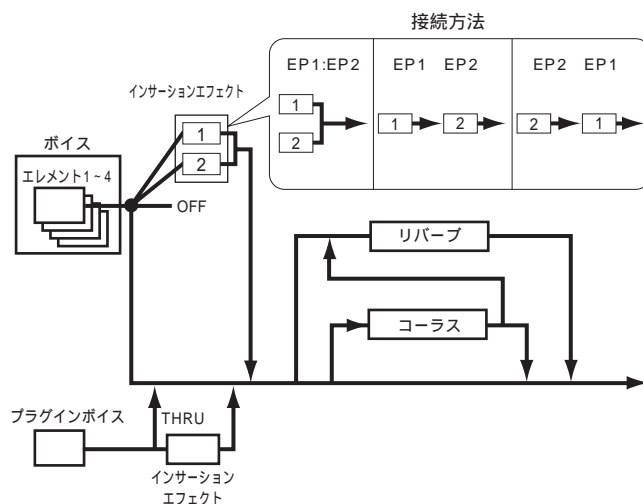
ボイスモードでのエフェクト.....

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つのインサクションユニットは、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つのインサクシ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クシ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クシ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。

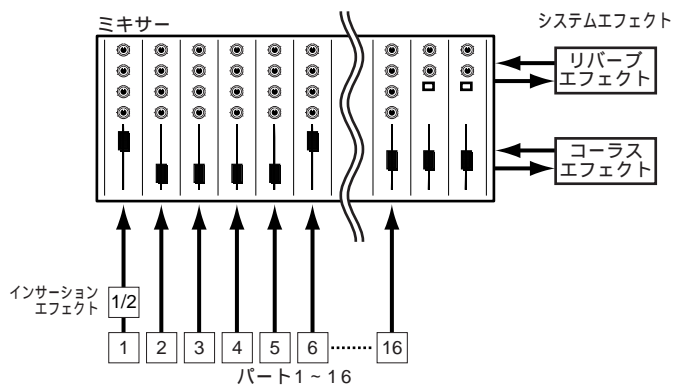


パフォーマンスモードでのエフェクト.....

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クシ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クシ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。

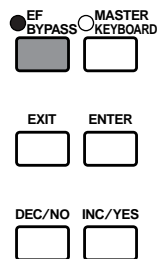
次の図のように、リバーブユニットとコーラスユニットは、ちょうどミキサーを使ってエフェクト処理を行う場合、すべてのパートから SEND/リターン で信号をやりとりするタイプのシステムエフェクトとして機能します。また、インサクションエフェクトユニットは、パートとミキサーの間に直列に接続されて、パートごとに特定のエフェクト処理を行うインサクションエフェクトとして使用します。



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.164)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。

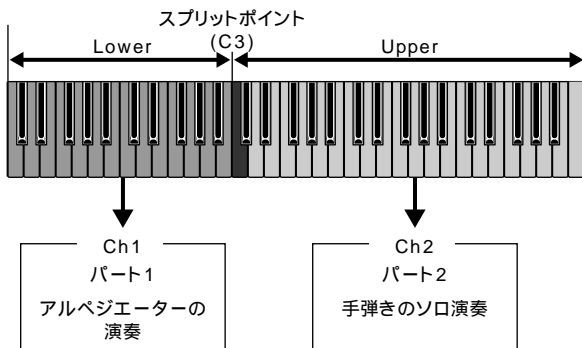
マスターキーボードとして活用しよう(パフォーマンスモード)

先ほどまで見てきたように、CS6x/CS6R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。

CS6xのパフォーマンスモードには、マスターキーボードに関する設定が用意されています。CS6x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.78)。

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。

GEN[M.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.121)。

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.123)。

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。

MIX[Vce] Memory	Number	Ctgr	Search
Part01	PRE1:128<H16>	[Pf:GrandPiano]	

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。

LYR[Mode] 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
Part01	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.82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.141)。

- 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。

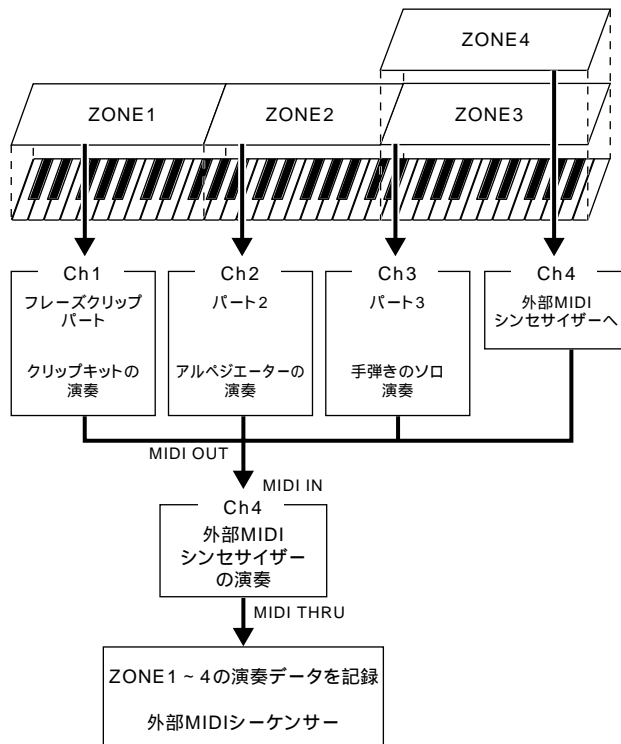
NOTE パフォーマンスエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行えます。特に音が鳴らない場合などは、パートの音量などの設定をご確認ください。詳しくはP.130をご参照ください。

- 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.141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しますが、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.55で試したフレーズクリップモードで作成したようなリズムループを演奏できるように設定し、ゾーン2はアルペジエーター用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います。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、フレーズクリップキット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。

- 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	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.121)。

- 3 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に限り、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.138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.137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、フレーズクリップパートを使います。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、PartCL(フレーズクリップパート)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.119)。

- ⑫ 続けてPAGEノブを動かしてMIX Kit(ミックスキット)のページを開き、フレーズクリップの演奏を行うために使用するクリップキットを設定します。

MIXKit)	Number
PartCL	001(A01)[Dr:Clif Kit]

NOTE 使用するクリップキットは、あらかじめパフォーマンスモードに入る前にフレーズクリップモードで作成/用意しておきます。

- 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。

LYRMode)	Arp	Layer	RcvCh
PartCL	on	off	1

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に設定されたフレーズクリップパートのクリップキットを使って、クリップ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)のページでアルペジエーター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。また、ゾーン2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、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。

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、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。

- 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。

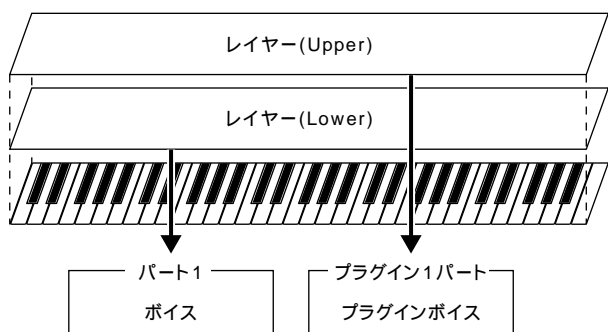
NOTE パフォーマンスエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行えます。特に音が鳴らない場合などは、パートの音量などの設定をご確認ください。詳しくはP.130をご参照ください。

- 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.141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1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.108)。

- 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   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.121)。

- 3 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。

- 4 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.123)。

- 5 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。

- 6 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  Ctry  Search
Part01      PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

- 7 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。

- 8 上記5～7の操作と同じ要領で、ノブAを動かしてPartP1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.130をご参照ください。

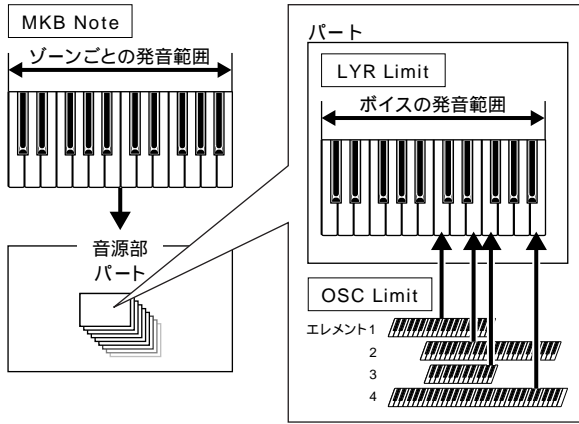
- 9 パフォーマンスエディットモードを抜ける前に、これらの設定をパフォーマンスの1つとしてストアします。パフォーマンスストアについてはP.141をご参照ください。

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レイヤー機能とは別に、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.133)。

ノートリミット(発音域)について

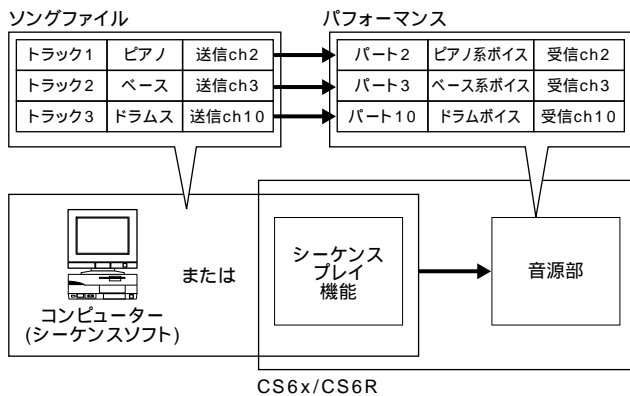
マスターキーボードモード時の鍵盤の発音域(ゾーン1~4)と各パートおよびボイスの発音域は、次の図のような関係になっています。



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に入力して弾くのも同じイメージです。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.133)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.90)で決まります。

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、CS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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 CS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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.16を参照して、コンピューターとCS6x/CS6Rを正しく接続しておく必要があります。

- 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。
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。
- 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。
- 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。

```
MIX[Vce] Memory Number Ct.gry Search
Part:02 PRE1:128<H16>[Pf:GrandPiano]
```

- 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.130をご参照ください。
- 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。

```
LYR[Mode] Mode Arr 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。

- 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。
- 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。

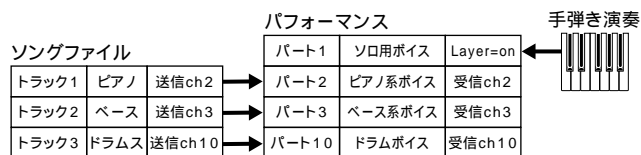
NOTE パフォーマンスエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行えます。詳しくはP.121をご参照ください。

- 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.141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、CS6x/CS6R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することができます。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。

Lyr 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。

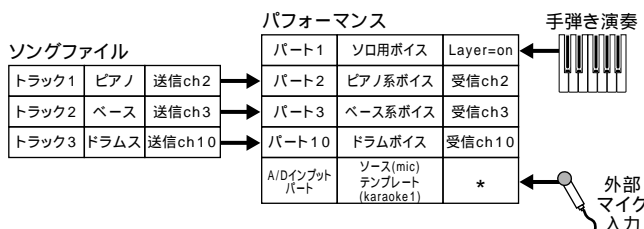
NOTE 複数(最大4つ)のパートを重ねて手弾き演奏する場合(さらにパート4やプラグインパートのボイスをレイヤーする場合などは、それらのパートのLayerの設定もonにします。

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。

A/Dインプットパートを活用しよう

パフォーマンスのパートには、CS6x/CS6RのA/D INPUT端子に接続した外部マイクやオーディオ機器からのソースを活用するためのA/Dインプットパートがあります。

例えば、先ほどのパフォーマンスにボーカル用のパートとして、A/Dインプットパートの設定をプラスしてみましょう。これにより、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できるだけでなく、CS6x/CS6Rに接続した外部マイクでボーカルまで楽しむことができます。A/Dインプットパートには、リバーブなどのエフェクトの設定もできます(P.130、137)ので、あらかじめ、曲に合わせたボーカルパート用のエフェクト設定もパフォーマンスの一部として保存しておくことができます。弾き語りなどのパフォーマンスを行う場合にとても便利です。



* A/Dインプットパートの各パラメーターをMIDIコントロールする場合に受信chを設定しますが、この例では特に意識する必要はありません。

設定に関するポイントは以下の通りです。

PartAD(A/Dインプットパート)の設定に切り替え、MIX Templateページで外部入力するソース(マイクや楽器)とテンプレートを設定します。

```
MIXTemplate>Src Number
PartAD      mic      05[Karaoke1 ]
```

入力するソースに合わせてすぐ使えるよう、あらかじめエフェクトタイプやゲインの設定を組み合わせた13種類のテンプレートが用意されています。この場合、ボーカルパートとして利用しますので、Src(ソース)のパラメーターにはmicを選び、Number(テンプレートナンバー)にはKaraoke1(カラオケ1)などの設定を選んでおきましょう。

! 入力ソースの設定を誤ると、耳を痛めたり、オーディオ機器が破損したりします。十分にご注意ください。

GAINノブ(P.11)を最小に絞ってからA/D INPUT端子(MIC/LINE2端子)にマイクを接続します。

演奏しながら徐々にゲインを上げていき適切な音量に調節します。

NOTE A/Dインプットパートには、この他にもMIDIコントロールに関する設定などがあります。詳しくはP.132をご参照ください。

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、CS6x/CS6R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楽しめます。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、カラオケを楽しむことができます。

NOTE 別売のエフェクトプラグインボード(PLG100-VH)を装着することにより、ボーカルパートに最大3声までの多彩なハーモニー効果を付けることができます。例えば、ハーモニーチャンネルとMIDIキーボードの送信チャンネルを合わせてボコーダーのように使ったり、シーケンサーのコーラスパートのチャンネルを合わせて1人でボーカルとコーラスなどの異なったフレーズを歌っ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。

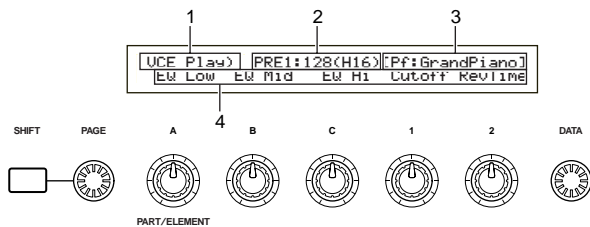
NOTE ボイスの種類やボイスのメモリー構成については、P.36をご参照ください。

ボイスプレイモードのLCD表示

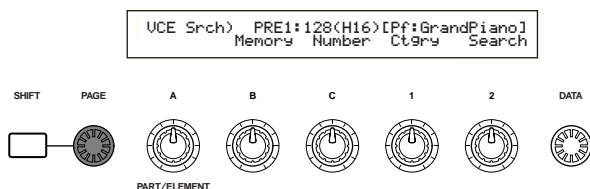
ボイスプレイモードに入ると、まず以下のようなLCDが表示されます。ボイスプレイモードは全部で2ページの画面構成になっており、PAGEノブでボイスサーチのページに切り替えることができます。それぞれの内容は以下のとおりです。なお、ボイスサーチディスプレイについてはP.77をご参照ください。

NOTE ボイスプレイモードへの入り方についてはP.21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、PLG1がプラグイン1、PLG2がプラグイン2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.36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.80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。

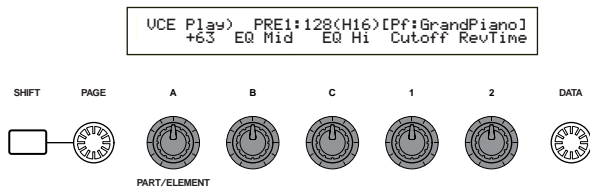
4. ノブパラメーター表示

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

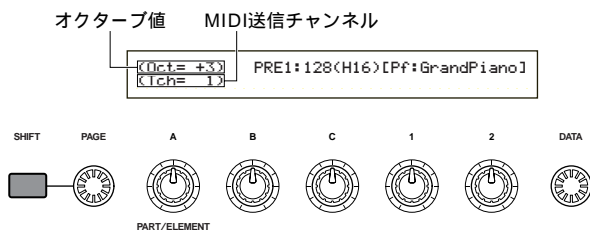
ボイスプレイモードでは、各ノブ(ノブA~C、1/2)を動かして、それぞれのノブに割り当てられているパラメーターの値を設定することができます。ノブを動かしたときに、設定値が一瞬表示されます。



NOTE ノブA~Cへのパラメーターの割り当てについてはP.50、165を、ノブ1/2へのパラメーターの割り当てについてはP.51、84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.166)。

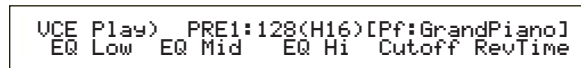
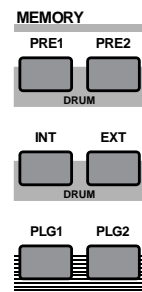
ボイスプログラムの選択

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(CS6x)
- ・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

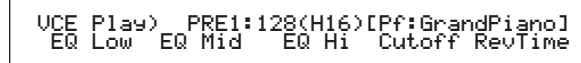
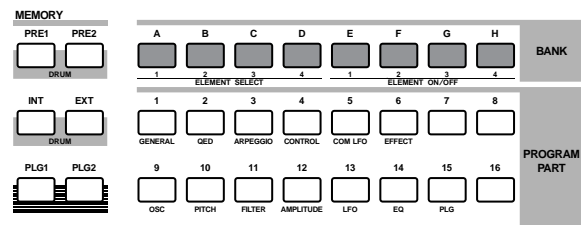
バンク/プログラムキーで指定する方法(CS6x)

- 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。



NOTE ボイスメモリーについてはP.27、36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。

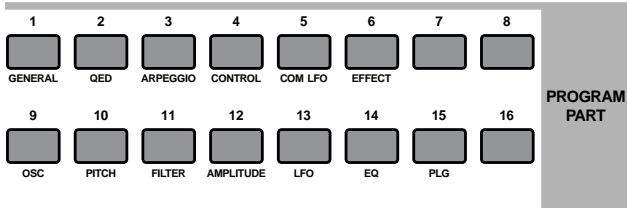


NOTE この状態でEXITキーを押すと、ボイス選択操作はキャンセルされ、もとのボイスの表示に戻ります。

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。

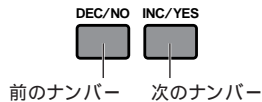
NOTE バンクについて詳しくはP.27、36をご参照ください。

- 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。

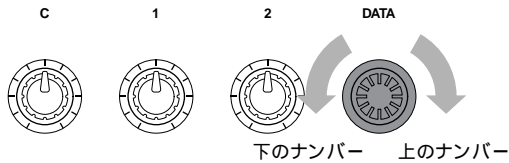


INC/YESキーまたはDEC/NOキーを押すだけで直接ボイスが切り替わるので、現在選ばれているボイスと1つか2つしかナンバーが離れていないようなボイスを選ぶときに便利です。

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。

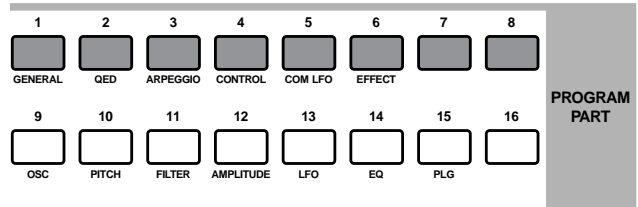
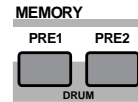
また、この方法でもINC/YESキー、DEC/NOキーを使う方法と同じように、次のバンクや前のバンクに連続して変化させることができます。

ドラムボイスの選択

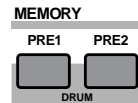
ドラムボイスは、今まで説明してきたノーマルボイスとは異なる方法で選択します。

プリセットドラム(PRE:DR1~DR8)を選ぶ

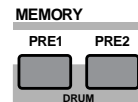
- MEMORYキーのPRE1を押しながらPRE2を押すと(またはPRE2を押しながらPRE1を押すと)、ドラムボイス用のプリセットメモリーPREが指定されます。続けてPROGRAMキーの1~8を押します(CS6xのみ)。PROGRAMキーの1~8が、それぞれPRE:DR1(プリセットドラム1)~DR8(プリセットドラム8)に対応しており、押したキーに対応したドラムボイスが選ばれます。



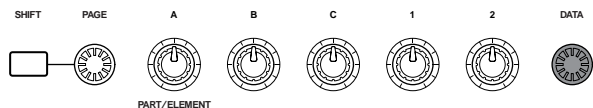
- MEMORYキーのPRE1を押しながらPRE2を押すと、ドラムボイス用のプリセットメモリーPREが指定されます。続けてINC/YESキーまたはDEC/NOキーを押してドラムボイスを選択します。



- 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。



```
UCE Play) PRE:001(A01)[Sq:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

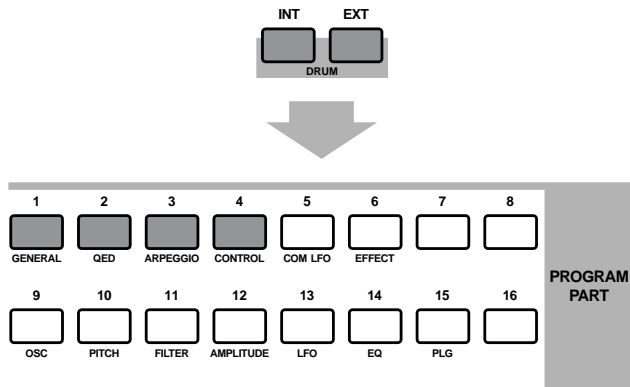


NOTE 一度いずれかのドラムボイスが指定されたあとは、単純にPROGRAMキーの1~8、INC/YESキーまたはDEC/NOキー、DATAノブを使って、ドラムボイス用のメモリー内でドラムボイスだけを切り替えることができます。

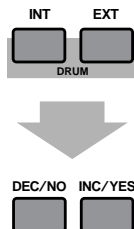
ユーザードラム(INT:DR1/2、EXT:DR1/2)を選ぶ

- 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(CS6xのみ)。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。

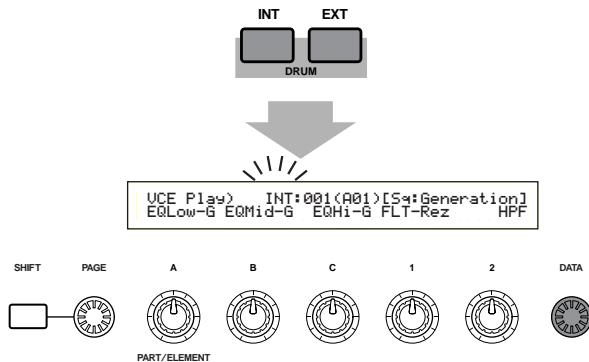
NOTE エクスターナルメモリーのユーザードラムボイスを指定するには、ユーザードラムボイスのデータが、メモリーカードからロードされている必要があります。



- 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。



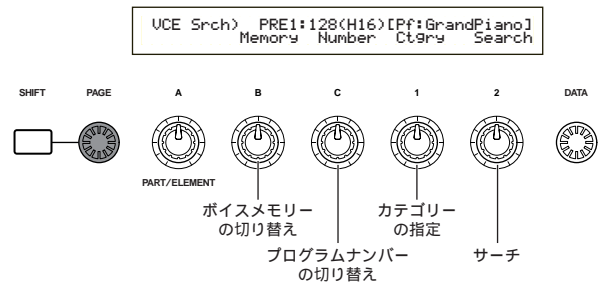
NOTE 一度いずれかのユーザードラムボイスが指定されたあとは、単純にPROGRAMキーの1~4、INC/YESキーまたはDEC/NOキー、DATAノブを使って、ユーザードラムボイス用のメモリー内でユーザードラムボイスだけを切り替えることができます。

カテゴリーサーチ機能を使う方法

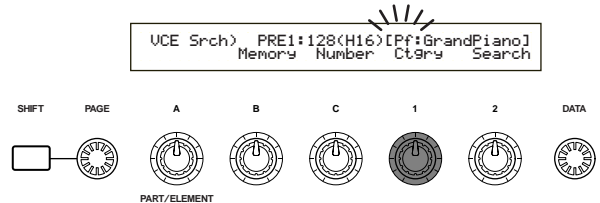
カテゴリーサーチ機能とは、特定のボイスカテゴリーを指定して、そのカテゴリー内のボイスだけをすばやく探し出すことができる機能です。たとえば、Pf(ピアノ)のボイスカテゴリーを指定すれば、Pf(ピアノ)のボイスカテゴリーに属するボイスだけを順番に切り替えていくことができます。

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。

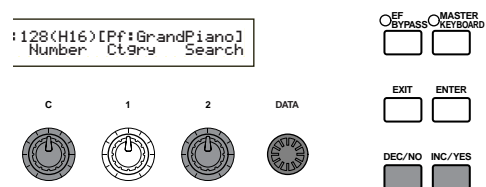


- ノブBを動かして、目的のボイスメモリーへ切り替えます。
- ノブ1を動かして、目的のボイスカテゴリーを指定します。LCD上のボイスカテゴリー表示が点滅します。



NOTE ボイスカテゴリーの種類については、P.80のボイスカテゴリーリストをご参照ください。

- 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。同じカテゴリ内のメモリーの最後(または最初)のボイスに来てても、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。

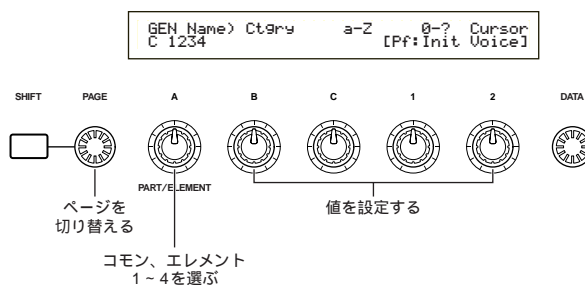
NOTE ボイスカテゴリを指定した際、現在選ばれているボイスメモリー内に、指定したボイスカテゴリのボイスが見つからない場合は、LCD上のSearchの表示が[-----]となります。この状態ではノブ2は無効となります。ENTERキーを押すと次のメモリー内をサーチします。

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.36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.75)。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。

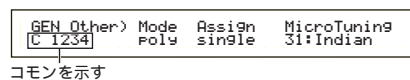
NOTE ボイスエディットモードへの入り方についてはP.21をご参照ください。

コモンエディットとエレメントごとのエディット

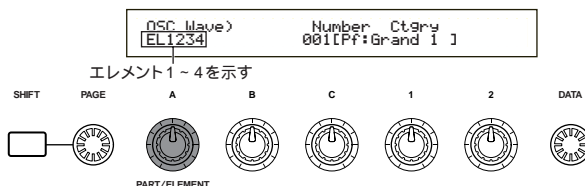
ボイスは最大4つのエレメントから構成され(P.37)、4つのエレメントに共通した設定をコモンエディットと呼びます。ボイスエディットモードの画面構成は、このコモンエディットとエレメントごとのエディットに分けられます。

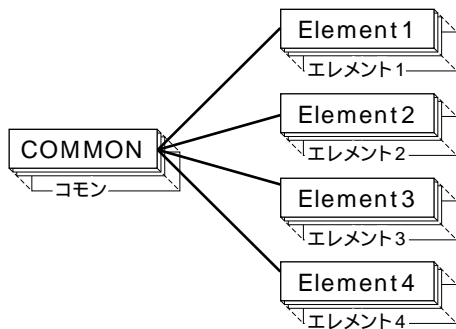
ボイスエディットモード時は、ノブAを使ってコモンの設定画面と各エレメント(1~4)の設定画面を切り替えます。

コモンの設定画面



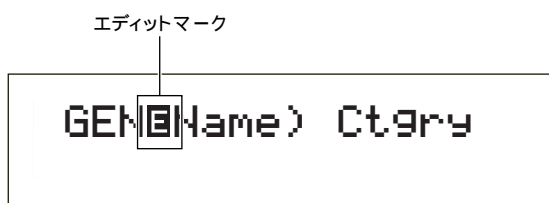
エレメント1~4の設定画面





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。

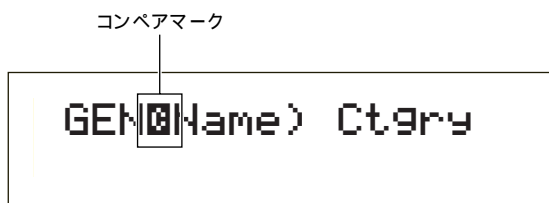
NOTE 目(エディット)マークは、ボイスプレイモードのディスプレイでも表示されます。

NOTE サウンドコントロールノブ、アサイン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。

- 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。

- 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.61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.116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.115)。

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。

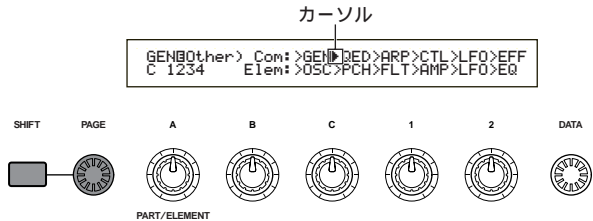
ボイスエディットモード

コモン	
コモンジェネラル	80
GEN Name(ジェネラルネーム)	80
GEN Other(ジェネラルアザー)	81
コモンクイックエディット	81
QED Level(クイックエディットレベル)	81
QED EffectCtrl(クイックエディットエフェクト)	81
QED Filter(クイックエディットフィルター)	82
QED EG(クイックエディットエンベロープジェネレーター)	82
コモンアルベジ	82
ARP Type(アルベジタイプ)	82
ARP Limit(アルベジノートリミット)	83
ARP Mode(アルベジモード)	83
ARP PlayEF(アルベジプレイエフェクト)	83
コモンコントローラ	84
CTL Portamento(ポルタメント)	84
CTL Bend(ピッチベンド)	84
CTL Set1(コントロールセット1)	84
CTL Set2(コントロールセット2)	84
CTL Set3(コントロールセット3)	84
CTL Set4(コントロールセット4)	84
CTL Set5(コントロールセット5)	84
CTL Set6(コントロールセット6)	84
コモン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 Fade(LFOフェード)	87
LFO Dest1(LFOデスティネーション1)	87
LFO Dest2(LFOデスティネーション2)	87
コモンエフェクト	88
EFF InsEF(インサクションエフェクト)	88
EFF EF1(インサクションエフェクト1)	88
EFF EF2(インサクションエフェクト2)	88
EFF Rev(リバーブ)	89
EFF Cho(コーラス)	89
エレメント	
エレメント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)	89
OSC Pan(オシレーターパン)	90
OSC Limit(オシレーターリミット)	90
エレメントピッチ	90
PCH Tune(ピッチチューン)	90
PEG VelSens(PEGベロシティセンシティブリティ)	91
PEG Time(PEGタイム)	91
PEG Level(PEGレベル)	91
PEG Release(PEGリリース)	91
PCH Scale(ピッチスケール)	92
エレメントフィルター	93
FLT Type(フィルタータイプ)	93
FLT HPF(ハイパスフィルター)	95

FLT Sens(フィルターセンシティビティ)	95
FEG VelSens(FEGベロシティセンシティビティ)	95
FEG Time(FEGタイム)	96
FEG Level(FEGレベル)	96
FEG Release(FEGリリース)	96
FLT KeyFlw(フィルター キー フォロー)	96
FLT Scale(フィルター スケール ブレイク ポイント)	97
FLT Scale(フィルター スケール オフセット)	97
エレメントアンプリチュード	98
AEG VelSens(AEGベロシティセンシティビティ)	98
AEG Time(AEGタイム)	98
AEG Level(AEGレベル)	98
AEG Release(AEGリリース)	98
AMP KeyFlw(AMP キー フォロー)	99
AMP Scale(AMP スケール ブレイク ポイント)	100
AMP Scale(AMP スケール オフセット)	100
エレメントLFO(ローフリケンシーオシレーター)	100
LFO Wave(LFOウェーブ)	100
LFO Depth(LFOデプス)	101
エレメントEQ(イコライザー)	101
EQ Type(EQタイプ)	101
EQ Param(EQパラメーター)	101

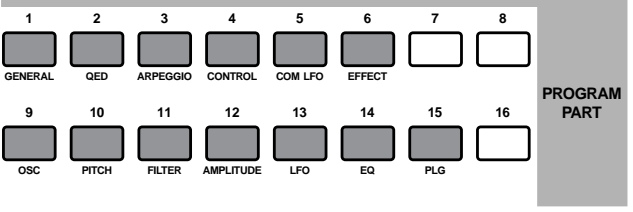
メニューディスプレイ

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

CS6xの場合、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キーと9~15キーの下に対応する項目名が表示されています。



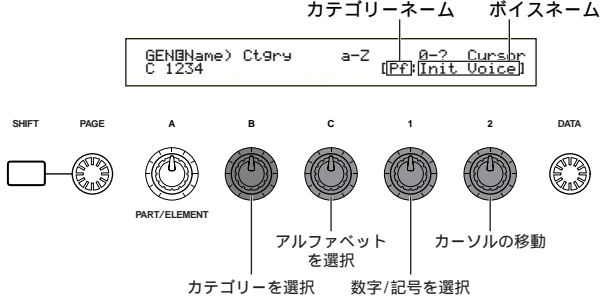
コモンジェネラル

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

- 1 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)。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 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。
- 5 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.77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
5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.
/	:	;	<	=	>	?	@	[¥]	^	_	'	{		}		

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	パーカッション
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 バロッチェ & 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。ここにある多くのパラメーターは、CS6xのパネル上にあるサウンドコントロールノブで直接エディットすることもできます。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 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。CS6xのパネル上にあるPANノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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)

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。CS6xのパネル上にあるREVERBノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるCHORUSノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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エフェクトの効果を設定します。

QEDEffectCtrl	Chorus
C 1234	+63

Chorus(コーラス)

コーラスエフェクト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。CS6xのパネル上にあるCUTOFFノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定できる値: -64~0~+63

Reso(レゾナンス)

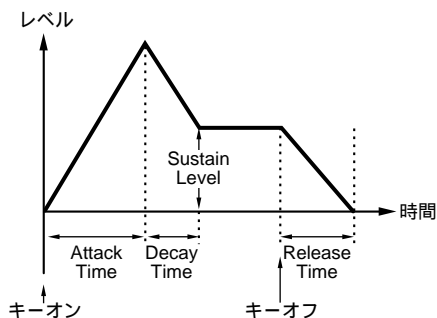
レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。CS6xのパネル上にあるRESONANCEノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるATTACKノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるDECAYノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるSUSTAINノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるRELEASEノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。

ARPTType>	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	UpOct1:54	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5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。

Cl (フレーズクリップ)

ループリミックスやループディバイドしたクリップを割り当てたクリップキットに使用することにより、新しいパターンをつくります。

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.167)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。CS6xのパネル上にあるARPEGGIO ON/OFFキーを使って、このアルペジエーターのスイッチをon/offすることもできます。

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。CS6xのパネル上にあるARPEGGIO HOLDキーを使って、このホールド機能をon/offすることもできます。

設定できる値: syncoff、off、on

NOTE ホールド機能について詳しくは、P.44をご参照ください。

ARP Limit(アルペジオ ノート リミット)

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

Note Limit(ノートリミット)

アルペジオ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 ~ G 8

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。

ARPEMode)	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。

ARPEPlayEF)	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ダウンします。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。CS6xのパネル上にあるGATE TIMEノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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きます。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。CS6xのパネル上にあるPORTAMENTOのON/OFFキーを使って、このポルタメントのスイッチをon/offすることもできます。

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。CS6xのパネル上にあるPORTAMENTOノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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けられます。

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)

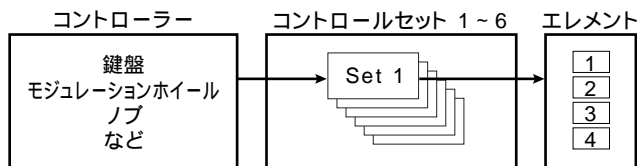
ピッチベンドホイールを上方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかを半音単位で設定します。たとえば値を +12 に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上の音程までのコントロールが可能となります。

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) ELF0Spd 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)

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)

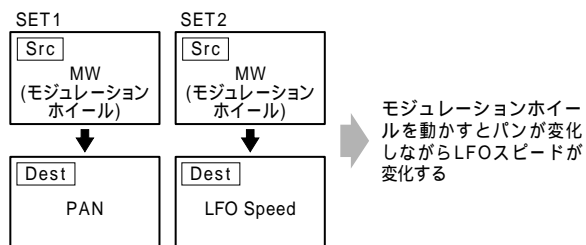
Destで選んだコントロール機能をコントロールする深さを設定します。

設定できる値: -64~0~+63

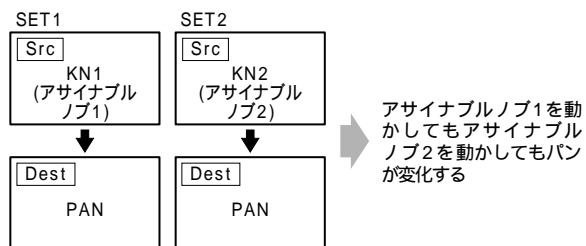
コントロールセットの割り当て例

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.49)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)

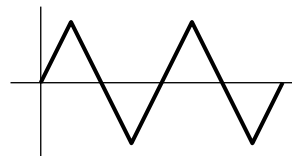
LFO(Wave)	Wave	Speed	KeyReset	Phase
C 1234	trfzd	63	on	270

Wave(ウェーブ)

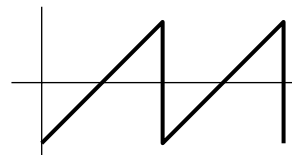
LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。12種類のウェーブが用意されています。

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

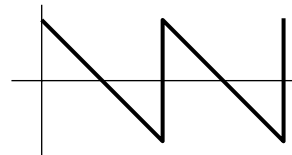
tri



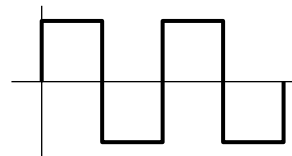
saw up



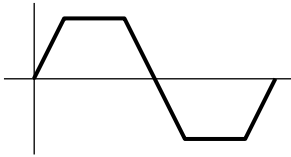
saw dw



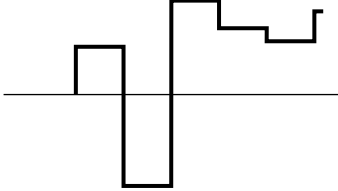
squ



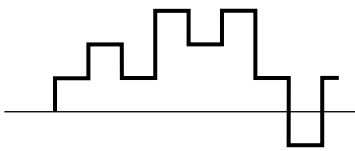
trpzd



S/H 1



S/H 2

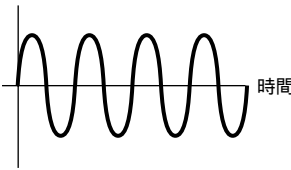


Speed(スピード)

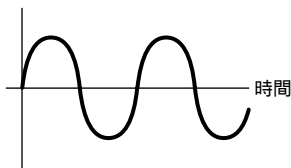
LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。

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。

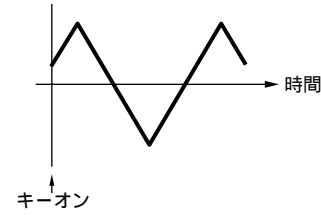
KeyReset(キーオンリセット)

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

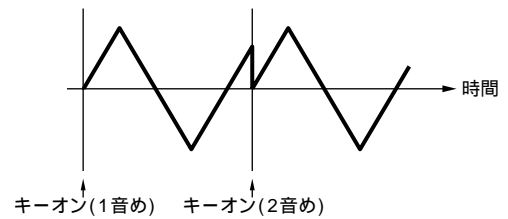
off

鍵盤を弾いたときの位相から信号波形が始まります。



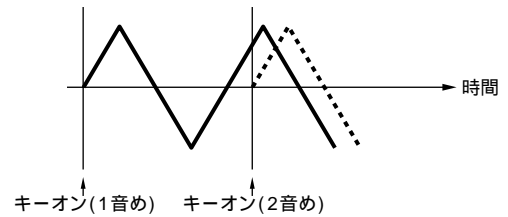
each-on

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。



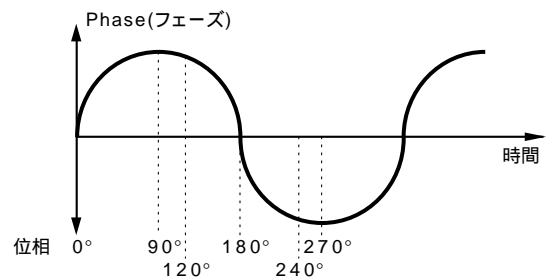
1st-on

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)

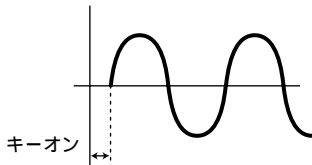
LFO@Fade)	Delay	FadeIn	Hold	FadeOut
C 1234	127	127	127	127

Delay(ディレイ)

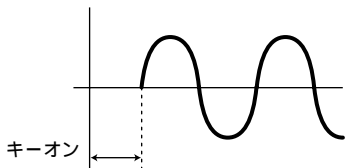
鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

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

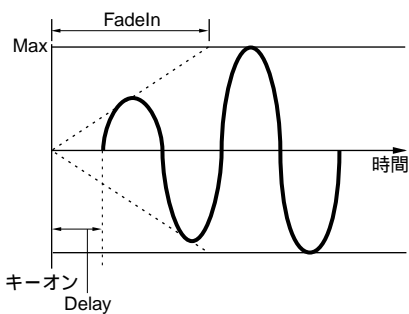


FadeIn(フェードイン)

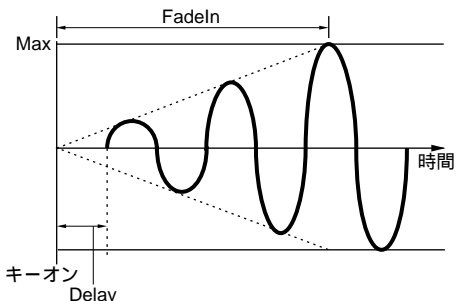
鍵盤を弾いてDelayで設定された時間を経過した後、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。

設定できる値: 0 ~ 127

FadeIn: 小さい値
すぐに効果が大きくなる



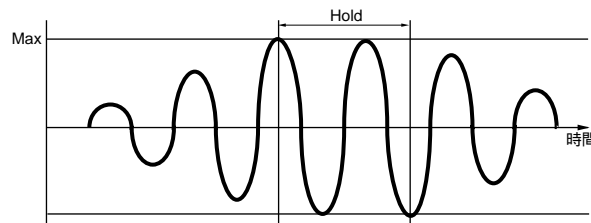
FadeIn: 大きい値
ゆっくり効果が大きくなる



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

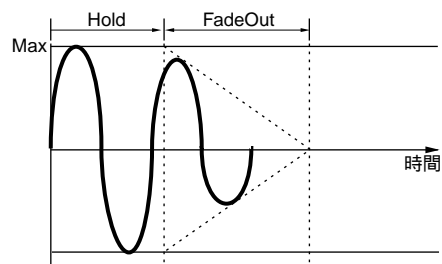


FadeOut(フェードアウト)

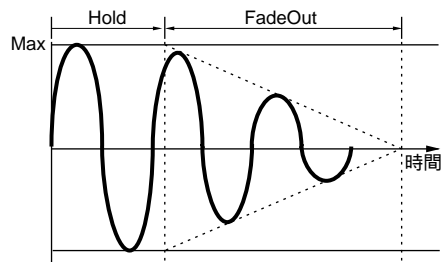
鍵盤を弾いてHoldで設定された持続時間を経過した後、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が最大レベルから減衰していくまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。

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(リバーブ)

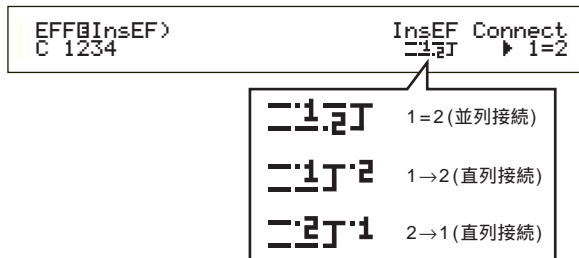
EFF Cho(コーラス)

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

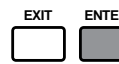
エフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます。

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。

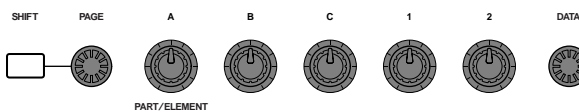
エフェクトタイプ選択画面

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.37)、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。

OSC(Wave)	Number	Ctary
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 категория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) ~ 479 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。

Ctary(カテゴリー)

使用したいウェーブの category を選択します。category を選び、ENTERキーを押すとその category 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 category の種類についてはP.80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。

OSC(Out)	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。

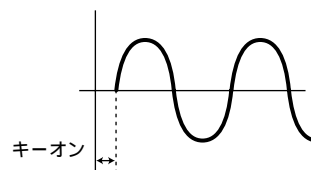
設定できる値: 0 ~ 127

Delay(キーオンディレイ)

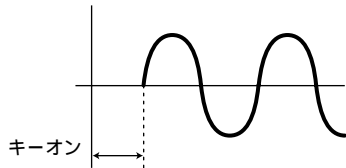
鍵盤を押した後、実際に音が出るまでの遅れを設定します。各エレメントに異なるディレイを設定することができます。

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> EL1234	Level +63	Time-Segment +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> EL1234	Hold 127	Attack 127	Decay1 127	Decay2 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> EL1234	Hold +127	Attack -128	Decay1 +127	Sustain + 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> EL1234	Time 127	Level +127
-----------------------	-------------	---------------

Time(リリースタイム)
リリースタイムを設定します。

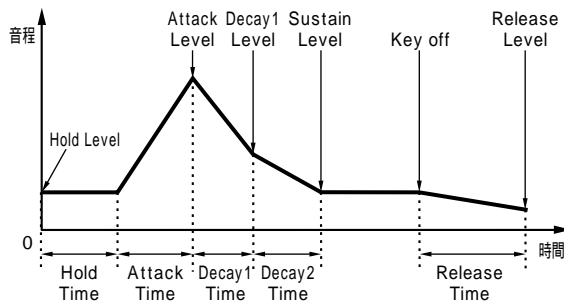
設定できる値: 0 ~ 127

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、そのままの音程を継続します。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。

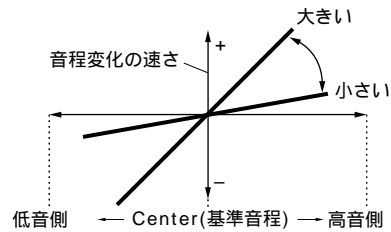
値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほど音程が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほど音程が高くなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。

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

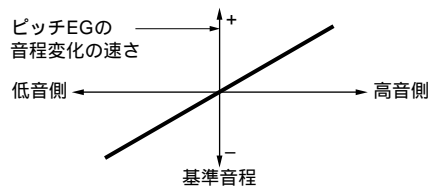
Center(センターキー)

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。

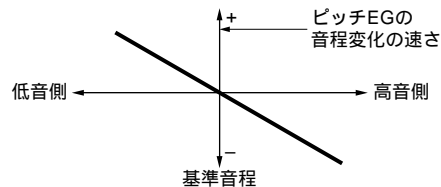
設定できる値: C - 2 ~ G8

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。

プラスの値



マイナスの値



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:

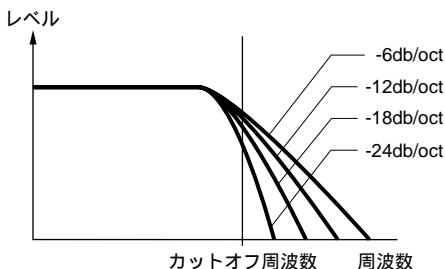
LPF12+HPF(ローパスフィルター12dB/oct+ハイパスフィルター)、
 LPF24D(ローパスフィルター24dB/octデジタル)、
 LPF24A(ローパスフィルター24dB/octアナログ)、
 LPF18(ローパスフィルター18dB/oct)、
 LPF18S(ローパスフィルター18dB/octスタガー)、
 LPF6+HPF(ローパスフィルター6dB/oct+ハイパスフィルター)、
 HPF24D(ハイパスフィルター24dB/octデジタル)、
 HPF12(ハイパスフィルター12dB/oct)、
 BPF6(バンドパスフィルター6dB/oct)、
 BPF12D(バンドパスフィルター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

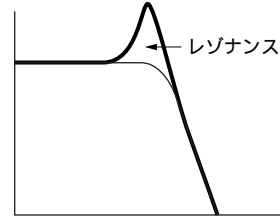
CS6x/CS6Rに採用されているフィルターは、大きく分けるとLPF(ローパスフィルター)、HPF(ハイパスフィルター)、BPF(バンドパスフィルター)、BEF(バンドエリミネートフィルター)の4タイプです。また、各フィルターには周波数特性の異なるものがそれぞれ用意されています。また、LPFとHPFを組み合わせたタイプもあります。

● LPF(ローパスフィルター)

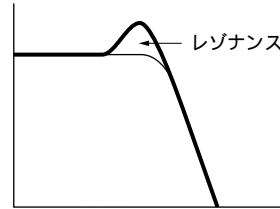
特定の周波数(カットオフ周波数)以下の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。周波数特性の異なる6種類のローパスフィルターがあらかじめ用意されています。



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。

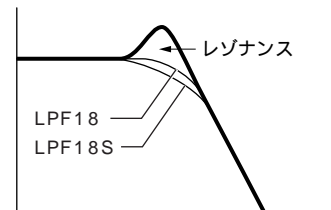


LPF24A(ローパスフィルター24dB/octアナログ)
 アナログシンセの4ポールLPF(-24dB/oct)に近い特性を持つ、デジタルのLPF型ダイナミックフィルターです。

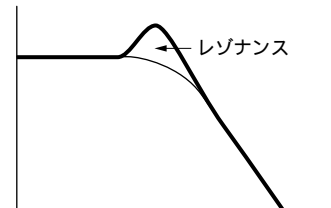


LPF18(ローパスフィルター18dB/oct)
 3ポール(-18dB/oct)のLPFです。

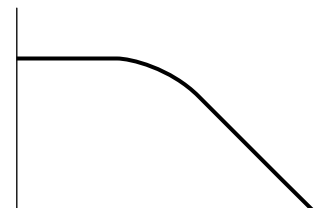
LPF18S(ローパスフィルター18dB/octスタガー)
 3ポール(-18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っています。



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。

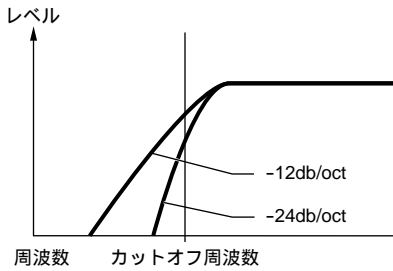


LPF6(ローパスフィルター6dB/oct)
 1ポール(-6dB/oct)のLPFです。レゾナンスはありません。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

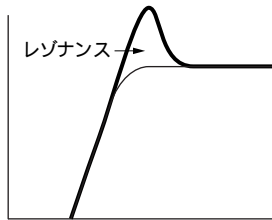


● HPF(ハイパスフィルター)

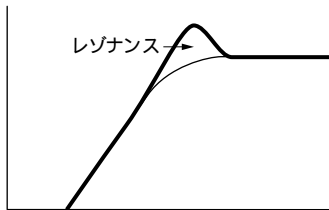
特定の周波数(カットオフ周波数)以上の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。周波数特性の異なる2種類のハイパスフィルターがあらかじめ用意されています。



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。

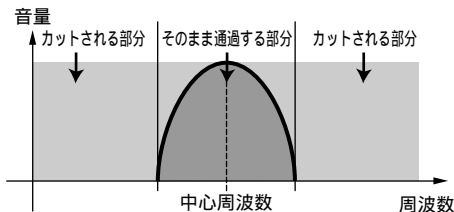


HPF12(ハイパスフィルター12dB/oct)、-12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。



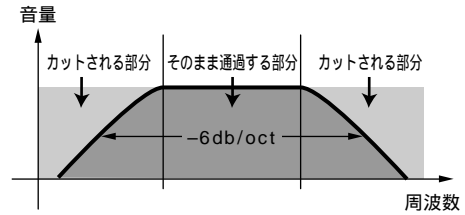
● BPF(バンドパスフィルター)

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。



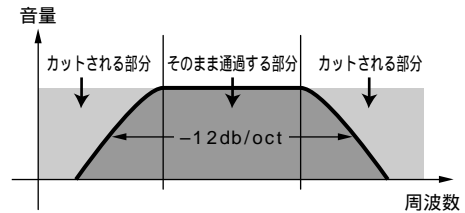
BPF6(バンドパスフィルター6dB/oct)

-6dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



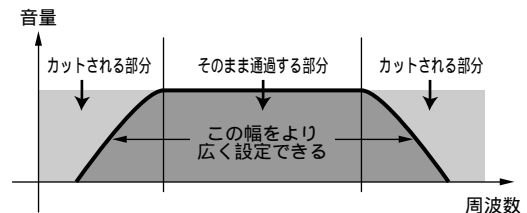
BPF12D(バンドパスフィルター12dB/octデジタル)

-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)

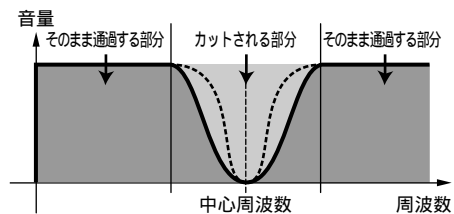
-12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、上記のBPF12Dに比べ、通過させるバンド幅をより広く設定することができます。



● 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ビティ)

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のカーブの向きが逆転します。

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ビティ)

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

Decay 1(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

Decay 2(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)

Decay 1(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、鍵盤を離してからの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。

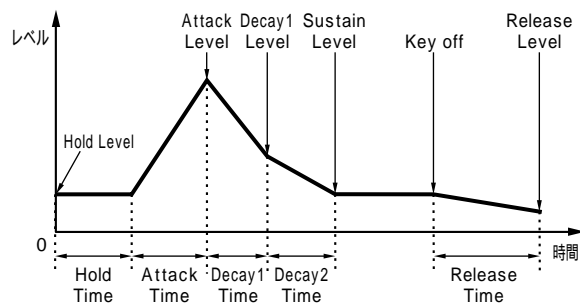
設定できる値: 0 ~ 127

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)

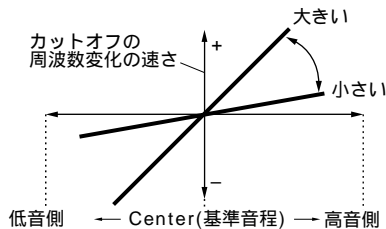
各エレメントのフィルターキーフォローの感度(弾く鍵盤の音程によってフィルターのカットオフを増減させる割合)を調節します。Center(次のパラメーター: C3)の音程の鍵盤によって作られるカットオフが基準となります。

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

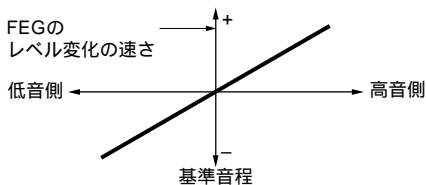
Center(センターキー)

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。

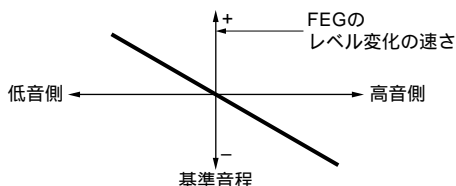
設定できる値: C - 2 ~ G8

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。

プラスの値



マイナスの値



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ィティ)
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ィティ)

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

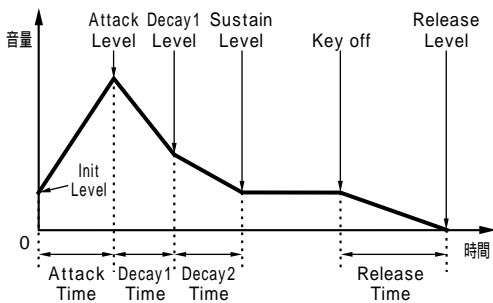
Level(リリースレベル)

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
```

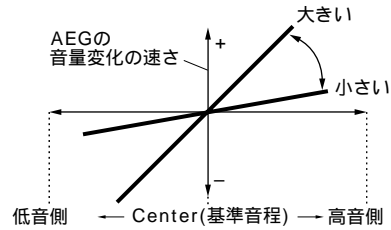
Level(レベル)

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

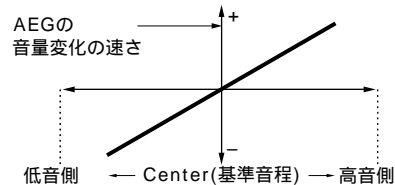
Center(センターキー)

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。

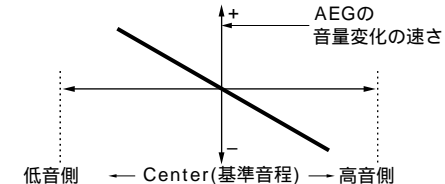
設定できる値: C - 2 ~ G8

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.89)で設定します。

```
AMP@Scale> 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)

```
AMP@Scale> 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。

```
AMP@Scale> BP1  BP2  BP3  BP4
EL1234      E 1    B 2    G 4    A 5
```

```
AMP@Scale> 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.89)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。

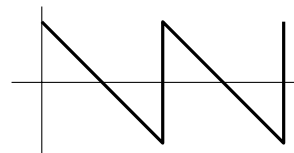
```
LFO@Wave> Wave^ Speed  KeySync
EL1234    tri    63      on
```

Wave(ウェーブ)

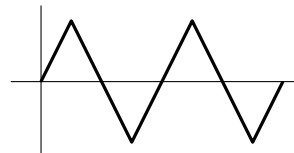
LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。3タイプのウェーブが用意されています。

設定できる値: saw、tri、squ

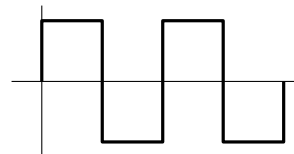
saw(鋸歯状波)



tri(三角波)



squ(矩形波)

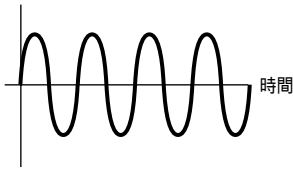


Speed(スピード)

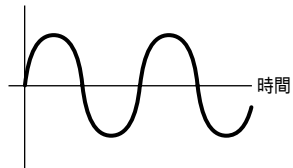
LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。

設定できる値: 0 ~ 63

スピード = 速い

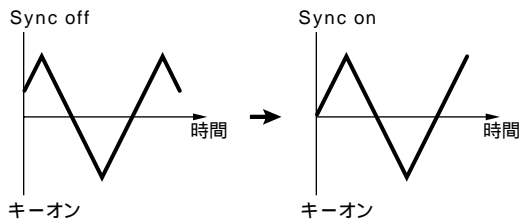


スピード = 遅い

**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。

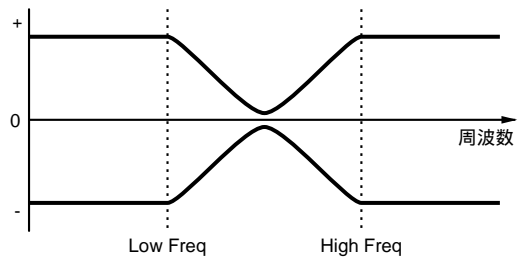
設定できる値: EQ L/H(EQロー/ハイ)、P.EQ(パラメトリックEQ)、Boost6(ブースト6dB)、Boost12(ブースト12dB)、Boost18(ブースト18dB)、thru(スルー)

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)

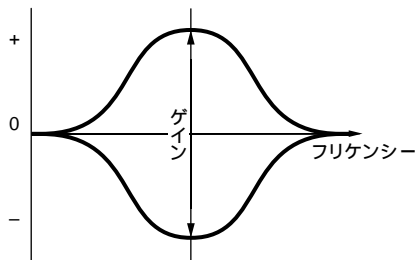
HiFreqで設定された周波数以上の周波数帯域の信号レベルを設定します。

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 EL1-3*	Freq 255	Gain +32	Q 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.37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.79 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	80
└ GEN Name(ジェネラルネーム)	80
ドラム コモン クイックエディット	81
└ QED Level(クイックエディットレベル)	81
└ QED EffectCtrl(クイックエディットエフェクト)	81
└ QED Filter(クイックエディットフィルター)	82
└ QED EG(クイックエディットエンベロープジェネレーター)	103
ドラム コモン アルペジオ	82
└ ARP Type(アルペジオタイプ)	82
└ ARP Limit(アルペジオノートリミット)	83
└ ARP Mode(アルペジオモード)	83
└ ARP PlayEF(アルペジオプレイエフェクト)	83
ドラム コモン コントローラー	84
└ CTL Bend(ピッチバンド)	84
└ CTL Set1(コントロールセット1)	84
└ CTL Set2(コントロールセット2)	84
└ CTL Set3(コントロールセット3)	84
└ CTL Set4(コントロールセット4)	84
└ CTL Set5(コントロールセット5)	84
└ CTL Set6(コントロールセット6)	84
ドラム コモン エフェクト	88
└ EFF InsEF(インサージョンエフェクト)	88
└ EFF EF1(インサージョンエフェクト1)	88
└ EFF EF2(インサージョンエフェクト2)	88
└ EFF Rev(リバーブ)	89
└ EFF Cho(コーラス)	89
ドラムキー	
ドラムキー-OSC(オシレーター)	104
└ OSC Wave(オシレーターウェーブ)	104
└ OSC Out(オシレーターアウト)	105
└ OSC Pan(オシレーターパン)	105
└ OSC Other(オシレーターアザー)	105

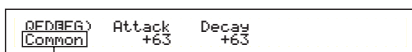
ドラムキーピッチ	106
└ PCH Tune(ピッチチューン)	106
ドラムキーフィルター	106
└ FLT Cutoff(フィルターカットオフ)	106
ドラムキーアンプリチュード	106
└ AMP AEG(AMP アンプリチュードエンベロープジェネレーター)	107
└ AMP VelSens(AMP ベロシティセンシティブリティ)	107
ドラムキーEQ(イコライザー)	101
└ EQ Type(EQタイプ)	101
└ EQ Param(EQパラメーター)	101

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.37)、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。

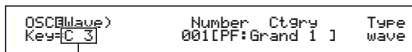
ドラムボイスエディット時は、ノブAを使ってドラムコムの設定画面とドラムキーの設定画面を切り替えます。

ドラムコムの設定画面

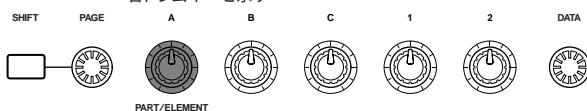


コモンを示す

ドラムキーの設定画面



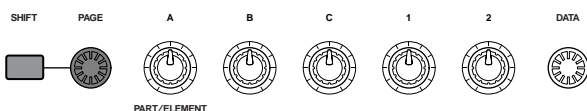
各ドラムキーを示す



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 CS6xでは、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.80)。

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.80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。ここにある多くのパラメーターは、CS6xのパネル上にあるサウンドコントロールノブで直接エディットすることもできます。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 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.81をご参照ください。

QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)

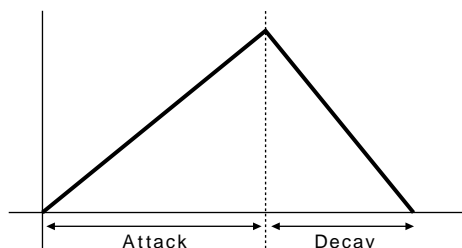
パラメーターや設定内容に関してはノーマルボイスと同様です。詳しくはP.81をご参照ください。

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.82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。CS6xのパネル上にあるATTACKノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるDECAYノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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.82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動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.84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ス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.88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(リバース)

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.37)、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)	Mem	Number	Ctgr	Type
Key=C 3	PRE1	001	[PF:Grand 1]	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/ボイスナンバーのカテゴリとウェーブ/ボイス名が表示されます。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) ~ 479(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。

Ctgr(カテゴリー)

使用したいウェーブのカテゴリを選択します。カテゴリを切り替えると、そのカテゴリの最初のウェーブ/ボイスが選ばれます。

設定できる値: ウェーブのカテゴリの種類についてはP.80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、Ctgr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。

```
OSCOut)  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.81)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.65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.81)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.65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。

NOTE Output(アウトプット)にind1~6を選択した場合、Pan(パン)、Alter(オルタネート)、Random(ランダム)の設定は無効となります。

```
OSCBPan)  Pan  Alter  Random  Output
Key=C 3   C   L63   63   L&R
```

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

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。

Output(アウトプット)

ドラムキーの出力を選択します。ここでの設定により、各ドラムキーを別々のアウトプットから出力させることができます。

設定できる値: L&R(OUTPUTLとR)、ind1&2(INDIVIDUAL OUTPUT1と2)、ind1(INDIVIDUAL OUTPUT1)、ind2、ind3、ind4、ind5、ind6

NOTE ind(インディビジュアルアウト)3~6は将来の拡張用のアウトプットです。現状は使用できません。

NOTE 例えば、ind1&2を選択した場合、INDIVIDUAL OUTPUT1からはLチャンネルが、INDIVIDUAL OUTPUT2からはRチャンネルが出力されます。

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)

PCHTune)	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)

FLT(Cutoff)	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.93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.40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.94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 エンベロープ 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
```

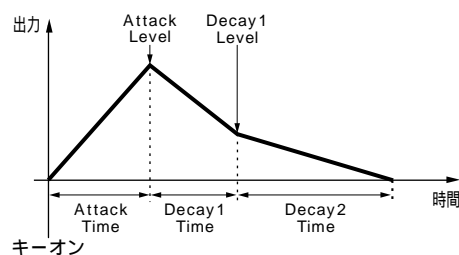
Level(レベル)
音量に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音量が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

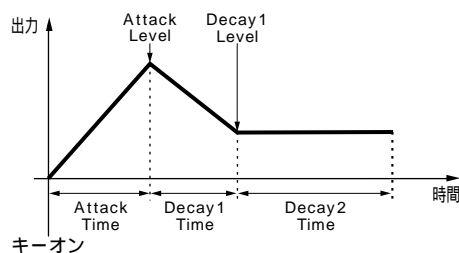
アンプリチュードエンベロープジェネレーターの設定

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.101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、PLG1/2のメモリーのA~Dのバンクに、それぞれ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(PLG1/2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 PLG1/2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PLG1/2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 PLG1/2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、ボイスネームが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.32、114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.79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	80
└ GEN Name(ジェネラルネーム)	80
└ GEN Other(ジェネラルアザー)	109
プラグイン コモン クイックエディット	81
└ QED Level(クイック エディット レベル)	81
└ QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)	81
└ QED Filter(クイック エディット フィルター)	82
└ QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター)	109
プラグイン コモン アルベジオ	82
└ ARP Type(アルベジオタイプ)	82
└ ARP Limit(アルベジオ ノートリミット)	83
└ ARP Mode(アルベジオモード)	83
└ ARP PlayEF(アルベジオ プレイ エフェクト)	83
プラグイン コモン コントローラー	110
└ CTL Pitch(ピッチベンド)	110
└ CTL Set1(コントロールセット1)	110
└ CTL Set2(コントロールセット2)	110
└ CTL MW Control(MWコントロールデプス)	110
└ CTL MW Modulation(MWモジュレーションデプス)	110
└ CTL AT Control(ATコントロールデプス)	110

└ CTL AT Modulation(ATモジュレーションデプス)	111
└ CTL AC Control(ACコントロールデプス)	111
└ CTL AC Modulation(ACモジュレーションデプス)	111
プラグイン コモン LFO(ローフリクエンシーオシレーター)	111
└ LFO Param(LFOパラメーター)	111
プラグイン コモン エフェクト	88
└ EFF EF1(インサージョンエフェクト1)	88
└ EFF Rev(リバーブ)	89
└ EFF Cho(コーラス)	89

プラグインエレメント

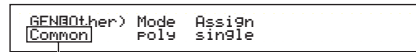
プラグイン エレメント OSC(オシレーター)	112
└ OSC Assign(オシレーターアサイン)	112
└ OSC Velocity(オシレーターベロシティ)	112
プラグイン エレメント ピッチ	112
└ PCH PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)	113
プラグイン エレメント EQ(イコライザー)	113
└ EQ Param(EQパラメーター)	113
プラグイン エレメント ネイティブ	113
└ PLG-NATIVE(プラグイン ネイティブ)	113

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

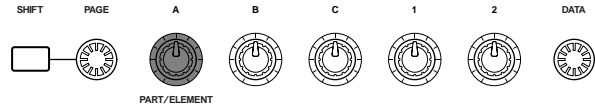


コモンを示す

プラグインエレメントの設定画面



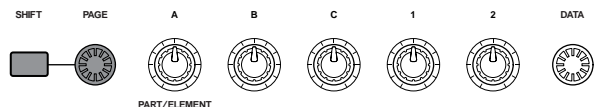
プラグインエレメントを示す



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 CS6xでは、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.80)。

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.80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。ここにある多くのパラメーターは、CS6xのパネル上にあるサウンドコントロールノブで直接エディットすることもできます。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 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.81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.81をご参照ください。

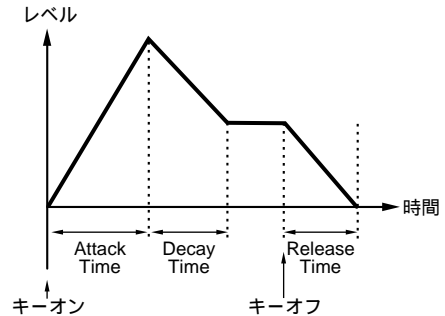
QED Filter(クイック エディット フィルター)

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.82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3つのパラメーターを用いて設定する機能です。

```
QED(EG) 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。CS6xのパネル上にあるATTACKノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるDECAYノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるRELEASEノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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.82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。CS6xのパネル上にあるPORTAMENTOのON/OFFキーを使って、このポルタメントのスイッチをon/offすることもできます。

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。CS6xのパネル上にあるPORTAMENTOノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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.84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)

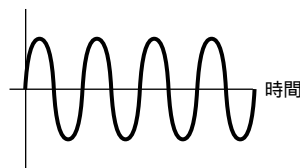
LFO Param)	Speed	Delay	PMod
Common	+63	-64	+63

Speed(スピード)

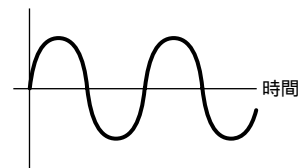
LFOウェーブの変化の速さを設定します。0を基準にして値をプラスにするほどスピードが速くなり、マイナスにするほど遅くなります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

スピード = 速い



スピード = 遅い

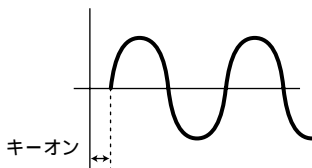


Delay(ディレイ)

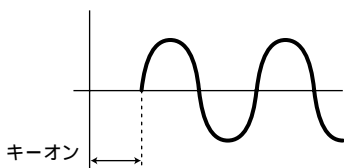
鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。下の図のように0を基準にして値をプラスにするほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなり、マイナスにするほど短くなります。

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。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(インサクションエフェクト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(インサクションエフェクト1)のページと同じ内容です。詳しくは前述(P.88)をご参照ください。

EFF EF1(インサクションエフェクト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)	Bank	Number
Elem	NORM/001	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)	Depth	Offset	NoteSft
Elem	127	0	-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

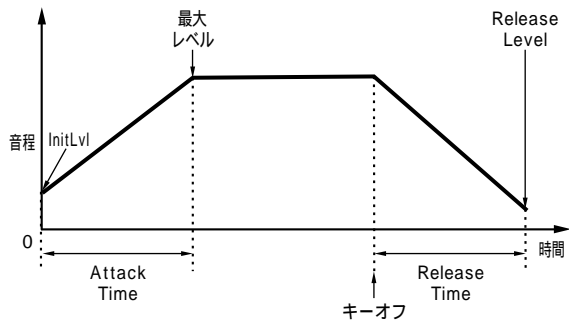
Attack(アタックタイム)
アタックタイムを設定します。
設定できる値: -64~0~+63

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

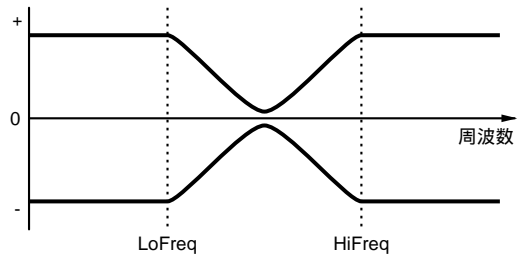
鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的変化を2つのTime(タイム: 変化の速さ)と2つのLevel(レベル: 音程)を用いて設定します。まず、鍵盤を弾いた瞬間の音程をInitLvl(イニシャルレベル)で設定します。続けてイニシャルレベルから最大レベルに達するまでの時間をAttack(アタックタイム)で設定し、鍵盤を離してからの音程の時間的変化をRelease Time/Levelで設定します。



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    +12dB  16.0k  -12dB
```



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: 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: 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

エレメント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。

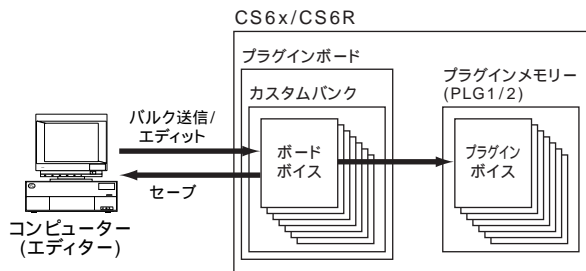
プラグインボードによって、設定できるパラメーターの内容や構成ページ数が異なります。各パラメーターの内容や機能について詳しくは、ご使用になっているプラグインボードに付属の取扱説明書/オンラインヘルプをご参照ください。

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、CS6x/CS6Rのベース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CS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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(PLG1/2)のいずれかのボイスを選択し、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CS6x/CS6R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るようになります。

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、CS6x/CS6RのプラグインボイスとしてPLG1とPLG2メモリーのA~Dにそれぞれ64種類ずつ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PLG1とPLG2メモリーのA~Dを選んで、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(PLG1とPLG2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ネームをつけておくことにより(P.172)、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.173をご参照ください。

NOTE プラグインボードPLG150-AN/PF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CS6x/CS6R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.74)。

- 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.22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種類は異なります。

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)、PLG1/2(プラグイン1/2)、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PLG1/2のA~Dのバンクに、それぞれ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PLG1/2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。

NOTE 各ボイスにはそれぞれ2つのシーンが用意されています。ここでのストア操作ではシーン1と2のオン/オフの設定も同時にストアされます。なお、シーンについてはP.45をご参照ください。

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.166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(CS6x)、シーケンサーを使用して、CS6x/CS6Rをマルチティンバー音源として演奏するときに使用します。

パフォーマンスモードでは、16個のパートのボイスとそれ以外にフレーズクリップ、A/Dインプット、プラグイン1/2のボイスを含め、最大20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.121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(CS6x)、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、CS6x/CS6Rを最大20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 CS6Rには、バンク/プログラムキーがありません。ノブA~C、ノブ1/2やデータノブを使ってパフォーマンスナンバーを選びます。

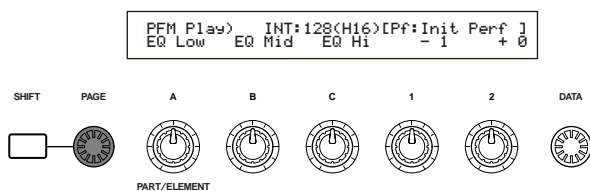
NOTE マルチティンバー音源のプラグインボードを装着している場合、パフォーマンスのパートが最大35パートになりますが、このプラグインのパート設定はメモリーできません。

NOTE パフォーマンスの概念については、P.39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.21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)
選び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)。CS6x/CS6Rをシーケンサーなどの再生用音源として使用する場合などに便利です。P.119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)

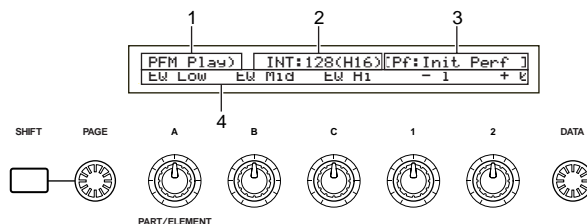
4ページ目: PFM Mlt) Pan(パフォーマンスマルチ: パン)

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.29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

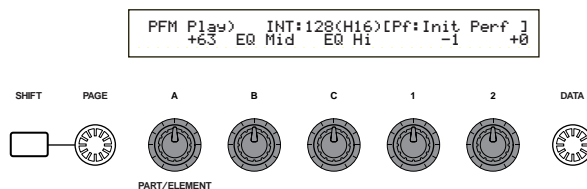
最大10文字でパフォーマンスの名前を表示します。

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)。



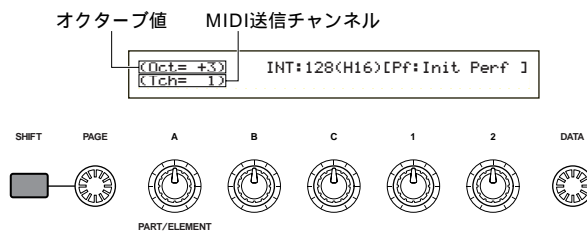
NOTE ノブA~Cへのパラメーターの割り当てについてはP.50、165を、ノブ1/2へのパラメーターの割り当てについてはP.51、84をご参照ください。

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。

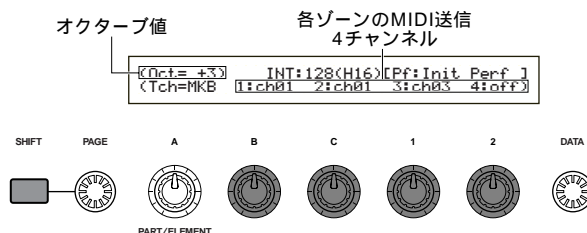
NOTE マスターキーボードモードについてはP.123をご参照ください。

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.166)。

パフォーマンスプログラムの選択

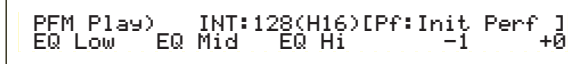
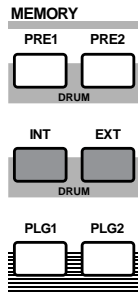
パフォーマンスの選択には、目的や状況に応じて使い分けられるように次の4種類の方法が用意されています。

- ・バンク/プログラムキーで指定する方法(CS6x)
- ・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

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は、ボイスモードでのボイス選択方法と同様です。P.75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(CS6x)

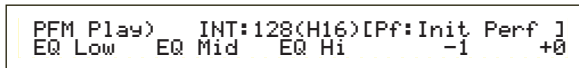
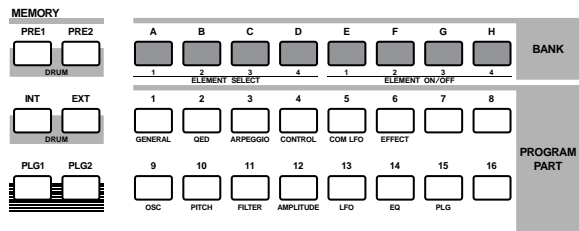
- 1 MEMORYキーのINTキーまたはEXTキーのどちらかを押し、目的のパフォーマンスメモリーを指定します。LCD上のパフォーマンスメモリー表示が点滅します。



NOTE パフォーマンスメモリーについてはP.29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。

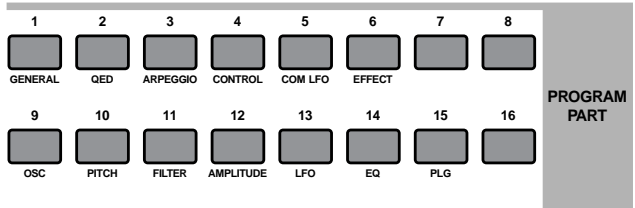


NOTE この状態でEXITキーを押すと、パフォーマンス選択操作はキャンセルされ、もとのパフォーマンスの表示に戻ります。

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.29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。

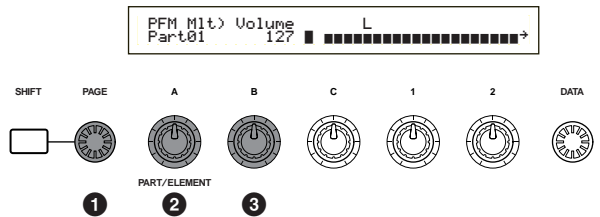


マルチエディット(ボリューム、パン、リバーブ/コーラスセンド、ノートシフト)

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、CS6x/CS6R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。



- 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PartCL(フレーズクリップパート)、PartAD(A/Dインプットパート)、PartP1(プラグイン1パート)、PartP2(プラグイン2パート)、Part01~Part16(ボイスパート1~16)の20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)
- INTキー PartCL(フレーズクリップパート)
- EXTキー PartAD(A/Dインプットパート)
- PLG1/2キー PartP1/2(プラグイン1/2パート)
- PROGRAM/PART1~16キー(CS6x) Part01~Part16(ボイスパート1~16)

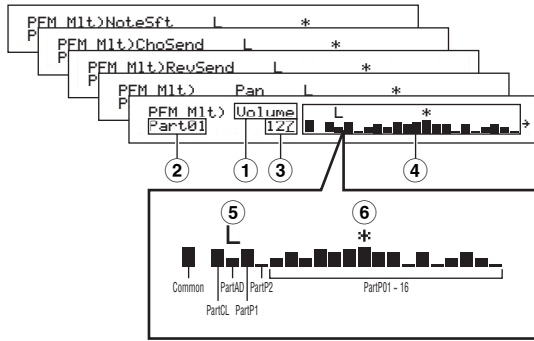
③ ノブBまたはDATAノブやINC/DECキーを使って、選んだパートの値を設定します。

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.141をご参照ください。

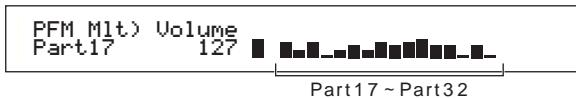
設定画面の見かた

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)
PartCL(フリーズクリップパート)
PartAD(A/Dインプットパート)
PartP1(プラグイン1パート)
PartP2(プラグイン2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 マルチティンバーのプラグインボードをプラグイン2スロットに装着しているときは、パートの項目からPartP2(プラグイン2パート)が無くなり、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のバーグラフが現れます。



3ページ目: PFM Mlt) Volume(パフォーマンスマルチ: ポリューム)
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)のリバースェン効果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)のコーラスェン効果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。

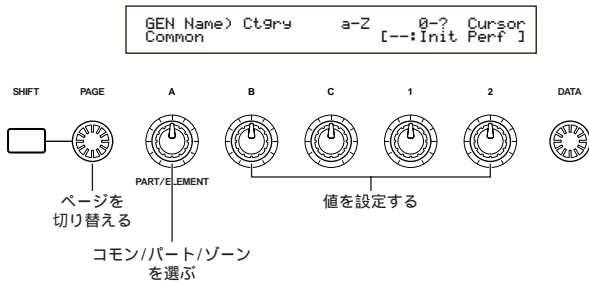


設定できる値: -24～0(標準音程)～+24

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.123)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。

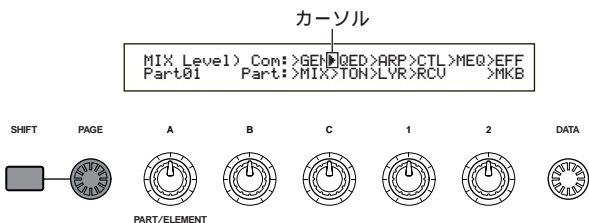
NOTE パフォーマンスエディットモードへ入る前に、エディットしたいパフォーマンスをあらかじめ選んでおく必要があります(P.119)。すべてのパラメーターはパフォーマンスごとに設定し、ストアすることができます。

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.21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。

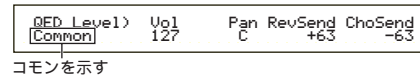


コモン/パート/ゾーンエディット

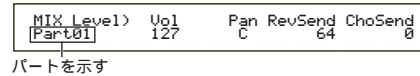
パフォーマンスは、16個のボイスパート、フレーズクリップパート、A/Dインプットパート、プラグインパート1/2から構成されますが(P.39)、すべてのパートに共通した設定をコモンエディットと呼びます。パフォーマンスエディットモードの画

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.8、67)、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、CS6xでは、パネルのMEMORYキーやPROGRAM/PART1~16キーを使って、各パートを選ぶこともできます(P.9、119)。

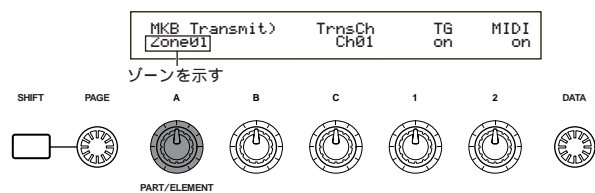
コモンの設定画面



各パートの設定画面



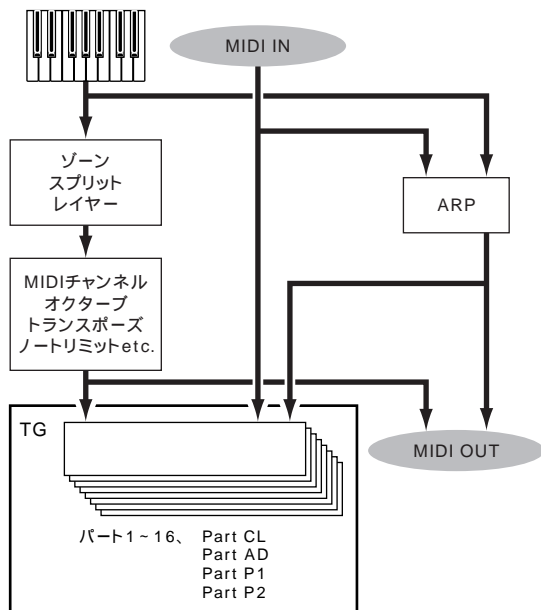
各ゾーンの設定画面



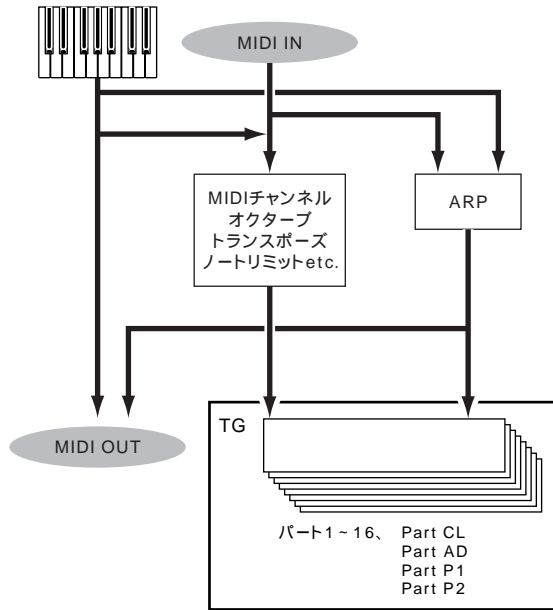
マスターキーボード/トーンジェネレーターモードについて (CS6xのみ)

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、CS6x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、CS6x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



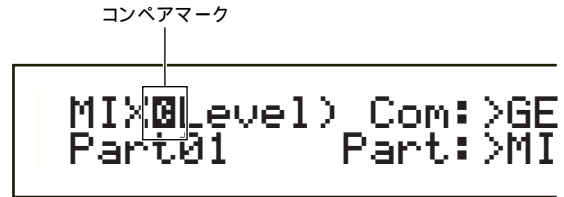
トーンジェネレーターモード: MASTER KEYBOARDキーをオフ



コンペア機能について

パフォーマンスエディットの際に、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E(エディット)マークが、C(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)。

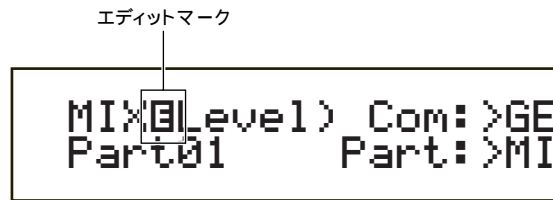


NOTE コンペア状態では、ノブA-C、ノブ1/2などを使ってエディットすることはできなくなります。

- 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。

E(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E(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 E(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 サウンドコントロールノブ、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.141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.140)。

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。

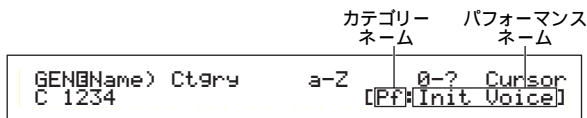
GEN Name(ジェネラルネーム)

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)

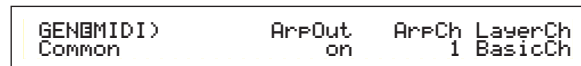
パフォーマンスネームを設定します。英数字を使って最大10文字のパフォーマンスネームを設定することができます。また、パフォーマンスネームの左側には、カテゴリーネームを選択することができます。



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.80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.166)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)

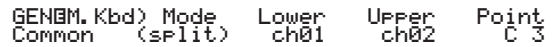
LayerCh(レイヤーチャンネル)

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.166)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.137)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

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 PART 1 ~ 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	G8	G8	G8	G8	G8	G8
TxSw PB(ピッチベンドホイール)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw MW(モジュレーションホイール)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw KnobA-C(ノブA-C)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw Knob1/2(ノブ1/2)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw RB(リボンコントローラー)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw FC(フットコントローラー)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw BC(ブレスコントローラー)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw AT(アフタータッチ)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw FS(フットスイッチ)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw Sus(サステイン)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw Vol/FV(ボリューム/フットボリューム)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw Pan(パン)	on	on	on	on	on	on	on	on
TxSw Bank Select(バンクセレクト)	off	off	off	off	off	off	off	off
TxSw PC(プログラムチェンジ)	off	off	off	off	off	off	off	off
TxPreset Volume(ボリューム)	100	100	100	100	100	100	100	100
TxPreset Pan(パン)	40	40	40	40	40	40	40	40
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.137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.67)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。ここにある多くのパラメーターは、CS6xのパネル上にあるサウンドコントロールノブで直接エディットすることもできます。なお、いずれかのパートのレイヤースイッチ(P.133)がオンになっている場合に限り、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。

```
QED(Level) 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。CS6xのパネル上にあるPANノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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)

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。CS6xのパネル上にあるREVERBノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるCHORUSノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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か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。

```
QED(EF) 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。CS6xのパネル上にあるPORTAMENTOのON/OFFキーを使って、このポルタメントのスイッチをon/offすることもできます。

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。CS6xのパネル上にあるPORTAMENTOノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。

QED(Filter) 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。CS6xのパネル上にあるCUTOFFノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定できる値: -64~0~+63

Reso(レゾナンス)

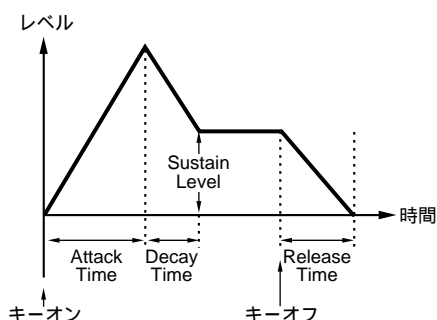
レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。CS6xのパネル上にあるRESONANCEノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。

QED(EG) 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。CS6xのパネル上にあるATTACKノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるDECAYノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるSUSTAINノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるRELEASEノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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.82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.133)ともにオンにしておく必要があります。

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)

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。

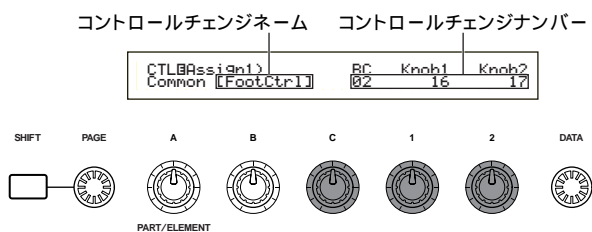
次のCTL Assign1とCTL Assign2の2ページの画面を使ってコントローラーアサインを設定します。

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。ここで選んだコントロール機能を、パネルにあるBREATH端子(P.18)に接続して使用するプレスコントローラーでコントロールすることができます。

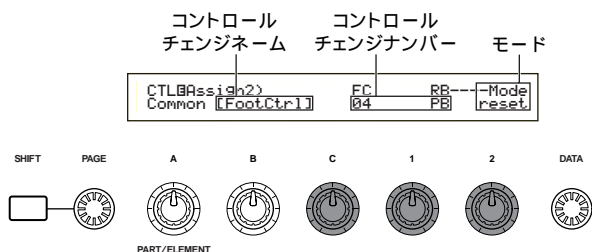
設定できる値: 別冊のコントロールリストをご参照ください。

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。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。



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.18)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)

パネルの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。また、次のパラメーターのMode(モード)でリボンコントローラーの動作方式を選びます。

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。

Mode(モード)

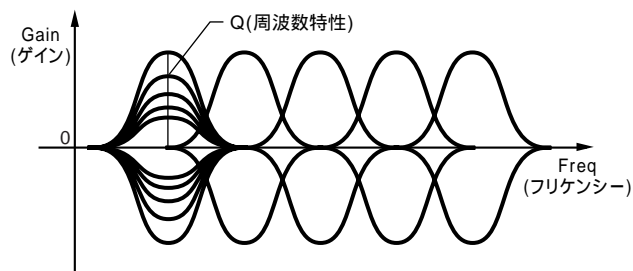
リボンコントローラーの機能のしかたを選択します。hold(ホールド)は、リボンコントローラーから指を離れたとき、離れた位置の状態が維持する設定です。また、reset(リセット)は、リボンコントローラーから指を離れたとき、値がリボンの中央位置に戻される設定です。

設定できる値: hold(ホールド)、reset(リセット)

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)

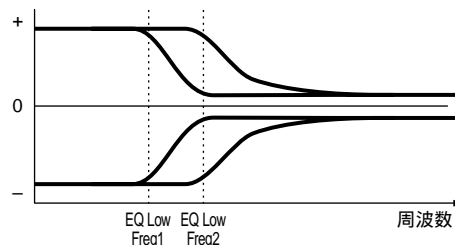
低音域のイコライザーを設定します。特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。また、イコライザーのシェープ(形)を切り替えることができます。

MEQBLow)	Shape	Gain	Freq	
Common	Peak	+12dB	50Hz	12.0

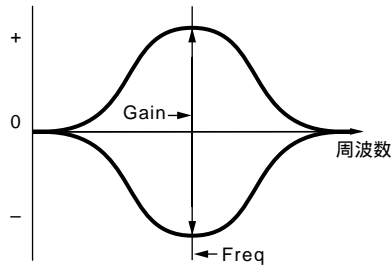
Shape(シェープ)

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)
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)

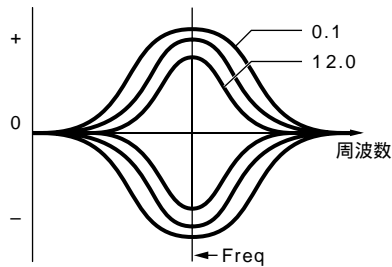
ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定できる値: 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)

EFFBPart)	----	InsEF	----	PLG-EF
Common	Part16	PartP1	Part10	

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1/2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)、PartAD(A/Dインプットパート)、PartCL(フレーズクリップパート)、off(無効)
プラグインパート(プラグインボード装着時)
PartP1(プラグインパート1)、PartP2(プラグインパート2)、off(無効)

PLG-EF(プラグインエフェクト)

プラグイ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。このパラメーターは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限り付加されるものです。

設定できる値:

ノーマルパート
Part01 ~ Part16(ボイスパート1 ~ 16)、PartAD(A/Dインプットパート)、PartCL(フレーズクリップパート)、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。

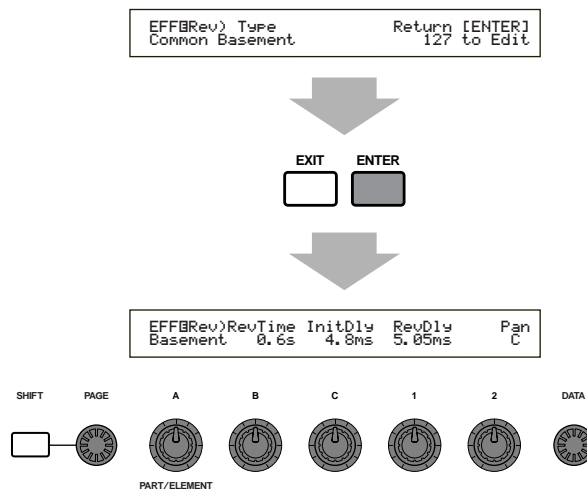
設定できる値: 0 ~ 127

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、アサインブルノブ、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)

NOTE PartCL(フレーズクリップパート)選択時、PartAD(A/Dインプットパート)選択時は、MIX Vce(ミックスボイス)の表示がそれぞれ、Mix Kit(ミックスキット)、Mix Template(ミックスプレート)となります。

MIX Vce/Kit/Template(ミックスボイス/キット/プレート)

各パートで使用するボイス/キット/プレートを設定します。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/キット/プレートを設定します。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.77)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。

```
MIXBVce) 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.80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.77をご参照ください。

PartP1/P2(プラグイン1/2)選択時

プラグイン1/2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PLG1/2INT(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。

```
MIXBVce) Bank Number Ctgry Search  
PartP1 NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

Bank(バンク)

設定できる値: PLG1/2 INT(プラグイン1/2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:
PLG1/2 INT(プラグイン1/2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、PLG1が16、PLG2が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。

```
MIXBVce) 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。

PartCL(フレーズクリップパート)選択時

フレーズクリップパートで使用するフレーズクリップキットを指定します。

```
MIXBKit) Number  
PartCL 001(A01)[Dr:Clie Kit]
```

Number(キットナンバー)

設定できる値: 1~4

PartAD(A/Dインプットパート)選択時

A/Dインプットパートは、マイクを通じて入力された歌声やオーディオ機器からの音声など、外部接続機器からの入力ソースを使用するパートです。A/Dインプットパート用には、A/Dインプット端子から入力するソース(マイクや楽器)に合わせて使えるよう、あらかじめエフェクトタイプやゲインの設定を組み合わせた13種類のテンプレートが用意されています。ここではA/Dインプットパートで使用するソースを指定し、テンプレートを選択します。

```
MIX[Template]Src Number
PartAD keyboard --[InsEF off ]
```

Src(ソース)

A/Dインプット端子から入力するソースを指定します。

設定できる値: mic(マイク)、guitar(ギター)、keyboard(キーボード)、audio(オーディオ)

Number(テンプレートナンバー)

テンプレートナンバーを選択します。テンプレートはソースごとに13種類ずつ用意されています。

設定できる値: 0 ~ 12

Number Src		0	1	2	3	4	5	6
MIC	PresetName InputGain VariType	Off mic -	Mic mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Karaoke1 mic Karaoke1	Karaoke2 mic Karaoke2
GUITAR	PresetName InputGain VariType	Off mic -	Guitar mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Tube mic AmpSim.	Stack mic AmpSim.
KEYBOARD	PresetName InputGain VariType	Off line -	Keyboard line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	PhaserEP line Phaser1	PanEP line AutoPan
AUDIO	PresetName InputGain VariType	Off line -	Audio line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	Audio line -	Audio line -

Number Src		7	8	9	10	11	12
MIC	PresetName InputGain VariType	Karaoke3 mic Karaoke3	Echo mic Echo	Vocal mic Stage1	Studio mic Exciter	OctUp mic PitChange1	OctDown mic PitChange1
GUITAR	PresetName InputGain VariType	FlangGtr mic Flanger1	CleanGtr mic Celeste3	FuncGtr mic TouchWah2	Tremolo mic Tremolo	Phaser mic Phaser1	5thGuitar mic PitChange1
KEYBOARD	PresetName InputGain VariType	WahClavi line TouchWah1	RotaryOrg line RotarySp.	SynthStr line Symphonic	SynthPad line Flanger2	SynthLead line DelayLCR	SFX line PitChange1
AUDIO	PresetName InputGain VariType	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -

NOTE EFF PartページのInsEFのパラメーターがPartAD以外のとき、Number 5 ~ 12を選んでも"InsEF Off"と表示され機能しません。

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。

```
MIX[Level] Vol Pan RevSend ChoSend
Part01 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ブ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(トーンエンベローブジェネレーター)

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。

```
TON[Filter] Cutoff Reso
Part01 +63 +63
```

NOTE このパラメーターはA/Dインプットパート以外のパートに有効です。したがって、A/Dインプット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。

NOTE フィルターについては、P.93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、各パートの音色の要素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レメント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(トーンエンベローブジェネレーター)

各パートのEG(エンベローブジェネレーター)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 このパラメーターはA/Dインプットパート以外のパートに有効です。したがって、A/Dインプット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。

NOTE エンベローブジェネレーターについてはそれぞれボイス/フレーズクリップエディットモードのEGの概念グラフをご参照ください。

パート1~16

```
TONBEG) Attack Decay Sustain Release
Part01  + 0      + 0      + 0      + 0
```

プラグイン1/2パート、マルチのプラグインパート

```
TONBEG) Attack Decay Release
PartP1  + 0      + 0      + 0
```

フレーズクリップパート、ドラムボイスのパート

```
TONBEG) Attack Decay
Part10  + 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フレーズクリップパート、また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 フレーズクリップ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

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。

NOTE A/Dインプットパートやフレーズクリップパート、またドラムボイスが設定されているパートには、この機能はありません。したがって、これらの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

```
TONBPortamento) Switch Time Mode
Part01           on    127 fulltime
```

プラグイン1/2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.133)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1/2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。

NOTE このパラメーターはA/Dインプットパート以外のパートに有効です。したがって、A/Dインプット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

```
TONOther) Pitch Bend VelDepth-Offset
Part01    -12 - +12    127    64
```

プラグイン1/2パート、マルチのプラグインパート
フレーズクリップパート、ドラムボイスのパート

```
TONOther) Pitch Bend VelDepth-Offset
PartP1    +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1/2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:

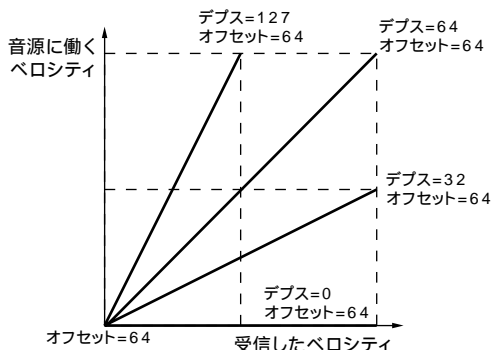
VelDepth(ベロシティセンスデプス): 0～127

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。

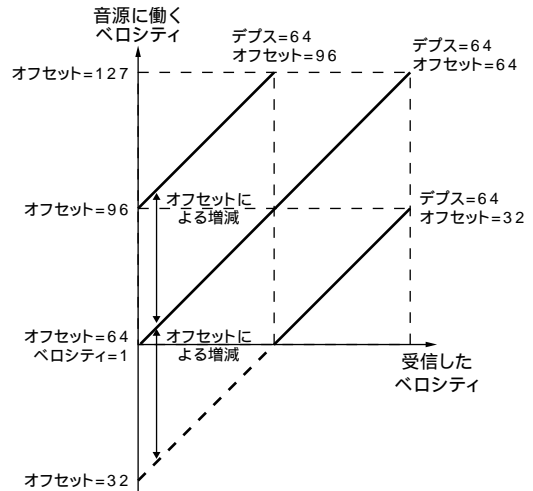
デプスによるベロシティカーブの変化
(オフセット=64で一定にしたとき)



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1/2パート

```
LYRMode) Mode Arp Layer RcvCh
Part01    Poly on  off  1
```

フレーズクリップパート、ドラムボイスのパート

```
LYRMode)           Arp Layer RcvCh
Part01           on  off  1
```

A/Dインプットパート、マルチのプラグインパート

```
LYRMode)           RcvCh
PartAD            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1/2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 A/Dインプット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: 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 A/Dインプット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: 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.119)。

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、PartCL、PartAD、PartP1、PartP2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。

NOTE A/Dインプットパートには、このパラメーターはありません。

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(CS6Rの場合はMIDI接続された鍵盤)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。

NOTE A/Dインプットパートには、このパラメーターはありません。

LYRTune)	NoteShift	Detune
Part01	+24	+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

LYR Out(レイヤーアウト)

各パートの信号の出力に関する設定を行います。

LYROut)	Output	InsEF
Part01	L&R	(off)

Output(アウトプット)

パートの出力先を選択します。ここでの設定により、各パートを別々のアウトプットから出力させることができます。

設定できる値: L&R(OUTPUT L&R)、ind1&2(INDIVIDUAL OUTPUT1と2)、ind1(INDIVIDUAL OUT PUT1)、ind2、ind3、ind4、ind5、ind6、drum

NOTE たとえば、L&Rを選択した場合、OUTPUT LからはLチャンネルが、OUTPUT RからはRチャンネルが出力されます。また、ind1(インディビジュアルアウト1)を選択した場合、INDIVIDUAL OUT PUT1からL/Rチャンネルのミックス信号が出力されます。

NOTE ind(インディビジュアルアウト)3~6は将来の拡張用のアウトプットです。現状は使用できません。

NOTE ドラムボイスのパートまたはフレーズクリップパートに対してdrumの値を設定することができます。ドラムボイスのパートにdrumを選ぶと、ドラムボイスでドラムキーごとに設定した出力先(P.105)に従って出力されます。また、フレーズクリップパートにdrumを選ぶと、フレーズクリップモードでクリップキーごとに設定した出力先(P.151)に従って出力されます。

InsEF(インサーションエフェクト)

インサーションエフェクトの使用状態(オン/オフ)を表示します。これにより、このパートの信号がインサーションエフェクトユニットを経由しているか(on)、していないか(off)を簡単に確認することができます。表示のみの機能です。

NOTE 各パートのインサーションエフェクトスイッチの設定は、EFF Partページ(P.127)で行います。

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 Sw 1(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。

NOTE このパラメーターはA/Dインプットパート以外のパートに有効です。したがって、A/Dインプット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、フレーズクリップパート

RCVSw1) Part01	PB on	MW off	RB on	AT off
-------------------	----------	-----------	----------	-----------

プラグイン1/2パート、マルチのプラグインパート

RCVSw1) PartP1	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 Sw 2(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)とフレーズクリップパートに有効です。したがって、プラグイン1/2パート、マルチのプラグインパート、A/Dインプット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、フレーズクリップパート

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1/2パート、マルチのプラグインパート

RCVSw3) Part01	Vol on	Pan off	Sus on
-------------------	-----------	------------	-----------

ドラムボイスのパート、フレーズクリップパート、A/Dインプットパート

RCVSw3) PartAD	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。A/Dインプットパートや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ます。A/Dインプットパート用の2種類のページと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 Set1(コントロールセット1)(A/Dインプットパートのみ)

CTL Set2(コントロールセット2)(A/Dインプットパートのみ)

CTL MW Control(MWコントロールデプス)(マルチプラグインのみ)

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)

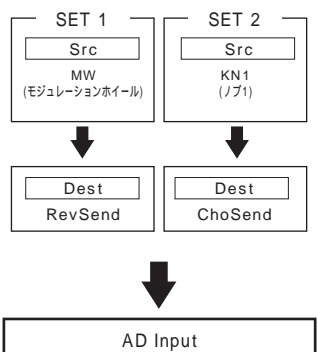
CTL AC Modulation(ACモジュレーションデプス)(マルチプラグインのみ)

CTL Set1/CTL Set2(コントロールセット1/2)

(A/Dインプットパートのみ)

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。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。A/Dインプットパートに対して2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(同じ内容のもの)がCTL Set1とCTL Set2の2ページ分用意されています。

CTLBSet1)	Src	Dest	Depth
PartAD	FC(04)	off	+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)

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。

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

NOTE 2つのコントロールセットをうまく使って、1つのSrc(ソース)で2つのDest(デスティネーション)をコントロールしたり、2つの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。詳しくはP.85をご参照ください。

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。

CTLBAT 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。

CTLBAT 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[FootCtrl]	+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

パートインサージョンエフェクト(A/Dインプットパートのみ)

A/Dインプットパートで使用するインサージョンエフェクトに関する設定を行います。EFF PartのページでInsEF(インサージョンエフェクト)の設定をPartADにしたときに限り、以下のページが表示されます。

EFF EF1/2(インサージョンエフェクト1/2)

A/Dインプットパートで使用するインサージョンエフェクトのエフェクトタイプを選びます。Ctgr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(下記参照)。

```
EFFBEF1) Ctgr Type      Dry/Wet [ENTER]
PartAD    DLY:DelayLCR  D<W63 to Edit
```

NOTE インサージョンエフェクト1と2の接続は、1→2(1から2への直列)に固定されています。

Ctgr(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。カテゴリーを選ぶと、選んだカテゴリー内の最初のエフェクトタイプが、Typeの表示に点滅表示されます。

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この表示が点滅している時は、ENTERキーを押してカテゴリーの最初のエフェクトタイプを呼び出すこともできます。

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

エフェクトパラメーターの設定

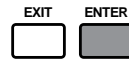
エフェクトタイプを選んだあとENTERキーを押すことによって、選んだエフェクトのさまざまなパラメーターを設定する画面に入ることができます。

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。

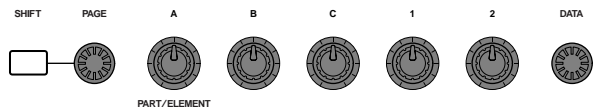
エフェクトタイプ選択画面

```
EFFBEF1) Ctgr Type      Dry/Wet [ENTER]
PartAD    DLY:DelayLCR  D<W63 to Edit
```



パラメーター設定画面

```
EFFBEF1) Delay  Lch  Cch  Rch
PartAD    333.3  500.0  500.0  166.7
```



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をご参照ください。

Zone(ゾーンごとの設定)(CS6x).....

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の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.123)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)

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。

MKBBTransmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	Ch01	on	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。

MKBBNote)	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 ~ G 8

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。

MKBBTxSw1)	PB	MW	KnobA-C	Knob1-2
Zone01	off	on	on	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)

各ゾーンのリボンコントローラー、フットコントローラー、プレスコントローラー、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。

MKBBTxSw2)	RB	FC	BC	AT
Zone01	on	on	on	on

設定できる値:

RB(リボンコントローラー): off, on

FC(フットコントローラー): off, on

BC(プレスコントローラー): 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)

各ゾーンのサステイン(端子)、フットスイッチ(端子)、ボリューム(ノブ)/フットボリューム(端子)、パン(ノブ)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。

MKBBTxSw3)	Sus	FS	Vol/FV	Pan
Zone01	on	on	on	on

設定できる値:

Sus(サステイン): off, on

FS(フットスイッチ): off, on

Vol/FV(ボリューム/フットボリューム): off, on

Pan(パン): off, on

MKB TxSw 4(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)	Bank	PC
Zone01	on	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。

MKB TxPreset1) 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/FV(ボリューム/フットボリューム)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。

MKB TxPreset2) 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。

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ンシャライズしたり、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(インシャライズ)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.119)。

- 1ページ目: PFM Initialize(インシャライズ)
- 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.22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(インシャライズ)

パフォーマンスの初期設定データ呼び出す(インシャライズ)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、イン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ンシャライズを実行します。

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

インシャライズするデータの種類

ノブBまたはDATAノブかINC/DECキーを使って、イン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 PartCL(フリーズクリップパート)、Current PartAD(A/Dインプットパート)、Current PartP1/P2(プラグインパート1/2)、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)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 - 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)、PartCL(フレーズクリップパート)、PartAD(A/Dインプットパート)、PartP1/P2(プラグインパート1/2)

NOTE コピー元またはコピー先にPart01 ~ 16以外が選択されている場合は、メモリー、バンクセレクト、プログラムナンバーの設定はコピーされません。

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)
PartCL(フレーズクリップパート)、PartAD(A/Dインプットパート)、PartP1/P2

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。

NOTE コピー元またはコピー先にPart01 ~ 16以外が選択されている場合は、メモリー、バンクセレクト、プログラムナンバーの設定はコピーされません。

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。

```
PRF 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.166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。

フレーズクリップモード

フレーズクリッププレイ

フレーズクリッププレイモードは、4つのクリップキットの中からいずれか一つを選び、演奏するモードです。クリップキットとは、外部オーディオ機器やマイクなどから取り込んだフレーズクリップ(録音した波形データ)を、各鍵盤(音程)に割り当てて、演奏できるようにしたものです。リズムループやさまざまなフレーズを割り当ててオリジナルのクリップキットを作り、パフォーマンス(P.39)のパートの一つとして利用することも可能です。ここでは、フレーズクリッププレイモード時のLCD表示や操作方法について説明します。

なお、フレーズクリッププレイモードからフレーズクリップレコードモードに入り、フレーズクリップの録音を行うことができます。本体内に最大256種類のフレーズクリップを録音することができます。録音したフレーズクリップはメモリーカードなどにセーブし、管理することができます。

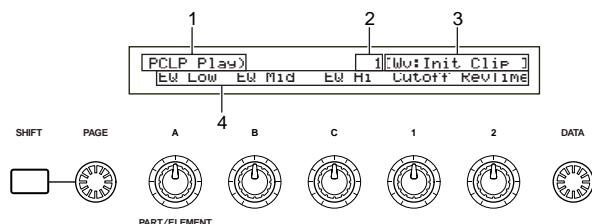
NOTE フレーズクリップの基礎知識についてはP.53をご参照ください。

フレーズクリッププレイモードのLCD表示

フレーズクリッププレイモードに入ると、以下のようなLCDが表示されます。この画面で任意のクリップキットを選び、フレーズクリップを演奏することができます。

NOTE フレーズクリッププレイモードへの入り方についてはP.21をご参照ください。

PCLP Play(フレーズクリッププレイ)



1.画面タイトル

フレーズクリッププレイモードであることを示しています。

2.クリップキットナンバー表示

選択されているクリップキットのプログラムナンバー(001~004)を示しています。

3.クリップキットカテゴリー/ネーム

クリップキットカテゴリー

クリップキットネームの左側にある2つの文字は、クリップキットのカテゴリーを示す省略語です。そのクリップキット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。

クリップキットネーム

最大10文字でクリップキットの名前を表示します。

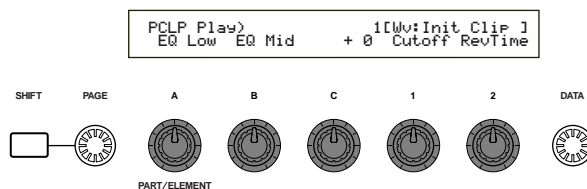
4.ノブパラメーター表示

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

フレーズクリッププレイモードでは、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.165を、ノブ1/2へのパラメーターの割り当てについてはP.84をご参照ください。

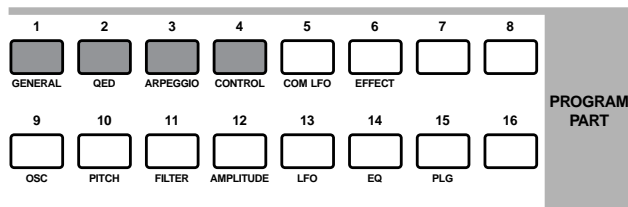
クリップキットプログラムの選択.....

クリップキットプログラムの選択には、目的や状況に応じて使い分けられるように次の3種類の方法が用意されています。

- ・ PROGRAMキーで指定する方法(CS6x)
- ・ INC/YESキー、DEC/NOキーを使う方法
- ・ DATAノブを使う方法

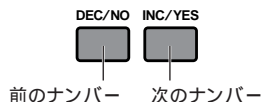
PROGRAMキーで指定する方法(CS6x)

PROGRAMキー(1~4)のいずれかを押し、押したプログラムナンバーに対応したクリップキット(1~4)が呼び出されます。LCDの表示も呼び出されたクリップキットの表示に切り替わります。



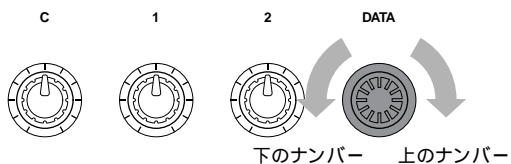
INC/YESキー、DEC/NOキーを使う方法

INC/YESキーを押すと、次のナンバーのクリップキットを呼び出すことができます。また、DEC/NOキーを押すと、前のナンバーのクリップキットを呼び出すことができます。



DATAノブを使う方法

DATAノブを右方向に回すと、現在のクリップキットより上のナンバーのクリップキットに切り替えることができます。また、左方向に回すと、現在のクリップキットより下のナンバーのクリップキットに切り替えることができます。



NOTE CS6x/CS6Rには、工場出荷時に4MBのDRAMが内蔵されています。DRAMは揮発性なので、電源をオフにした時点でクリアされてしまいます。したがって、電源をオンにした時点ではメモリー内には再生できるクリップは何もないことになります。

NOTE ループの長さが短いクリップのピッチを上げて発音させるとノイズになることがあります。このようなときは、ループを長めに設定してください(P.150)。

NOTE クリップデータの最後尾をエンドポイントに設定したクリップでは、ループ再生時にノイズを生じることがあります。このようなときは、ループのエンドポイントを調整して適切な長さに設定し直してください(P.151)。

フレーズクリップレコード

フレーズクリップレコードモードでは、外部マイクやオーディオ機器を本体に接続し、必要な音をフレーズクリップとして録音することができます。録音したクリップは、それぞれ鍵盤の好きな音程へ割り当て(クリップキット)、CS6xの鍵盤で通常の楽器音として演奏することができます。CS6Rでは外部MIDIキーボードを使って演奏します。また、鍵盤を弾いて鳴らしたボイス/パフォーマンスの音やシーケンスプレイ機能で再生させた音を再録音することができる、リサンプリングの機能も持っています。本体内に最大256種類のフレーズクリップを録音することができます。また、クリップはメモリーカードなどにセーブし、管理することができます。

NOTE 録音したクリップは、CSオリジナルのファイル形式でメモリーカードにセーブすることができます。ファイルのセーブについてはP.173をご参照ください。また、メモリーカードにセーブしたクリップは、付属のカードライターを使ってコンピューターなどの外部機器へセーブし、管理することもできます。

NOTE フレーズクリップの基礎知識についてはP.53をご参照ください。

フレーズクリップレコードモードへの入り方

- 1 フレーズクリッププレイモードの状態、RECキーを押したままの状態にすると、録音するクリップを鳴らすためのクリップキーを選択するディスプレイが表示されます。



```
PCLP Rec) >> Select Record Key <<
            >> C 3:001[CrntSmp1] <<
```

- 2 RECキーを押したまま、ノブCまたは任意の鍵盤を弾いて、これから録音するクリップを鳴らすためのクリップキーを選びます。クリップキーを選んで、RECキーから指を離すと、次のようなレコーディングのディスプレイが表示されます。

PHRASE CLIPボタンを押すか、EXITキーを押すと、フレーズクリッププレイモードに戻ります。

```
PCLP Rec) Source Trigger [ENTER]
(Key=C 3)perform key toStandby
```

Source(録音ソース)
録音ソースを選択します。

A/D INPUT端子に接続した外部マイクなどから(マイクレベルの信号の)録音を行う場合は、mic(マイク)を選択します。

A/D INPUT端子に接続したMDプレーヤーやCDプレーヤーなどのオーディオ機器から(ラインレベルの信号の)録音を行う場合は、line(ライン)を選択します。

本体内のフレーズクリップ/ボイス/パフォーマンスを録音する場合は、それぞれ、pclip、voice、performを選択します。各モードで発音していた音色で演奏し、それを録音することができます。例えば、ここでvoiceを選んでおくと、フレーズクリップレコードモードに入る前にボイスプレイモードで選ばれていたボイスを鍵盤で鳴らすことができ、それを録音することができます。

設定できる値: mic、line、pclip(フレーズクリップ)、voice、perform(パフォーマンス)

Trigger(トリガー)

録音開始のきっかけとなるトリガーモードの設定を行います。現在選ばれているSource(録音ソース)によって、設定できるトリガーモードが異なります。

Sourceにmicまたはlineを選択している場合は、level(レベル)またはmanual(マニュアル)のどちらかを設定します。

levelを設定すると、入力レベルが一定の値(トリガーレベル)を越えた時に自動的に録音が始まります。ここでlevelを選ぶと、すぐ右側に設定項目が追加され、そこで任意のトリガーレベルを設定することができます。また、manualを設定すると、好きなタイミングでスタートキー(ENTERキー)を押して録音を開始することができます。

なお、Sourceにmic、line以外を設定している場合は、key(キー)またはmanual(マニュアル)のどちらかを設定します。keyを設定すると、鍵盤を弾いた瞬間に録音が始まります。

設定できる値:

Sourceの設定がmicまたはlineの場合: level、manual

Sourceの設定がpclip、voice、performの場合: key、manual

Level(トリガーレベル)

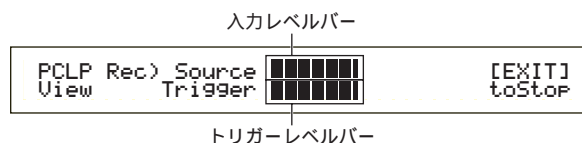
上記のTrigger(トリガー)にlevelを選んだ場合にだけ、この項目が表示されます。ここで録音開始のきっかけとなるトリガーレベルを設定します。A/D INPUT端子から入力される信号のレベルが、ここで設定した値を越えたとき(トリガーレベルの設定値の左にIマークが表示されます)に録音が自動的に開始されます。なお、レベル表示ディスプレイのトリガーレベルバーによって、入力信号とトリガーレベルの関係を視覚的に捉えることもできます。

設定できる値: 0 ~ 127

NOTE 入力信号が大きすぎる場合、Iマークの左にMマークが表示されます。

レベル表示ディスプレイについて

フレーズクリップレコードモードで録音ソースにmicまたはlineを選択したとき、PAGEノブを右方向に回すと、次のようなレベル表示ディスプレイを表示させることができます。入力レベルバーとトリガーレベルバーによって、A/D INPUT端子から入力される信号のレベルや現在設定されているトリガーレベルを確認することができます。録音方式としてトリガーモードにlevelを選んでいる場合は、ノブ1を使ってトリガーレベルを変更できます。この場合、入力レベルバーの表示がトリガーレベルバーの表示を越えた時点で、録音が始まることになります。各バーの比較によって、どのくらいのレベルで録音がスタートするのかをあらかじめ確認しておくことができます。PAGEノブを左方向に回すと、レベル表示ディスプレイから元の画面に戻ります。



録音の手順A(外部マイク/オーディオ機器などからの録音).....

あらかじめ、A/D INPUT端子に、必要なマイクやオーディオ機器を接続しておきます(P.14)。

- 1 フレーズクリッププレイモードの状態では、RECキーを押したままの状態にすると、録音するクリップを鳴らすためのクリップキーを選択するディスプレイが表示されます。
- 2 RECキーを押したまま、ノブCを使って(または任意の鍵盤を弾いて)、これから録音するクリップを鳴らすためのクリップキーを選びます。クリップキーを選んで、RECキーから指を離すと、レコーディングのディスプレイが表示されます。
- 3 ディスプレイで、Source(ソース)のパラメーターにmicまたはlineを選択します。マイクを接続した場合はmic(マイクレベル)を、CDプレーヤーなどのオーディオ機器を接続した場合はline(ラインレベル)を設定します。また、Trigger(トリガー)のパラメーターで、録音開始の方法としてlevelまたはmanualのどちらかを設定します。levelを選んだ場合は、続けてトリガーレベルも設定します。
- 4 PAGEノブを右方向に回すと、レベル表示ディスプレイが表示されますので、入力レベルバーでマイクやオーディオ機器からの入力レベルを確認します。また、本体リアパネルのGAINノブでゲインを調節します。

NOTE 録音先のクリップナンバーには、自動的にメモリー(DRAM)の空きナンバーが選ばれるようになっています。したがって、クリップナンバーを選択する操作はありません。

- 5 上記の手順④で選んだ録音開始の方法に従って、録音を開始します。

manualの場合:

ENTERキーを押すと、録音が始まります。

```
PCLP Rec) Source Trigger      [EXIT]
<<      Now recording...    >> toStop
```

levelの場合:

ENTERキーを押すと、録音スタンバイの状態になり、ディスプレイにWaiting for trigger(トリガー待機中)が表示されます。マイクなどからの入力信号が、設定されているトリガーレベルを越えた瞬間に録音が始まります。

```
PCLP Rec) Source Trigger-level [EXIT]
<<      Waiting for trigger... >> toStop
```

録音中は、ディスプレイにNow recording...が表示されます。

- 6 EXITキーを押すと、録音が終了します。Now recording...の表示が消えます。

NOTE EXITキーを押す前に、メモリー容量がいっぱいになった場合には、自動的に録音が終了します。

- 7 RECキーを押しながら、上記②の手順で選んだクリップキーを押すと、今録音したクリップを試聴することができます。

- 8 録音の結果が気に入らなかった場合、続けてENTERキーを押すことにより、録音のやり直しができます。

- 9 フレーズクリップレコードモードを抜けると、録音の結果が自動的に新しいクリップナンバーとクリップネームで、上記②の手順で指定したクリップキーに割り当てられ、メモリー(DRAM)上にセーブされます。

- 10 必要に応じて、上記①～⑨の手順を繰り返し、新しいクリップを録音します。

NOTE 電源を切ると、メモリー(DRAM)上のクリップデータは消えてしまいます。大切なクリップデータは、メモリーカードなどにセーブすることを心がけましょう(P.173)。

NOTE 録音したクリップは、フレーズクリップエディットモードで音色やエフェクトを設定し、各クリップキーに割り当ててクリップキットを作成したり、フレーズクリップジョブモードでコピーやデリートなどを実行することができます。また、パフォーマンスエディットモード(P.121)では、クリップパートに、4つのクリップキットのうちの1つを割り当てて使用することができます。

録音の手順B.(内蔵音源からの録音).....

本体内のボイスやパフォーマンスをリサンプリングすることができます。また、一度録音したフレーズクリップのサウンドやソングのフレーズを録音することもできます。

- 1 ボイスプレイモード、パフォーマンスプレイモード、フレーズクリッププレイモードで、録音したいボイス、パフォーマンス、クリップキットを選択します。また、ソングのフレーズを録音する場合は、ソング再生に必要な準備(ソングファイルの選択や使用するパフォーマンス選択など)をしておきます。

NOTE 音質の劣化を防ぐために、ボイス、パフォーマンス、クリップキットの音量(Volume)の設定を大きくしておくことをおすすめします。

- 2 RECキーを押したまま、ノブCまたは任意の鍵盤を弾いて、これから録音するクリップを鳴らすためのクリップキーを選びます。クリップキーを選んで、RECキーから指を離すと、レコーディングのディスプレイが表示されます。

- 3 ディスプレイで、Source(ソース)のパラメーターをpclip、voice、performの中から選択します。また、Trigger(トリガー)のパラメーターで、録音開始の方法を設定します。鍵盤で弾いたボイスやパフォーマンスを録音する場合はkeyを、ソングのフレーズを録音する場合はmanualを選びます。

NOTE 録音先のクリップナンバーには、自動的にメモリー(DRAM)の空きナンバーが選ばれるようになっています。したがって、クリップナンバーを選択する操作はありません。

- 4 ENTERキーを押すと、録音スタンバイの状態になり、ディスプレイにWaiting for trigger(トリガー待機中)が表示されます。

- 5 上記の手順④で選んだ録音開始の方法に従って、録音を開始します。

keyの場合:

任意の鍵盤を弾くと、録音が始まります。

manualの場合:

SEQ(シーケンサー)のPLAYキーを押すと、ソングの演奏が始まります。フレーズを録音したいタイミングでENTERキーを押すと、録音が始まります。

録音中は、ディスプレイにNow recording...が表示されます。

- 6 EXITキーを押すと、録音が終了します。Now recording...の表示が消えます。

NOTE EXITキーを押す前に、メモリー容量がいっぱいになった場合には、自動的に録音が終了します。

- 7 RECキーを押しながら、上記②の手順で選んだクリップキーを押すと、今録音したクリップを試聴することができます。

- 8 録音の結果が気に入らなかった場合、続けてENTERキーを押すことにより、録音のやり直しができます。

- 9 フレーズクリップレコードモードを抜けると、録音の結果が自動的に新しいクリップナンバーとクリップネームで、上記②の手順で指定したクリップキーに割り当てられ、メモリー(DRAM)上にセーブされます。

- 10 必要に応じて、上記①～⑨の手順を繰り返し、新しいクリップを録音します。

NOTE 電源を切ると、DRAM上のクリップデータ/クリップキットデータは消えてしまいます。大切なクリップデータは、メモリーカードなどにセーブすることを心がけましょう(P.173)。

NOTE 内蔵音源からの録音の場合、終了時に自動的にノーマライズ(Ratio=100%)を行います。ノーマライズについてはP.157をご参照ください。

NOTE 録音したクリップは、フレーズクリップエディットモードで音色やエフェクトを設定し、各クリップキーに割り当ててクリップキットを作成したり、フレーズクリップジョブモードでコピーやデリートなどを実行することができます。また、パフォーマンスエディットモード(P.121)では、クリップパートに、4つのクリップキットのうちの1つを割り当てて使用することができます。

フレーズクリップエディット

ここではクリップキットのエディットに関するパラメーターを説明します。

クリップキットとは、各鍵盤(音程C0～C6)にそれぞれ異なるクリップを割り当て、鍵盤全体でさまざまな音(録音したフレーズクリップ/効果音/楽器音)を演奏することができるよう、ひとつのサウンドキットとしてまとめたものです。

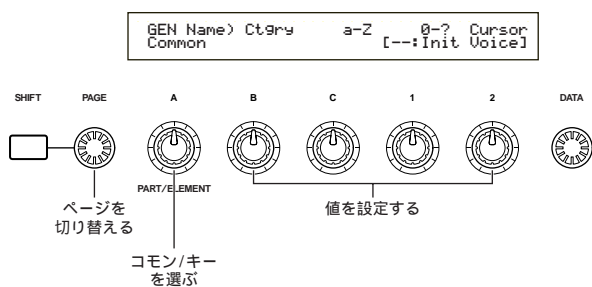
クリップキットのエディットには、コモンエディットに関する設定(そのクリップキット全体に共通した設定)5種類とクリップキー(クリップを割り当てた音程)ごとの設定5種類の計10種類の項目が用意されています。

NOTE クリップの録音に関しては、P.55、143をご参照ください。

フレーズクリップ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、まずノブAを使って設定したいエディットの種類(コモン/クリップキー)を選びます。クリップキー(音程)は、鍵盤(CS6Rの場合は接続されたMIDI鍵盤)を押して選ぶこともできます。

次に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。



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DEC/INCキーを使って、カーソルを移動することもできます。

NOTE フレーズクリップエディットモードへ入る前に、エディットしたいクリップキットをあらかじめ選んでおく必要があります(P.142)。すべてのパラメーターはクリップキットごとに設定し、ストアすることができます。

NOTE 電源を切ると、メモリー上のフレーズクリップデータは消えてしまいます。大切なフレーズクリップデータは、メモリーカードなどにセーブすることを心がけましょう(P.173)。

NOTE フレーズクリップエディットモードへの入り方についてはP.22をご参照ください。

NOTE フレーズクリップの概念については、P.53をご参照ください。

多くのパラメーターは前述のドラムボイスと同様(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ボイスエディットモード(P.78)の説明をご参照ください。

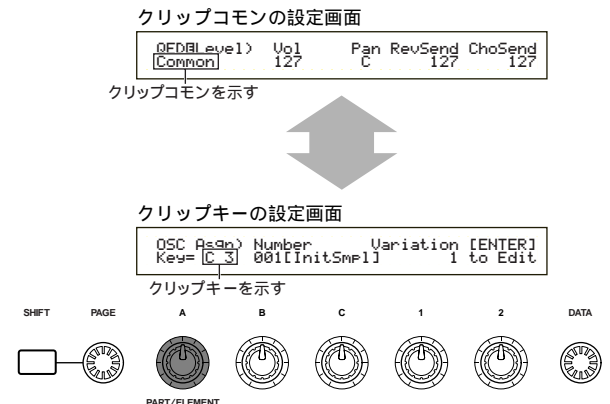
フレーズクリップエディットモード

クリップコモンジェネラル	80
GEN Name(ジェネラルネーム)	80
クリップコモンクイックエディット	147
QED Level(クイックエディットレベル)	147
QED EffectCtrl(クイックエディットエフェクト)	148
QED Filter(クイックエディットフィルター)	148
QED EG(クイックエディットエンベロープジェネレーター)	148
クリップコモンアルペジオ	82
ARP Type(アルペジオタイプ)	82
ARP Limit(アルペジオノートリミット)	83
ARP Mode(アルペジオモード)	83
ARP PlayEF(アルペジオプレイエフェクト)	83
クリップコモンコントローラー	148
CTL Bend(ピッチベンド)	149
CTL Set1(コントロールセット1)	149
CTL Set2(コントロールセット2)	149
CTL Set3(コントロールセット3)	149
CTL Set4(コントロールセット4)	149
クリップコモンエフェクト	88
EFF InsEF(インサクションエフェクト)	88
EFF EF1(インサクションエフェクト1)	88
EFF EF2(インサクションエフェクト2)	88
EFF Rev(リバース)	89
EFF Cho(コーラス)	89
クリップキー	
クリップキー-OSC(オシレーター)	149
OSC Asgn(オシレーターアサイン)	149
OSC Out(オシレーターアウト)	151
OSC Pan(オシレーターパン)	151
OSC Other(オシレーターアザー)	151
クリップキー-ピッチ	152
PCH Tune(ピッチチューン)	152
クリップキー-フィルター	152
FLT Cutoff(フィルターカットオフ)	152
クリップキー-アンプリチュード	152
AMP AEG(AMPアンプリチュードエンベロープジェネレーター)	153
AMP VelSens(AMPベロシティセンシティブリティ)	153
クリップキー-EQ(イコライザー)	101
EQ Type(EQタイプ)	101
EQ Param(EQパラメーター)	101

クリップコモンエディットとクリップキーごとのエディット

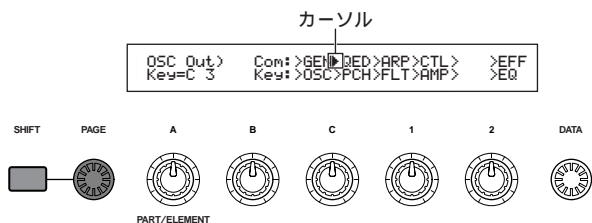
1つのクリップキットは、各鍵盤(音程C0～C6)にそれぞれ異なるクリップ(ウェーブ)が割り当てられたものを、ひとまとめたものですが(P.55)、全クリップに共通した設定をクリップコモンエディットと呼びます。フレーズクリップエディット時の画面構成は、このクリップコモンエディットとクリップキーごとのエディットを行うクリップキーエディットに分けられます。

フレーズクリップエディット時は、ノブAを使ってクリップコモンの設定画面とクリップキーの設定画面を切り替えます。



メニューディスプレイ

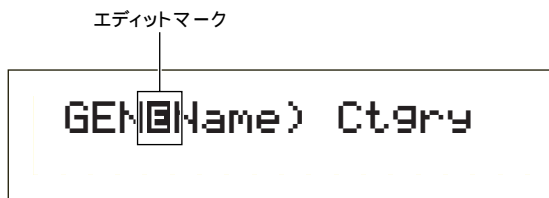
SHIFTキーを押しながらPAGEノブを動かすと、以下のような設定項目のメニューディスプレイが表示されます。続けてPAGEノブを使ってカーソルを移動し、目的の項目を選んでSHIFTキーから手を離すと、選んだ項目の前回のページにジャンプすることができます。



NOTE CS6xでは、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.80)。

目(エディット)マークについて

フレーズクリップ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。このクリップキット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 フレーズクリッププレイモードへ抜けても、別のクリップキットを選ばない限り、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、フレーズクリッププレイモードのディスプレイでも表示されます。

コンペア機能について

フレーズクリップ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 フレーズクリップエディット中に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。



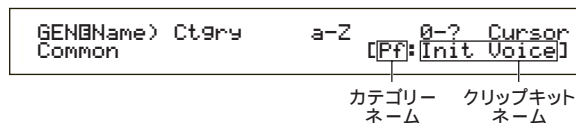
NOTE コンペア状態では、ノブA-C、ノブ1/2などを使ってエディットすることはできなくなります。

- 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。

クリップ コモン ジェネラル

GEN Name(ジェネラルネーム)

クリップキットネーム/カテゴリーを設定します。英数字を使って最大10文字のクリップキットネームを設定することができます。また、クリップキットネームの左側には、カテゴリーネームを選択することができます。



NOTE クリップキット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.80をご参照ください。

クリップ コモン クイックエディット

主にクリップキットの音量、音色、音質に関するパラメーターが用意されています。ここにある多くのパラメーターは、パネル上にあるサウンドコントロールノブで直接エディットすることもできます。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 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 エンベローブジェネレーター)

NOTE パフォーマンスモードでは、ここでの設定値ではなく、フレーズクリップパートでの設定値が有効となります。

QED Level(クイック エディット レベル)

クリップキッ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。



Vol(ボリューム)

クリップキットの音量を設定します。

設定できる値: 0 ~ 127

Pan(パン)

クリップキットのパン(ステレオ定位)を設定します。CS6xのパネル上にあるPANノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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)

インサクションエフェクト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。CS6xのパネル上にあるREVERBノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるCHORUSノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定できる値: 0 ~ 127

QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト)

クリップキットにかかるコーラスエフェクトの効果に関する設定を行います。

QEDEffectCtrl) Common	Chorus +63
--------------------------	---------------

Chorus(コーラス)

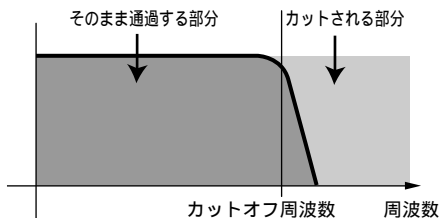
コーラスエフェクトの各タイプごとに用意されているパラメーターのオフセット量を設定します。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter(クイック エディット フィルター)

クリップキッ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。ここでのフィルターとは、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ローパスフィルターです。

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以下の周波数帯域の信号を通過させます。CS6xのパネル上にあるCUTOFFノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

Reso(レゾナンス)

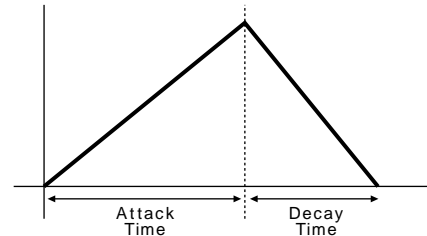
レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。CS6xのパネル上にあるRESONANCEノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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、クリップキット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。

QEDBEG) Common	Attack +63	Decay +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。CS6xのパネル上にあるATTACKノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。CS6xのパネル上にあるDECAYノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

クリップ コモン アルペジオ

クリップキット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ボイスエディットモードと同様です。詳しくはP.82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)

クリップ 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。1つのクリップキットで最大5種類のコントローラー設定が行えるようになっています。次の5種類のページがあります。

CTL Bend(ピッチバンド)

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 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)

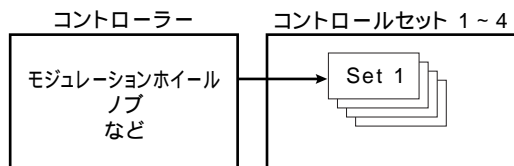
ピッチベンドホイールを上方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかを半音単位で設定します。たとえば値を +12 に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上の音程までのコントロールが可能となります。

設定できる値: - 48 ~ 0 ~ +24

CTL Set1(コントロールセット1)~CTL Set4(コントロールセット4)

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リバープのかかり具合を深くしたり、接続したフットコントローラーを使って、その他のエフェクトをコントロールしたり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つのクリップキットに対して最大4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 Set4までの4ページ分用意されています。

CTLBSet1)	Src	Dest	Depth
Common	FC(04)	amp	+63



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.84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)。

NOTE コントロールセットの割り当てについては、基礎編(P.49)もご参照ください。

クリップ コモン エフェクト

クリップキット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。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.88をご参照ください。

- 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)

クリップキーOSC(オシレーター)

クリップキットを構成するフレーズクリップに関する設定を行います。1つのクリップキットは最大73個のクリップから構成されますが、それらのクリップはC0~C6の音程(クリップキーと呼びます)に割り当てられます。ここではクリップキーごとにクリップを選択し、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 Asgn(オシレーターアサイン)
- 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 Asgn(オシレーターアサイン)

クリップキットを構成する各クリップキーのクリップを選択します。ノブAで各クリップキー(音程)を選び、ノブBでそれぞれのクリップを設定します。また、ノブ1でバリエーションを選びます。バリエーションとは、あらかじめクリップの再生のしかたを、各クリップごとに8種類まで設定しておくことができる機能です。この画面でENTERキーを押すと、バリエーションの設定画面に入ることができます。

OSC Asgn)	Number	Variation	[ENTER]
Key=C 3	001[InitSmf1]	1	to Edit

Number(クリップナンバー)

クリップナンバーを選択します。ここでナンバーを選ぶと、ナンバーの右側にクリップネームが表示されます。現在選ばれているVariation(バリエーション)によって、クリップの再生のしかたが異なります。

設定できる値: 000(off) ~ 256

NOTE offを選んだ場合、そのクリップキー(音程)にはクリップが割り当てられないことになります。

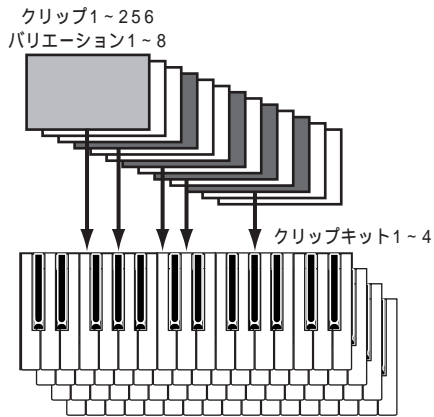
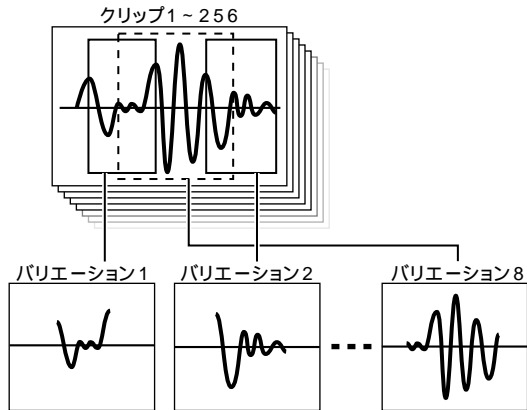
Variation(バリエーション)

バリエーションナンバーを選択します。ここで選んだバリエーションの設定に従って、クリップが再生されます。

設定できる値: 1 ~ 8

バリエーションの設定

バリエーションとは、クリップの再生のしかたを8種類まで設定しておくもので、クリップキットとの関係は図のようになります。



OSC Asgn(オシレーターアサイン)ページでクリップを選び、ENTERキーを押すと、次のようなバリエーションエディット画面を開くことができます。

PCLP Var(フレーズクリップ バリエーション)

現在選ばれているクリップの各バリエーションの設定内容をエディットすることができます。

エディットしたいバリエーション(1~8)を選び、各パラメータを設定したあと、EXITキーを押すと、設定内容が有効となりOSC Asgn(オシレーターアサイン)ページに戻ります。

```
PCLP Var) Play Start Loop End
(C 3)=1: oneshot 2097150 2097150 2097150
```

Var(バリエーションナンバー)

設定したいバリエーションを選びます。選んだアドレスバリエーションの設定内容が、各パラメータの表示に反映されます。

設定できる値: 1~8

NOTE ここでバリエーションナンバーを変更すると、OSC Asgn(オシレーターアサイン)のページで設定したバリエーションナンバーも変更されます。

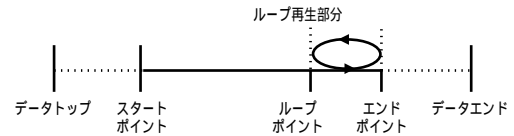
Play(プレイバックモード)

クリップの再生方法を設定します。3つのモードがあります。

設定できる値:

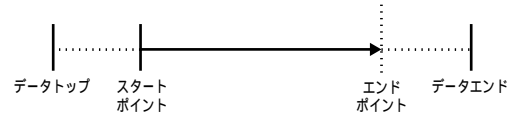
loop(ループ)

鍵盤を弾いてクリップ再生をスタートさせると、ループ再生部分に到達した後、ループ再生を繰り返します。



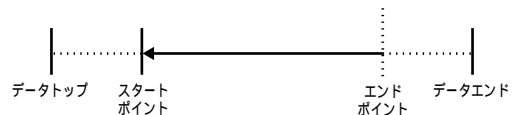
oneshot(ワンショット)

鍵盤を弾くたびに(ノートオンが発生するたびに)、クリップの最初からエンドポイントまでを1度だけ再生します。ループ再生は行いません。



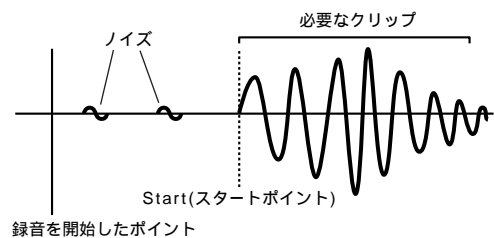
reverse(リバース)

鍵盤を弾くたびに(ノートオンが発生するたびに)、クリップのエンドポイントから最初までを1度だけ逆再生します。ループ再生は行いません。



Start(スタートポイント)

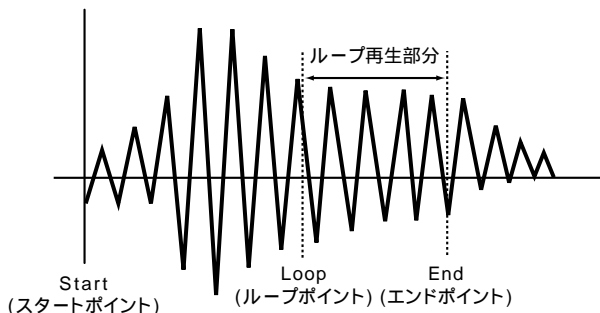
クリップ再生のスタートポイントを設定します。次の図のようにスタートポイントの設定によって、それ以前にある不要なノイズなどを取り除く(再生させないように)することができます。



設定できる値: エディットするクリップの長さによって異なります。

Loop(ループポイント)

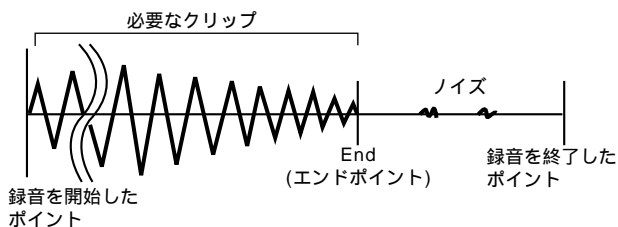
クリップ全体の中で、ループ再生の開始ポイントを設定します。たとえば、バイオリンなどの持続系の音では、アタック部分の再生位置より後の持続部分にループポイントとエンドポイントを設定し、ループさせるように設定します。これにより、バイオリンのサウンドキャラクターを決めるアタックの部分からクリップ再生が始まり、基本的に同じ波形を繰り返す持続部分でループ再生が行われることとなります。特別にアタック部分に特長がないサウンドでは、スタートポイントとループポイントを同じ位置に設定しても構いません。この場合ループ指定された部分(ループポイントからエンドポイントまで)だけが、単純にループ再生されることになります。



設定できる値: エディットするクリップの長さによって異なります。

End(エンドポイント)

クリップ全体の中で、ループ再生部分のエンドポイント(ループ再生の繰り返しポイント)を設定します。次の図のようにエンドポイントの設定によって、それ以降にある不要なノイズなどを取り除く(再生させないようにする)ことができます。



設定できる値: エディットするクリップの長さによって異なります。

OSC Out(オシレーターアウト)

クリップキットを構成する各クリップキーの出力に関する設定を行います。

OSC Out)	Level	InsEF	RevSend	ChoSend
Key=C 3	127	thru	64	127

Level(レベル)

各クリップキーの出力レベルを設定します。ここでの設定により、各クリップ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(インサージョンエフェクト)

各クリップキー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)

RevSend(リバーブセンド)

各クリップキーから出力された後、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)

各クリップキーから出力された後、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

NOTE エフェクトについて詳しくはP.65をご参照ください。

OSC Pan(オシレーターパン)

クリップキットを構成する各クリップキーのパン(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	Output
Key=C 3	C	L63	63	L&R

Pan(パン)

各クリップキーのパンを設定します。ここでの設定により、クリップキットの各クリップ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

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

Output(アウトプット)

クリップキーの出力を選択します。ここでの設定により、各クリップを別々のアウトプットから出力させることができます。

設定できる値: L&R(OUTPUTLとR)、ind1&2(INDIVIDUAL OUTPUT1と2)、ind1(INDIVIDUAL OUTPUT1)、ind2、ind3、ind4、ind5、ind6

NOTE ind(インディビジュアルアウト)3 ~ 6は将来の拡張用のアウトプットです。現状は使用できません。

NOTE 例えば、ind1&2を選択した場合、INDIVIDUAL OUTPUT1からはLチャンネルが、INDIVIDUAL OUTPUT2からはRチャンネルが出力されます。

OSC Other(オシレーターアザー)

クリップキットを構成する各クリップキーの発音のしかたに関する設定をします。各クリップキーに異なる値を設定することができます。

OSC Other)	KeyOn	Assign	AltGrp
Key=C 3	normal	single	off

KeyOn(キーオン)

キーオンの方式を選択します。normal(ノーマル)とhold(ホールド)の2種類が用意されています。それぞれの内容は以下の通りです。

設定できる値:

normal(ノーマル)

鍵盤を弾くとクリップの再生が始まり、指を鍵盤から離すとクリップの再生が止まります。

hold(ホールド)

鍵盤を弾いて指を鍵盤から離しても、次の鍵盤を弾くまで自動的にクリップの再生は鳴りっぱなしになります。

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(シングル)、multi(マルチ)

AltGrp(オルタネートグループ)

クリップキットの中で、任意のクリップ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、複数のリズムループなどで同時に発音させたくないクリップ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)クリップにはoffを設定します。

設定できる値: off、1~127

クリップキー ピッチ

ここではクリップキーのピッチに関する設定を行います。クリップ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)

PCHTune)	Coarse	Fine	VelSens
Key=C 3	+ 0	+ 0	+63

Coarse(コース)

各クリップ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)

各クリップの音程を微調節します。

設定できる値: -64~0~+63

VelSens(ペロシティセンシティブリティ)

ピッチ(音程)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高い音程が得られます。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

クリップキー フィルター

クリップキーのフィルターに関する設定を行います。クリップ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。

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.93をご参照ください。

VelSens(ペロシティセンシティブリティ)

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.40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.94をご参照ください。

クリップキー アンプリチュード

ここではクリップキーの音量に関する設定を行います。クリップ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。

AMP AEG(AMP アンプリチュード エンベロープ ジェネレーター)
AMP VelSens(AMP ペロシティ センシティブリティ)

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(後述参照)。各クリップキーに異なる値を設定することができます。

```
AMPBAEG) Attack  Decay1---Level  Decay2  
Key=C 3      127      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

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 センシティビティ)

アンプリチュード(音量)に対するベロシティの感度を設定します。

```
AMPBVelSens) Level1  
Key=C 3      +63
```

Level(レベル)

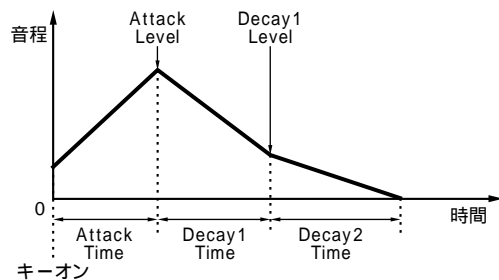
レベル(音量)に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音量変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定できる値: -64 ~ 0 ~ +63

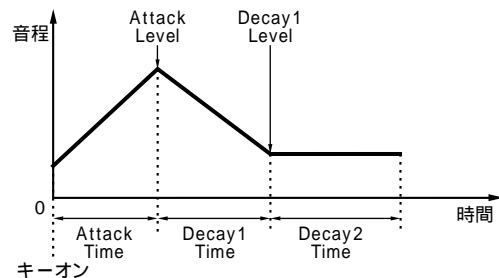
アンプリチュードエンベロープジェネレーターの設定

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



クリップキー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。クリップ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ボイスエディットモードと同様です。詳しくはP.101をご参照ください。

EQ Type(EQタイプ)

EQ Param(EQパラメーター)

フレーズクリップジョブモード

フレーズクリップエディットモードで作成した(またはエディット中の)クリップをコピーしたり、デリートしたり、その他ノーマライズなど、さまざまなジョブ(機能)を実行することができます。フレーズクリップジョブモードに入ると、1ページ目(ステータス)のディスプレイが表示されます。フレーズクリップジョブには次の14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 フレーズクリップジョブを実行する場合は、フレーズクリップジョブモードへ入る前に、ジョブを実行したいクリップキットをあらかじめ選んでおく必要があります(P.142)。

- 1ページ目: PCLP Status(ステータス)
- 2ページ目: PCLP Rename(リネーム)
- 3ページ目: PCLP VariationSet(バリエーションセット)
- 4ページ目: PCLP LoopRemix(ループリミックス)
- 5ページ目: PCLP Normalize(ノーマライズ)
- 6ページ目: PCLP FreqConvert(フリケンシーコンバート)
- 7ページ目: PCLP Extract(エクストラクト)
- 8ページ目: PCLP Delete(デリート)
- 9ページ目: PCLP Copy(コピー)
- 10ページ目: PCLP SampleRcv(サンプルレシーブ)
- 11ページ目: PCLP AutoKeyMap(オートキーマップ)
- 12ページ目: PCLP Kit Key Copy(キットキーコピー)
- 13ページ目: PCLP Kit Key Initialize(キットキーイニシャライズ)
- 14ページ目: PCLP Kit Initialize(キットイニシャライズ)

NOTE フレーズクリップジョブモードへの入り方についてはP.22をご参照ください。

ジョブの実行手順

- 1 フレーズクリッププレイモードで、ジョブを実行したいクリップキットナンバーを選択します。
- 2 JOBキーを押して、フレーズクリップジョブモードに入ります。
- 3 PAGEノブを使って実行したいフレーズクリップ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。

```
PCLP LoopRemix)      Type  Vari
JOB C 2:001[5mp1Name]  1      A
```

- 4 必要なパラメーターに対応したノブA/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 多くのジョブは、クリップキー/クリップ単位で実行するようになっており、その場合、ノブAでクリップキーナンバーを、ノブBでクリップナンバーを指定します。

NOTE クリップナンバーでクリップを指定する方法を使うと、各鍵盤(音程)にアサインされていないクリップも選択することができます。ここで指定したクリップをクリッププレイモードで演奏するには、クリップエディットモード(P.146)で、各鍵盤にクリップを割り当てる必要があります。

NOTE 1ページ目のステータスの画面では、ここからの操作は必要ありません。

- 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。

```
PCLP LoopRemix)      Type  Vari
<< 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 フレーズクリップ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 EXITキーを押すと、フレーズクリップジョブモードを抜け、フレーズクリッププレイモードに戻ります。

NOTE ジョブによっては、これらの手順と操作方法が多少異なるものがあります。それらについては各ジョブの説明をご参照ください。

NOTE 外部からクリップを読み込んだ場合は、クリップが16bitのときだけ、次のジョブを実行することができます。

- 3ページ目: PCLP VariationSet(バリエーションセット)
- 4ページ目: PCLP LoopRemix(ループリミックス)
- 5ページ目: PCLP Normalize(ノーマライズ)
- 6ページ目: PCLP FreqConvert(フリケンシーコンバート)
- 7ページ目: PCLP Extract(エクストラクト)

PCLP Status(ステータス)

フレーズクリップ用のメモリー(DRAM)の空容量やメモリーカードの空容量を表示します。これによって、本体にあとどれ位クリップを読み込んだり録音したりすることができるかどうかを把握したり、現在のクリップキットをメモリーカードにセーブすることができるかどうかを確認することができます。表示のみの機能で、設定するパラメーターはありません。

```
PCLP Status) Free Used CardFree
              1.1MB 2.9MB(70%) -x→ 1.8MB
```

Free(フリー)
フレーズクリップ用のDRAMの空容量を表示します。

Used(ユーズド)
フレーズクリップとクリップキットのデータ使用量を、メモリーカードにセーブしたときの容量値で表示します。

CardFree(カードフリー)
メモリーカードの空容量を表示します。

NOTE Usedパラメーターの右に[-x→]マークが表示される場合は、現在の使用データ(本体上にあるデータ)がメモリーカードに入らないことを示しています。

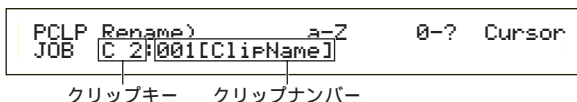
PCLP Rename(リネーム)

各クリップのクリップネームを変更します。英数字を使って最大8文字のクリップネームを設定することができます。各クリップはノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となるクリップキーを指定することもできます。

ネームの設定は、ボイスネームの設定と同じ要領で行います。P.80をご参照ください。

ネームの設定後、ENTERキーを押してリネームジョブを実行します。



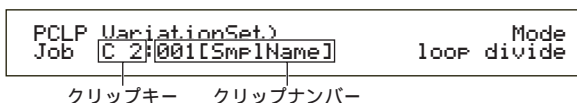
NOTE クリップ録音終了後は、自動的にネームが付けられています。

PCLP VariationSet(バリエーションセット)

各クリップのバリエーションセットを設定します。バリエーションとは、クリップの再生のしかたをそれぞれ8種類まで設定しておくものです。フレーズクリップエディットモードで設定したスタート/ループ/エンドポイント(P.149)を、さまざまな方法を使って変更することができます。この画面では、対象となるクリップを選び、バリエーションのモードを指定します。

各クリップはノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。クリップを選んだら、Modeを指定してENTERキーを押します。これでそれぞれのModeの設定画面に入ることができます。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となるクリップキーを指定することもできます。



クリップキー

ジョブの対象となるクリップが割り当てられているクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

クリップナンバー

ジョブの対象となるクリップを指定します。

設定できる値: 1 ~ 256

Mode(モード)

バリエーションのモードを選びます。4種類のモードが用意されています。

設定できる値: loop divide、auto、realtime、manual(それぞれの内容は次の説明をご参照ください)

NOTE 外部からクリップを読み込んだ場合は、クリップが16bitのときだけ、このジョブを実行することができます。

PCLP LoopDivide(ループディバイド)

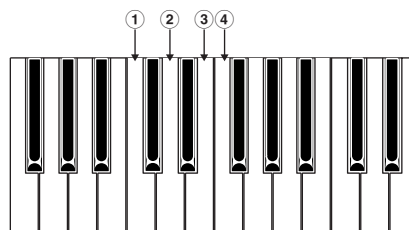
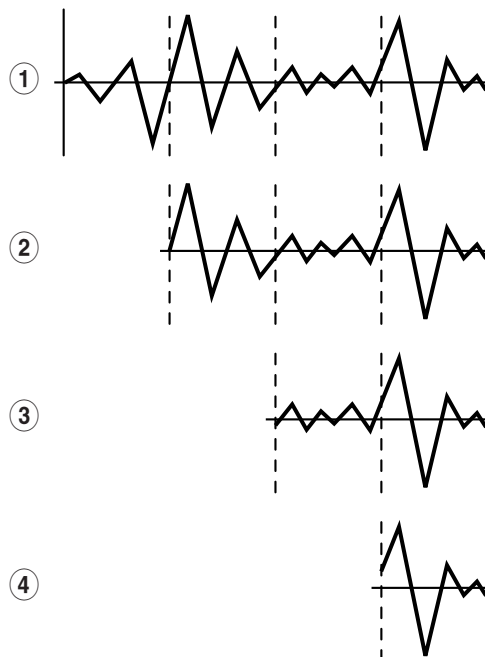
クリップの分割数と分割後のバリエーションの長さの比率を設定します。

クリップ全体を特定の数で等分割し、それぞれ分割したポイントからポイントを順番にバリエーションセットとして連続した鍵盤に割り当てて使用することができます。例えば、ブレイクビーツなどのリズムパターンを細分化して、鍵盤で好きな順番に演奏することにより、ユニークなリズムパターンを作り出すことができます。

この画面では、バリエーションセット1~8が、それぞれ鍵盤のC3~C4の白鍵に割り当てられますので、各鍵盤を押してバリエーションセットを切り替え、それぞれの値を設定します。値設定後、ENTERキーを押してジョブを実行します。



例) 1/4のディビジョンでループディバイド(Length=toEnd)を実行した場合



Division(ディビジョン)

クリップの分割数を設定します。元のクリップの全長を、ここで設定した分割数で等分割したポイントが、各バリエーションのスタート/ループ/エンドポイントとなります。

設定できる値: 1/2 ~ 1/8

Length(レングス)

分割後のバリエーションの長さの比率を設定します。元のクリップのループポイント~エンドポイント間を、Divisionの設定で等分割したポイント長に、この比率をかけた長さが分割後のバリエーションのループポイント~エンドポイントとして設定されます。toEndを設定すると、元のクリップに設定されているエンドポイントが、そのまま分割後のバリエーションのエンドポイントとなります。

設定できる値: toEnd、10~800%

NOTE 設定値が元のクリップのエンドポイントを超えるときは、実際の値は自動的に制限されます。

PCLP VarAuto(バリエーションオートセット)

バリエーションのスタートポイントを自動的に設定します。ループポイントとエンドポイントは、元のクリップに設定されているポイントのまま変わりません。

NOTE 音量の起伏が小さいクリップでは、スタートポイントを自動的に設定できない場合があります。

この画面では、バリエーションセット1~8が、それぞれ鍵盤のC3~C4の白鍵に割り当てられますので、各鍵盤を押してバリエーションセットを切り替え、結果を確認することができます。値設定後、ENTERキーを押してジョブを実行します。

NOTE うまくいかなかった場合は設定値を変更してもう一度実行すると、違う結果が得られることがあります。

```
PCLP VarAuto)      Threshold  Adjust
Job C 2:001[Smp1Name] 255      -255
```

Threshold(スレッシュヨルド)

自動設定を行う際の開始レベルとなるスレッシュヨルドを設定します。

クリップの平均レベルが、ここで設定した値を超えたときに、分析区間の開始点にスタートポイントを自動的に設定します。

設定できる値: 0~255

Adjust(アジャスト)

自動設定されたスタートポイントが、ここで設定した値だけ前へ移動し、微調節されます。

設定できる値: -255~0

NOTE 条件にあった自動設定が正しく行われなかった場合、バリエーションセット1は、クリップの全長を再生するように設定されます。このとき他のバリエーションセット(2~8)のスタート/ループ/エンドポイントは、すべて0に設定されます。

PCLP VarRealTime(バリエーションリアルタイムセット)

バリエーションのスタートポイントを、実際にループの再生を聞きながらリアルタイムで設定します。ループポイントとエンドポイントは元のクリップに設定されているポイントのまま変わりません。次の手順で設定します。

```
PCLP VarRealTime) Hit[C3-C4] [EXIT]
Job C 2:001[Smp1Name] toVar1-8 toStop
```

- この画面に入ると、現在選ばれているクリップの全長がループ再生されます。
- この画面では、鍵盤のC3~C4の白鍵がそれぞれバリエーションセット1~8のスタートポイントを設定するキーとして機能します。実際に音を聞きながら、スタートポイントを設定したいタイミングで、バリエーションセット1~8に対応した鍵盤(C3~C4の白鍵)を押します。押したタイミングで、そのバリエーションのスタートポイントが設定されます。
- 同様に他のバリエーションセットに対応した鍵盤を押して、それぞれのスタートポイントを設定します。
- EXITキーを押すと、確認画面になります。この画面では、鍵盤のC3~C4の白鍵がそれぞれバリエーションセット1~8を再生するキーとして機能します。鍵盤を押して、各バリエーションセットの設定を確認します。
- YESキーを押すと各バリエーションが設定されます。NOキーを押すと作業はキャンセルされ、各バリエーションは元のまま手順の最初の画面に戻ります。

PCLP Var(バリエーションマニュアルセット)

現在選ばれているクリップの各バリエーションの設定内容を細かく変更することができます。ノブAを使ってバリエーションセット1~8を切り替え、ノブB/C、ノブ1/2でそれぞれの値を設定します。値設定後、ENTERキーを押してジョブを実行します。

なお、この画面では、鍵盤のC3~C4の白鍵がそれぞれバリエーションセット1~8を再生/選択するキーとして機能します。鍵盤を押して、各バリエーションセットの設定を確認することができます。

```
PCLP Var) Play Start Loop End
Var=1: oneshot 2097150 2097150 2097150
```

Var(バリエーションナンバー)

設定したいバリエーションを選びます。選んだバリエーションの設定内容が、各パラメーターの表示に反映されます。

設定できる値: 1~8

Play(プレイモード)

クリップの再生方法を設定します。3つのモードがあります。

設定できる値:

loop(ループ)

鍵盤を弾いてクリップ再生をスタートさせると、ループ再生部分に到達した後、ループ再生を繰り返します。

oneshot(ワンショット)

鍵盤を弾くたびに(ノートオンが発生するたびに)、クリップの最初からエンドポイントまでを1度だけ再生します。ループ再生は行いません。

reverse(リバース)

鍵盤を弾くたびに(ノートオンが発生するたびに)、クリップのエンドポイントから最初までを1度だけ逆再生します。ループ再生は行いません。

NOTE 各モードの概念についてはP.54をご参照ください。

Start(スタートポイント)

クリップ再生のスタートポイントを設定します。スタートポイントの設定によって、それ以前にある不要なノイズなどを取り除く(再生させないようにする)ことができます。

設定できる値: エディットするクリップの長さによって異なります。

Loop(ループポイント)

クリップ全体の中で、ループ再生の開始ポイントを設定します。たとえば、バイオリン等の持続系の音では、アタック部分の再生位置より後の持続部分にループポイントとエンドポイントを設定し、ループさせるように設定します。これにより、バイオリンのサウンドキャラクターを決めるアタックの部分からクリップ再生が始まり、基本的に同じ波形を繰り返す持続部分でループ再生が行われることになります。特別にアタック部分に特長がないサウンドでは、スタートポイントとループポイントを同じ位置に設定しても構いません。この場合ループ指定された部分(ループポイントからエンドポイントまで)だけが、単純にループ再生されることになります。

設定できる値: エディットするクリップの長さによって異なります。

End(エンドポイント)

クリップ全体の中で、ループ再生部分のエンドポイント(ループ再生の繰り返しポイント)を設定します。エンドポイントの設定によって、それ以降にある不要なノイズなどを取り除く(再生させないようにする)ことができます。

設定できる値: エディットするクリップの長さによって異なります。

NOTE スタート/ループ/エンドポイントについてはP.150もご参照ください。

PCLP LoopRemix(ループリミックス)

クリップのデータを変化させ、新しいループを持つクリップを自動的に作ります。次の手順で実行します。

```
PCLP LoopRemix)
JOB C 2:001[Smp1Name]      Type 1      Vari A
```

NOTE 外部からクリップを読み込んだ場合は、クリップが16bitのときだけ、このジョブを実行することができます。

- 1 ループリミックスの対象となるクリップを選びます。各クリップはノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となるクリップキーを指定することもできます。

- 2 Typeのパラメーターで、ループ変化のタイプ(ループ範囲のどの部分を変化させるか)を選びます。5種類(1~5)のタイプが用意されています。
- 3 Variのパラメーターで、ループ変化のバリエーション(変化の確率)を選びます。4種類(A~D)のバリエーションが用意されており、A、B、C、Dの順番で大きな変化が得られる確率が増えるようになっています。

- 4 ENTERキーを押すと確認画面が表示され、YESキーを押すと指定された条件でループリミックスが実行されます。操作を中止する場合はNOキーを押します。

- 5 ループリミックスが行われると、次のようなリトライ画面が表示されます。

```
PCLP LoopRemix)
<< Retry? [YES]/[NO] >>      Type 1      Vari A
```

この画面では、鍵盤を弾いてループリミックスの結果を試聴することができます。また、結果が気に入らなかった場合、上記の2.~4.の手順と同じ要領で別の条件を指定し、YESキーを押して再度ループリミックスをやり直すことができます。

- 6 結果が気に入った場合はNOキーを押します。新しいクリップが作られ、この手順の最初の画面に戻ります。

PCLP Normalize(ノーマライズ)

各クリップのデータをノーマライズします。ノーマライズとは、録音されたクリップの音量を歪まない範囲で最大限に増幅する機能です。

各クリップはノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。クリップを選んだら、Ratioを指定してENTERキーを押します。これでノーマライズが実行されます。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となるクリップキーを指定することもできます。

```
PCLP Normalize)
Job C 2:001[Smp1Name]      Ratio 100%
```

クリップキー

ジョブの対象となるクリップが割り当てられているクリップキーを指定します。

設定できる値: C0~C6

クリップナンバー

ジョブの対象となるクリップを指定します。

設定できる値: 1~256

Ratio(レシオ)

ノーマライズによるレベルの増幅率を設定します。100%に設定したときに、ピークの最大値が16bitになるように正規化します(このとき、クリップの音量を実質上歪まない範囲で最大限に増幅します)。元のクリップのレベルが極端に低いときは、100%より小さく設定することで、100%に設定したときよりも滑らかな波形をつくることができます。また、100%より大きく設定すると、わざと歪んだ音をつくりだすことができます。

設定できる値: 0~200%

NOTE ノーマライズを実行すると元のクリップデータは書き換えられています。大事なデータは、あらかじめ別のクリップナンバーにコピーしておくことをおすすめいたします。

PCLP FreqConvert(フリケンシーコンバート)

各クリップのデータをフリケンシーコンバートします。フリケンシーコンバートとは、各クリップのサンプリング周波数を半分にし、サイズを小さくする機能です。

各クリップはノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。クリップを選んだらENTERキーを押します。これでフリケンシーコンバートが実行されます。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となるクリップキーを指定することもできます。

```
PCLP FreqConvert)
Job C 2:001[Smp1Name]
```

クリップキー

ジョブの対象となるクリップが割り当てられているクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

クリップナンバー

ジョブの対象となるクリップを指定します。

設定できる値: 1 ~ 256

NOTE フリケンシーコンバートを実行すると元のクリップデータは書き換えられてしまいます。大事なデータは、あらかじめ別のクリップナンバーにコピーしておくことをおすすめいたします。

PCLP Extract(エクストラクト)

各クリップのデータをエクストラクトします。エクストラクトとは、各クリップの使用していない部分(バリエーションに含まれない不要な部分)を削除する機能です。

各クリップはノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。クリップを選んだらENTERキーを押します。これでエクストラクトが実行されます。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となるクリップキーを指定することもできます。

```
PCLP Extract)
Job C 2:001[Smp1Name] TargetVari all
```

クリップキー

ジョブの対象となるクリップが割り当てられているクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

クリップナンバー

ジョブの対象となるクリップを指定します。

設定できる値: 1 ~ 256

NOTE エクストラクトを実行すると元のクリップデータは書き換えられてしまいます。大事なデータは、あらかじめ別のクリップナンバーにコピーしておくことをおすすめいたします。

TargetVare(ターゲットバリエーション)

エクストラクトによって削除する範囲を指定します。

設定できる値:

all

指定したクリップの中の8つのバリエーションのどれからも使用されていない部分を削除します。

1 ~ 8

ここで指定したバリエーションに使用されていない部分を削除します。



NOTE allはすべてのバリエーションのスタートとストップを判断して、一番早いスタートポイントより前と一番遅いエンドポイントより後を削除します。

PCLP Delete(デリート)

各クリップのデータをデリート(削除)します。特定のクリップだけをデリートしたり、すべてのクリップを一度にデリートすることもできます。

各クリップはノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。クリップを選んだらENTERキーを押します。これでデリートが実行されます。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となるクリップキーを指定することもできます。

```
PCLP Delete)
Job C 2:001[Smp1Name]
```

クリップキー

ジョブの対象となるクリップが割り当てられているクリップキーを指定します。録音したすべてのクリップ(最大256種類)をデリートする場合は、allを選びます。また、unused(アンユーズド:未使用)を選ぶと、未使用のクリップ(クリップキットに割り当てられていないすべてのクリップ)をデリートすることができます。

設定できる値: C0 ~ C6, unused, all

NOTE unusedやallを選ぶと、クリップキーのパラメーターは[---]表示になります。

NOTE ここでデリートしたクリップを他のクリップキット/キーで共通で使用していた場合、それらのクリップキット/キーからも演奏できなくなります。

クリップナンバー

ジョブの対象となるクリップを指定します。

設定できる値: 1 ~ 256

PCLP Copy(コピー)

各クリップのデータをコピーします。

コピー元のクリップはノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。

クリップを選んだら、ENTERキーを押します。自動的に選ばれたコピー先(空きクリップナンバー)に、選んだクリップがコピーされます。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となるクリップキーを指定することもできます。

```
PCLP Copy)
Job C 2:001[Smp1Name] > 050[NewSmp1]
```

クリップキー

コピー元となるクリップが割り当てられているクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

クリップナンバー

コピー元となるクリップを指定します。

設定できる値: 1 ~ 256

PCLP SampleRcv(サンプルレシーブ)

MIDIサンプルダンプスタンダード情報を使って、MIDI外部機器(サンプラーやコンピューターなど)からクリップデータ(サンプルデータ)を本体上に読み込みます(パルクダンプします)。

NOTE サンプルレシーブを行うためには、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。詳しくは前述(P.166)をご参照ください。

読み込みたいサンプルを指定し、受信先のクリップキーを指定したら、ENTERキーを押します。これでサンプルレシーブが実行されます。指定したサンプルが、現在選ばれているクリップキット上の受信先のクリップキーに割り当てられます。

```
PCLP SampleRcv) ReqSmp1 > Key[InitSmp1]
Job 16383 C 3:001
```

ReqSmp1(リクエストサンプル)

外部機器から受信したいサンプルデータを指定します。

設定できる値: 1 ~ 16384

NOTE 外部機器からの操作でサンプルデータを受信する場合は、ここでの設定は必要ありません。

NOTE サンプリング周波数が44.1kHzの16bit、linear、monoのサンプルを受信することができます。

Key(クリップキー)

受信先のクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

PCLP AutoKeyMap(オートキーマップ)

オートキーマップを実行します。オートキーマップとは特定のクリップのバリエーションを、指定したクリップキーから順番に自動的に割り当てる機能です。

割り当て元となるバリエーションを持つクリップは、ノブAを使ってクリップキーで選ぶか、ノブBを使って直接対象となるクリップナンバーを指定する方法で選択します。

続けて、Keyのパラメーターで割り当て先の最初のクリップキーを指定し、Typeのパラメーターで割り当ての種類を指定したらENTERキーを押します。これでオートキーマップが実行されます。

NOTE 直接鍵盤を弾いて、対象となる割り当て元のクリップキーを指定することもできます。

```
PCLP AutoKeyMap)
Job C 2:001[Smp1Name] Key C 3 Type white
```

クリップキー

割り当て元となるバリエーションを持つクリップが割り当てられているクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

クリップナンバー

割り当て元となるバリエーションを持つクリップを指定します。

設定できる値: 1 ~ 256

Key(キー)

割り当て先の最初のクリップキーを指定します。オートキーマップを実行すると、このキーの鍵盤から順番に自動的に割り当てられます。

設定できる値: C0 ~ C6

Type(タイプ)

割り当てのタイプを指定します。white(ホワイト: 白鍵盤)を選ぶとKeyで指定したキーの鍵盤から白鍵盤だけを使って順番に割り当てられます。allを選ぶと、白鍵/黒鍵の両方を使って順番に割り当てられます。

設定できる値: white、all

PCLP Kit Key Copy(キットキーコピー)

クリップキットの各クリップキーデータを、同じキット内の別のクリップキーにコピーします。

コピー元のクリップキーとコピー先のクリップキーを指定したら、ENTERキーを押します。

```
PCLP Kit Key Copy)
Job C 3 > B 3
```

コピー元のクリップキー

コピー元となるクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

コピー先のクリップキー

コピー先となるクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

PCLP Kit Key Initialize(キットキーイニシャライズ)

各クリップキー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。既にエディットされているクリップキーの各設定を変更するのではなく、最初からオリジナルのクリップを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするクリップキーを指定したら、ENTERキーを押します。

```
PCLP Kit Key Initialize>
Job C 3
```

クリップキー

イニシャライズするクリップキーを指定します。

設定できる値: C0 ~ C6

PCLP Kit Initialize(キットイニシャライズ)

各クリップキット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。既にエディットされているクリップキットの各設定を変更するのではなく、最初からオリジナルのクリップキットを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。現在選択中のクリップキットまたはすべてのクリップキットをイニシャライズすることができます。

イニシャライズするクリップキットを指定したら、ENTERキーを押します。

```
PCLP Kit Initialize>
Job Current Kit
```

クリップキット

イニシャライズするクリップキットを指定します。

設定できる値: Current Kit(現在のクリップキット)、All Kit(すべてのクリップキット)

クリップキットストア

エディットしたクリップキットは、次の手順で本体内のメモリーに4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、ストア先のクリップキット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メモリーカードに保存されることをおすすめします。

NOTE 本体内のメモリーにストアしてあるクリップキットのデータも、クリップデータと同様に電源を切るとメモリー上からクリアされてしまいます。したがって、大切なクリップキットデータは、あらかじめフリーズクリップデータと共にメモリーカードに保存されることをおすすめします。メモリーカードへの保存はカードモードで行います。詳しくはP.173をご参照ください。

① クリップキットをエディットした後、続けてSTOREキーを押します。

クリップキットストアのディスプレイが表示されます。

```
PCLP> [Wv:Init Clip ] >[Wv:Init Clip ]
Store 1(A01)
```

② ノブ2を使って、ストア先のクリップキットナンバー(1~4)を選択します。

これでストア先の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。

③ 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。

```
PCLP> [Wv:Init Clip ] >[Wv:Init Clip ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

④ 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、フリーズクリップ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、各チェイ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。チェインの設定データは、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.31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(シーケンスチェイン)

NOTE カードモードのロード(P.174)やファイルのオートロード(自動読み込み)(P.172)を使って、シーケンスチェインデータを読み込んだ場合は、2ページ目のSEQ(シーケンスチェイン)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.22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、フレーズクリップ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、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,PClip 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。

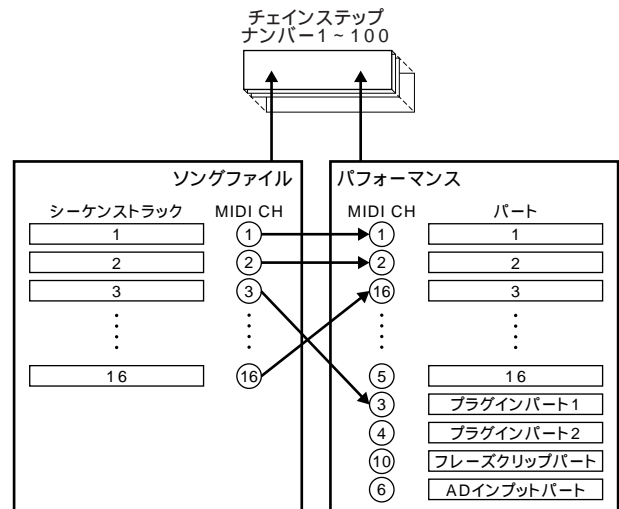
④ もう一度PLAY/STOPキーを押すと、デモソングの演奏は停止します。

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。

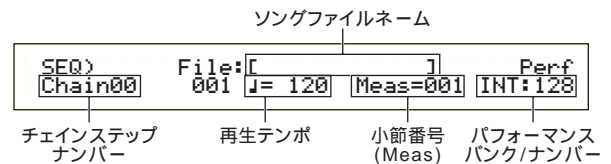
NOTE デモソングは演奏を停止するまで、繰り返して再生されます。

SEQ(シーケンスチェイン)

チェインは全部で100ステップから構成されており、ここではチェインの各ステップの設定を行います。各チェイ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。特定のチェインステップを選んで再生したり、複数のチェインステップを連続で再生させることができます。



NOTE チェインの設定データは、メモリーカードにセーブすることができます。



チェインステップナンバー

各チェイ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ぶと、選んだチェイ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インステップの画面表示を切り替え、前もって次のチェイ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インステップ画面には、チェイ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の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、フレーズクリップモード)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)。

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

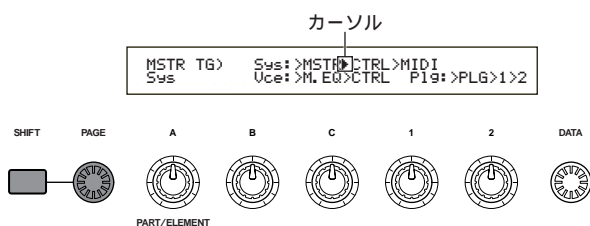
PLG Status)	PLG1:PLG100-VH	Expand
Plugin	PLG2:PLG150-AN	Part

プラグインボードステータス
プラグインボード1/2MIDI
プラグインボード1/2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.22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)

CS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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。

NOTE このパラメーターはCS6Rにはありません。

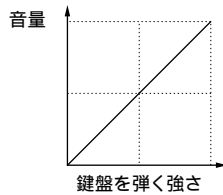
Vel(キーボードペロシティカーブ)

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

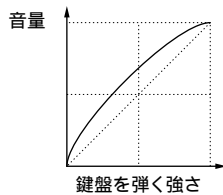
norm(ノーマル)

鍵盤を弾く強さとペロシティが比例しています。



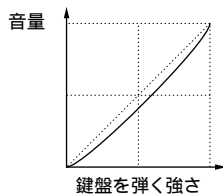
soft(ソフト)

全体に大きなペロシティが出やすいカーブです。



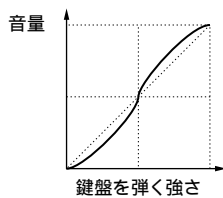
hard(ハード)

全体に大きなペロシティが出にくいカーブです。



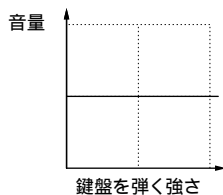
wide(ワイド)

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) Insert Reverb Chorus
Sys          off    on    on
```

Insert(インサクション)、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(インサクション)、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) PowerOnMode Ctrl BCCurve
Sys          Voice(INT)  hold 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。

Voice(PRE1)

電源をオンにしたときにボイスプレイモードになり、プリセット1のメモリーの最初のプログラムナンバー(PRE1:001)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。ただし、前回電源を切ったときにフリーズクリッププレイモードを使用していた場合は、電源をオンにしたときにボイスモードで最後に使用していたボイスが選ばれます。

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、プレスコントローラー、リボンコントローラー[CS6x]、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

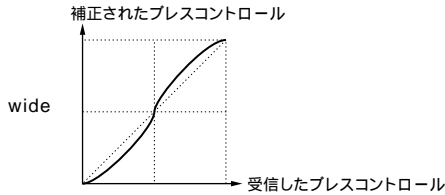
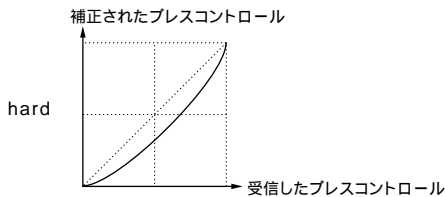
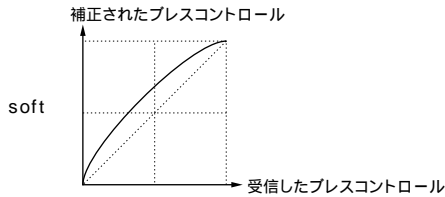
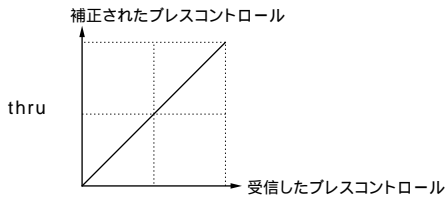
resetに設定した場合、コントローラーの値は以下のとおりになります。

ピッチバンド中央
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
プレスコントローラー最大
リボンコントローラー中央
フットスイッチオフ
エクスペッション最大

BCCurve(TGブレスカーブ)

ブレスコントローラーに吹き込まれる息の強さ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



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5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 Scene(コントロールシーン)
- CTRL Other(コントロールアザー)

CTRL KnobA~C

パネルのアサインノブ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

CC#(コントロールナンバー)

アサインノブ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、フレーズクリップごとに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 Scene(コントローラーシーン)(CS6xのみ)

シーンノブに関する設定を行います。

```
CTRL Scene) Scene Control
Sys          65[Port Sw ]
```

Scene Control(シーンコントロールナンバー)

シーンノブに割り当てる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。)

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          FU
Sys         065[Port Sw ] volume
```

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 CS6Rで設定できる値は000~095までです。

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。

FV(フットボリューム)(CS6xのみ)

フットボリュームで、メインボリュームをコントロールするか、エクスプレッションをコントロールするかを設定します。

設定できる値: Volume(メインボリューム)、expression(エクスプレッション)

NOTE メインボリュームやエクスプレッションについては、別冊データリストをご参照ください。

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 RxSW(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シーケンサーやコンピューターを使ってCS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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CS6x/CS6R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ULKダンブ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(レシーブバULK)

バULKダンブ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こと、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクト情報をCS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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に設定しておくと、パネルのPROGRAMキーの操作などによって、CS6x/CS6R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)

CS6xの14個のサウンドコントロールノブでコントロールする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規格で決められているコントロールチェンジ情報に該当しないノブは、パラメーターチェンジ情報として送受信されます。

mode2

この方式を選ぶと、SUSTAINノブの操作がコントロールチェンジ情報として送受信されます。

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	In ThruPort MIDI	1	Sync SeqCtrl int on
--------------------	---------------------	---	------------------------

In(MIDIインプット)

MIDI情報の入力口として、MIDI端子を使用するか、将来的に提供される端子を使用するかを選択します。現在選択できるのはMIDI(MIDI端子)のみです。

設定できる値: MIDI

ThruPort(スルーポート)

CS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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、CS6x/CS6Rは内部クロックで動作します。CS6x/CS6R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、CS6x/CS6RはMIDI IN端子から受信したMIDIクロックで動作するようになります。CS6x/CS6R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CS6x/CS6R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CS6x/CS6R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

CS6x/CS6R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

CS6x/CS6R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。

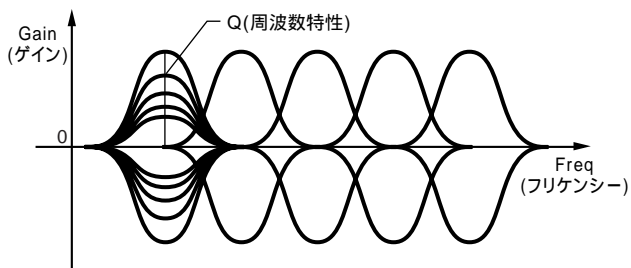
M.EQ Low(ロー)

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)

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.126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。

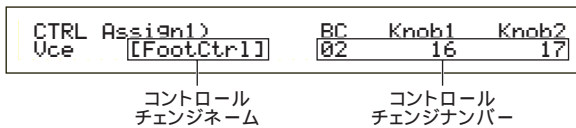
CTRL Assign1(コントローラーアサイン1)

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.126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。



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。パネルにあるBREATH端子(P.18)に接続して使用するプレスコントローラーを変化させたとき、ここで設定したコントロールチェンジナンバーが送信されます。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。)

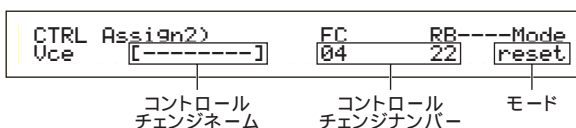
Knob1/2(ノブ1/2)

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。



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.18)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)

パネルの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。また、次のパラメーターのMode(モード)でリボンコントローラーの動作方式を選びます。

設定できる値: 00~95(別冊データリストをご参照ください。)

NOTE リボンコントローラーについては、P.48をご参照ください。

Mode(モード)(CS6xのみ)

リボンコントローラーの機能のしかたを選択します。hold(ホールド)は、リボンコントローラーから指を離れたとき、離れた位置の状態が維持する設定です。また、reset(リセット)は、リボンコントローラーから指を離れたとき、値がリボンの中央位置に戻される設定です。

設定できる値: hold(ホールド)、reset(リセット)

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3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。

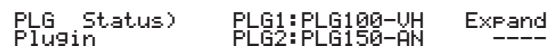
PLG Status(プラグインステータス)

PLG1/2 MIDI(プラグイン1/2 MIDI)

PLG1/2 System(プラグイン1/2システム)

PLG Status(プラグインステータス)

現在装着されているプラグインボードの名称が表示されます。表示のみの機能です。



PLG1(プラグイン1)

プラグイン1スロットに接続されているプラグインボード名が表示されます。

PLG2(プラグイン2)

プラグイン2スロットに接続されているプラグインボード名が表示されます。

NOTE プラグインボードが接続されていないプラグインスロットには、何も表示されません。

Expand(エクスパンド)

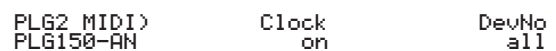
同一のプラグインボード(シングルパート)が2枚装着されている場合にのみ設定することができます。part(パート)は、それぞれのボードを独立して機能させる設定です。poly(ポリ)は、発音数を拡張して使用する(2枚のプラグインボードを1つのパートで使用する)設定です。

設定できる値: part(パート)、poly(ポリ)

PLG1 MIDI(プラグイン1 MIDI)

PLG2 MIDI(プラグイン2 MIDI)

プラグインボードのMIDIに関する設定を行います。



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機器とのパ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

PLG1/2 System(プラグイン1/2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PLG2にPLG150-ANを装着したときの画面の一例です。

PLG2 System)	Vel Curve	Mpph Ctr	1No
PLG150-AN	norm		off

NOTE PLG100-VHのシステム設定(ハーモニーチャンネルおよびメロディチャンネル)は、パフォーマンスモードで行います。コモンエフェクトのEFF PLGページでノブ1を使いエフェクトタイプを選んだ後、ENTERキーを押すことによって設定画面に入ることができます。

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、以下のように入力されます。

ボイスモードのとき	1
パフォーマンスモードのとき	PLG1: 16 PLG2: 15

CS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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、使用するプラグインボードに応じてPLG1 MIDIまたはPLG2 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CS6x/CS6R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、CS6x/CS6R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。

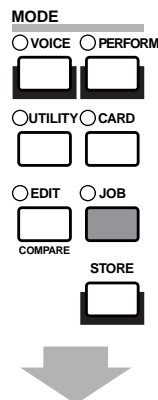
ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)

CS6x/CS6R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、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™*)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。この機器には4MBのメモリーカード1枚が付いています。

* 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。

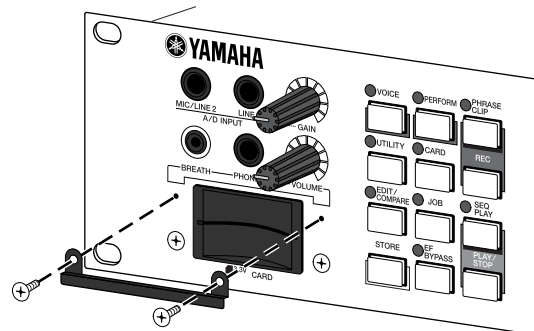
盗難防止金具について

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。

NOTE CS6Rでは、金具は同梱されておりはじめから取り付けしていません。図のように取り付けます。



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.22をご参照ください。

ファイルタイプ

CS6x/CS6Rで扱えるファイルタイプは以下の8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。フレーズクリップや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]

all-pclip(オールフレーズクリップデータ)

すべてのクリップデータ(4クリップキット+最大256クリップ)を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: [.S2W]

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のファイルを、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、CS6x/CS6R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CS6x/CS6R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)。

WAVファイル

ウィンドウズなどのコンピューター上で扱われる音声データのフォーマットで保存されたWAVファイル(拡張子.WAV)を、フレーズクリップモードで再生するファイルとして扱います。このファイルはロードすることができます。

拡張子: [.WAV]

AIFFファイル

マッキントッシュなどのコンピューター上で扱われる音声データのフォーマットで保存されたAIFFファイル(拡張子.AIF)を、フレーズクリップモードで再生するファイルとして扱います。このファイルはロードすることができます。

拡張子: [.AIF]

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。

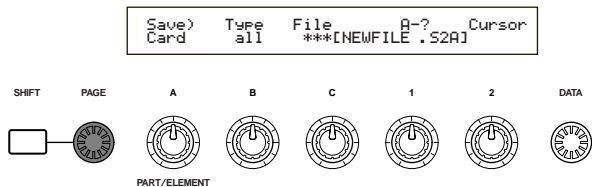
NOTE 自動的にロードさせない場合は、EXITキーを押しながら電源を入れます。EXITキーは、Now checking plug-in board.(プラグインボードの接続確認中)のメッセージが表示されるまで押し続けます。

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: Plugin1(プラグイン1)に関するデータの場合「AUTOLD1.S2B」というファイルネームを、Plugin2(プラグイン2)に関するデータの場合「AUTOLD2.S2B」というファイルネームを付けておくと、電源オン時に、それぞれPlug-in1、Plug-in2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> Card	Used 2.9MB(70%)	Free 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> Card	Type all	File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/ 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)、plugin1(プラグイン1)、plugin2(プラグイン2)、all-pclip(オールフリーズクリップ)

NOTE 各ファイルタイプの内容については、P.172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.176)。

- 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。詳しくは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.80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.175)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番号

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)、plugin1(プラグイン1)、plugin2(プラグイン2)、all-pclip(オールフリーズクリップ)、pclip(フリーズクリップ)、WAV(WAVファイル)、AIFF(AIFFファイル)。

NOTE WAVE/AIFFのファイルでのサポートフォーマットは次のとおりです。

フォーマット	備考
8bit, linear, mono	
16bit, linear, mono	
12bit, linear, mono	16bitに変換
8bit, linear, stereo	2Clipを作成
16bit, linear, stereo	2Clipを作成
12bit, linear, stereo	16bitに変換、2Clipを作成

- 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でファイル番号(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)、pclip(フリーズクリップ)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)、pclip(フリーズクリップ)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)]
```

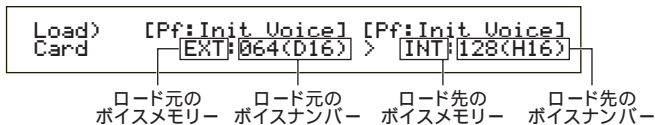
ロード元のパフォーマンスメモリー ロード元のパフォーマンス番号 ロード先のパフォーマンスメモリー ロード先のパフォーマンス番号

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番号
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番号
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番号をallにした場合、もう一方のパフォーマンス番号も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)、PLG2(プラグイン2)

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/PLG2)

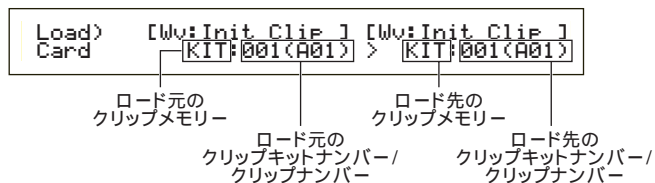
ロード先のボイスメモリー
INT(インターナル)、EXT(エクスターナル)、PLG1(プラグイン1)、PLG2(プラグイン2)

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(PLG1/PLG2)

NOTE ロード元(またはロード先)のボイスメモリーでPLG1/PLG2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/PLG2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。

pclip(フレーズクリップ)



設定できる値:

ロード元のクリップメモリー
KIT(クリップキット)、CLIP(クリップ)
ロード元のクリップキットナンバー/クリップナンバー
1~4(KIT)/all(全クリップキット)、1~256(クリップ)/all(全クリップ)

ロード先のクリップメモリー
KIT(クリップキット)、CLIP(クリップ)
ロード先のクリップキットナンバー/クリップナンバー
1~4(KIT)/all(全クリップキット)、1~256(クリップ)/all(全クリップ)

NOTE ロード元とロード先のクリップメモリーは、必ず同じものが選ばれるようになっています。

NOTE ロード元とロード先のどちらかのクリップナンバーをallにした場合、もう一方のクリップナンバーもallが選ばれます。

NOTE ロード元のクリップナンバーでall以外を指定した場合、ロード先のクリップナンバーは、自動的に空きナンバーが割り当てられます。

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.172)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(シーケンスチェイン)、plugin(プラグイン)、other(その他)、all-pclip(オールフレーズクリップ)

NOTE 各ファイルタイプの内容については、P.172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.173)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.80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。

```
Delete) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card      all  @01[NEWFILE .S2A]
```

ファイルタイプ ファイルナンバー 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)、other(その他)、all-pclip(オールフリーズクリップ)

NOTE 各ファイルタイプの内容については、P.172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.80をご参照ください。なお、文字数に関する制限は、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CS6x/CS6R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) Press
Card      [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-VH
 PLG100-SG

NOTE 各プラグインボードの詳細につきましてはP.32をご参照ください。

なお、プラグインボードのタイプによって使用できるコネクタ(PLG1、PLG2)は異なります。取り付け前に、以下の表をご参照ください。

PLG1/PLG2	シングルパート プラグインボード(PLG150-AN、PLG150-PF、PLG100-SG、PLG150-VL、PLG150-DX)
PLG1	エフェクト プラグインボード(PLG100-VH)
PLG2	マルチパート プラグインボード(PLG100-XG)

NOTE PLG100-VLやPLG100-DXも取り付けはできますが、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、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。
- ・ 向きを間違えないように注意して、手順通りに取り付けてください。
- ・ 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。
- ・ 本体のコネクタがプラグインボードのコネクタ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。

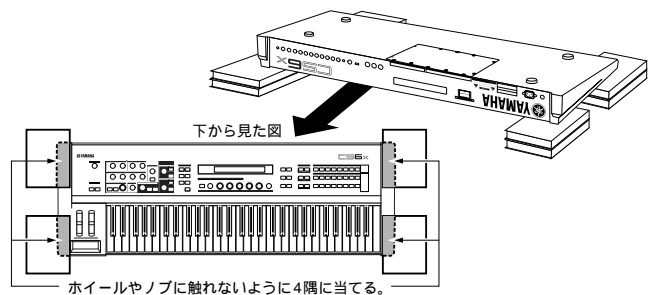
プラグインボードの取り付け

各プラグインボードの取り付け方法を、キーボードタイプ(CS6x)とラックモジュールタイプ(CS6R)に分けて説明します。お使いの商品に合わせてご覧ください。

CS6xへの取り付け

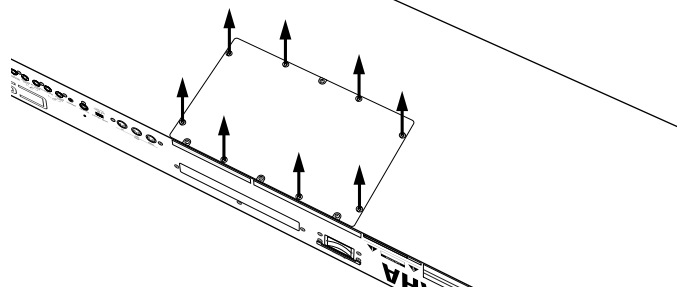
NOTE CS6Rをお持ちの方はP.179をご参照ください。

- 1 本体の電源を切り、AC電源コードを抜きます。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。



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。

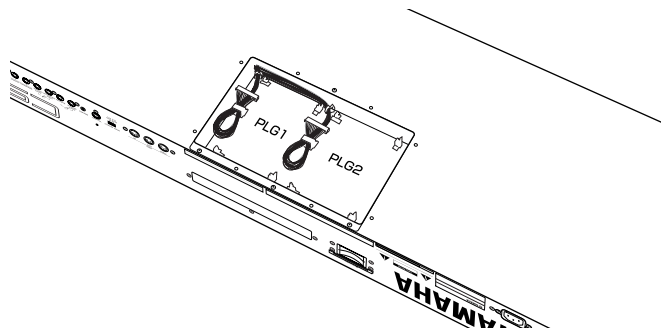
- 3 裏返したキーボードの背面側を手前にして、取り付け口のふたのネジ(平たいネジ8本)を硬貨または+のドライバーを使って外します。このネジ(8本)以外は外さないよう、ご注意ください。



NOTE 外したネジ8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。

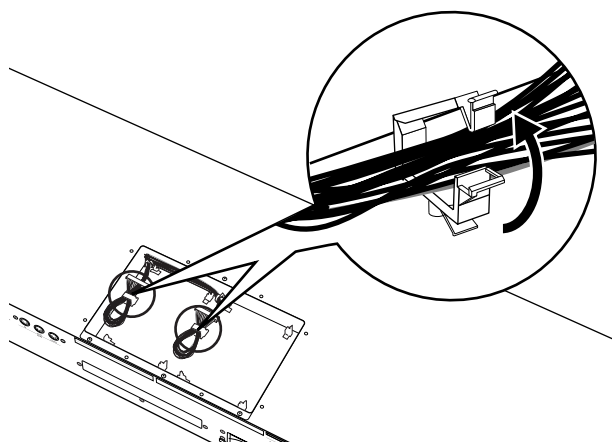
- 4 ふたを外します。
 プラグインボード用取り付けプレートが現れます。プラグインボードは、取り付けプレートの左右(2カ所)に取り付けることができます。

❗ ボードのタイプによって使用できるコネクタは異なります。左上の表をご参照ください。



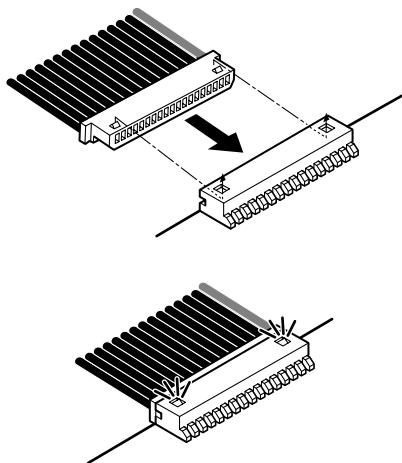
! プラグインボードの取り付け作業中(ふたを開けて、取り付け作業を行い、ふたを取り付けるまで)は、必ず電源を抜いた状態で作業を行ってください。

5 プラグインボード用取り付けプレートに固定してあるケーブルを束線止めから外します。



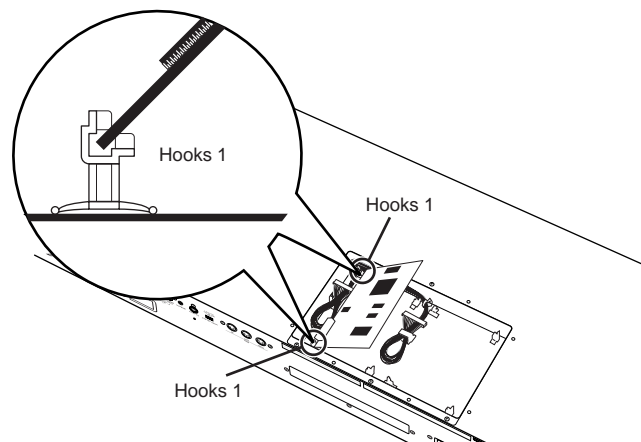
6 プラグインボードを静電気防止袋から取り出します。取り付けるときは、コネクタやICが付いているほうを上に出します。

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。

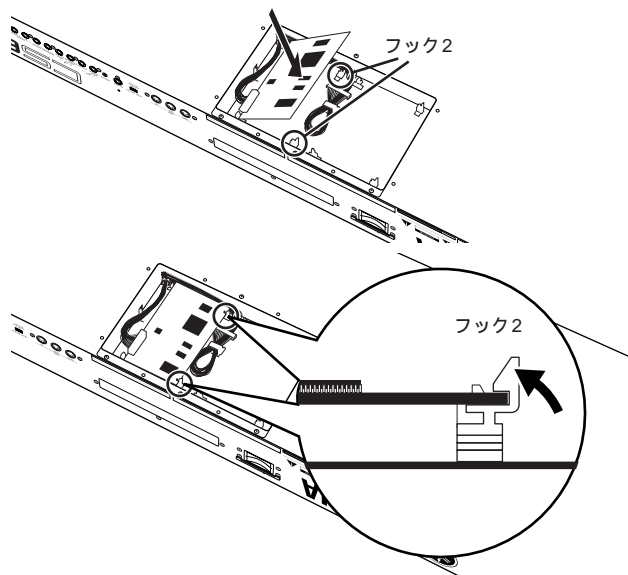


8 プラグインボードを以下の手順でプレートに固定します。

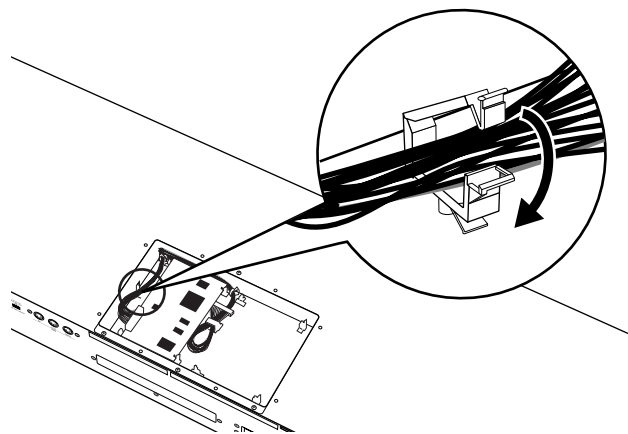
8-1 フック1にプラグインボード(コネクタが付いているほう)をしっかりと差し込みます。



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(左右のフックにひっかかるまで)押さえつけてます。



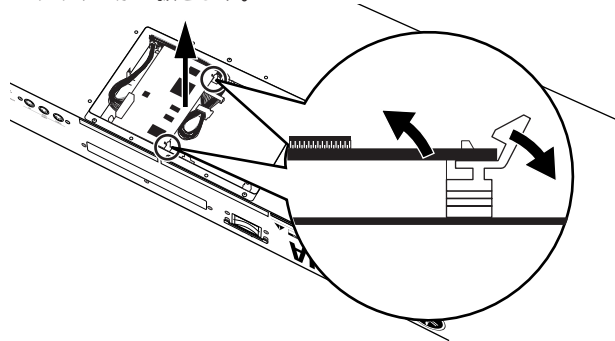
9 ケーブルを取り付けプレートの束線止めに固定します。



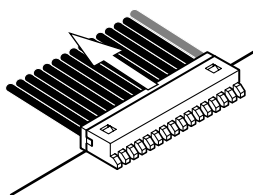
10 **3**で外したネジを使って、ふたを固定します。ネジは硬貨または+のドライバーを使って確実に締めてください。

プラグインボードの外し方

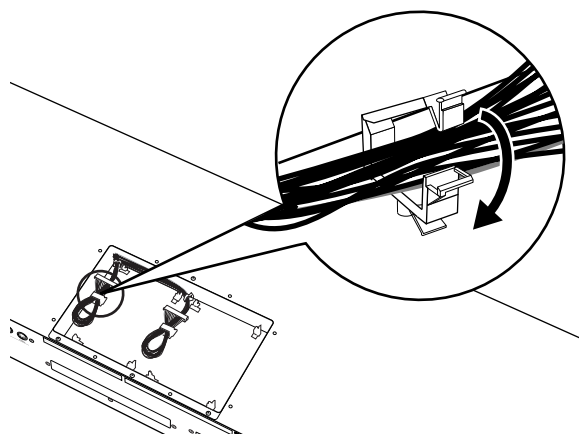
- 1 ケーブルを束線止めから外します。
- 2 フック2を外側に押して、プラグインボードを上を持ち上げ、フック2から抜きます。



- 3 プラグインボードをフック1から引き抜きます。
- 4 ケーブル全体を持ってゆっくりとケーブルを抜きます。



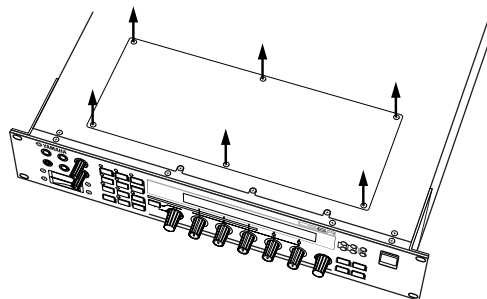
- 5 ケーブルを束線止めに固定します。



CS6Rへの取り付け

NOTE CS6xをお持ちの方はP.177をご参照ください。

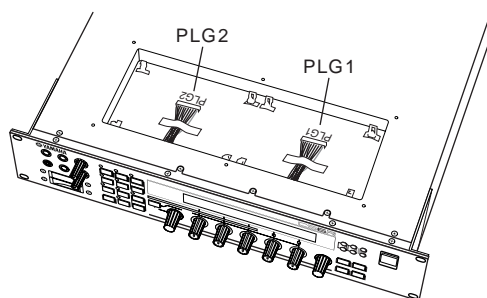
- 1 本体の電源を切り、AC電源コードを抜きます。また、本体に接続している機器がある場合は、それらの機器との接続も外します。
- 2 フロントパネル側を手前にして、取り付け口のふたのネジ(平たいネジ6本)を硬貨または+のドライバーを使って外します。



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。

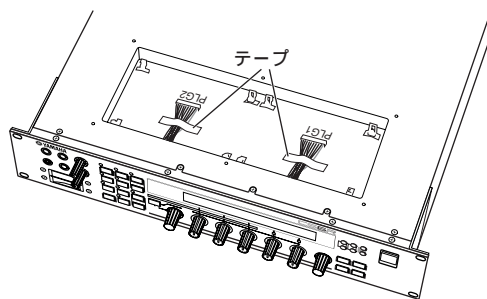
- 3 ふたを外します。
プラグインボード用取り付けプレートが現れます。プラグインボードは、取り付けプレートの左右(2カ所)に取り付けることができます。

! ボードのタイプによって使用できるコネクタは異なります。P.177をご参照ください。

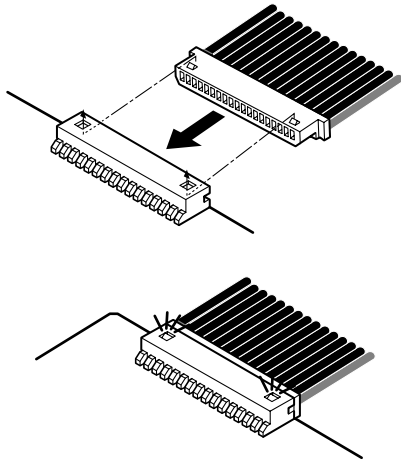


! プラグインボードの取り付け作業中(ふたを開けて、取り付け作業を行い、ふたを取り付けるまで)は、必ず電源を抜いた状態で作業を行ってください。

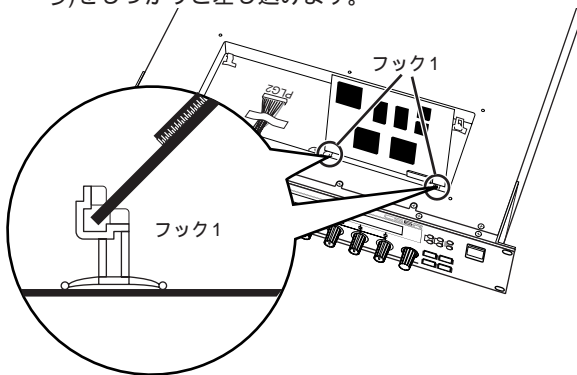
- 4 プラグインボード用取り付けプレートにケーブルを固定しているテープを外します。



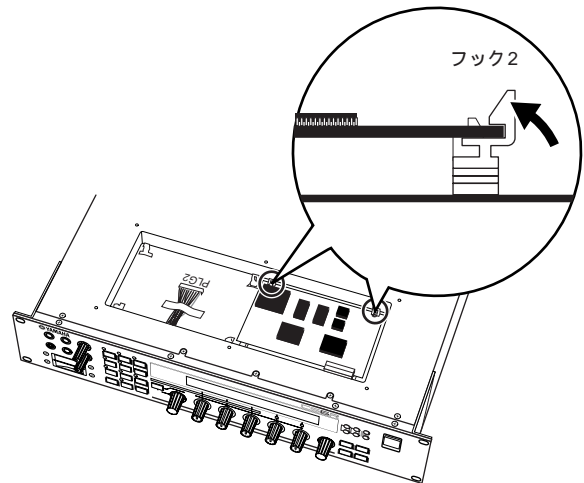
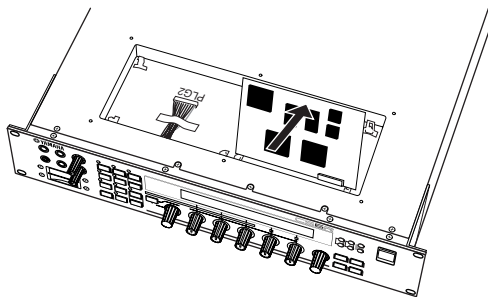
- ⑤ プラグインボードを静電気防止袋から取り出します。取り付けるときは、コネクタやICが付いているほうを上にしします。
- ⑥ ケーブルのコネクタをプラグインボードのコネクタに接続します。このとき、コネクタの向きを間違えないようにご注意ください。コネクタは左右のツメがロックされるまで差し込んでください。



- ⑦ 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。
 - ⑦-1 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)をしっかり差し込みます。



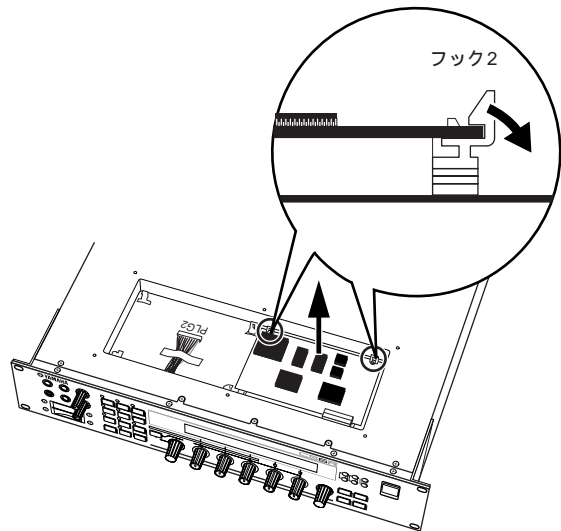
- ⑦-2 プラグインボードを倒し、フック2にはめ込みます。しっかりと固定されるまで(左右のフックにひっかかるまで)押さえつけてます。



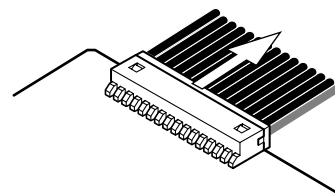
- ⑧ ②で外したネジを使って、ふたを固定します。

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生じました。
<< ! 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。
<< ! Data not exist. >>	Allファイルにフレーズクリップデータがありません。
<< ! 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。
<< ! Memory full. >>	空きメモリーがありません。
<< ! Too many clips. >>	クリップ数の上限です。
<< ! Too short clip. >>	クリップのサイズが十分小さいので、FreqConvert Jobが実行できません。
<< ! Too low Fs clip. >>	クリップのサンプリング周波数が十分低いので、FreqConvert Jobが実行できません。
<< ! Multi plugin in slot 1. >>	マルチパートプラグインボードがスロット1にあり、利用できません。
<< ! Effect plugin in slot 2. >>	エフェクトプラグインボードがスロット2にあり、利用できません。
<< ! Plugin1 communication error. >>	スロット1のプラグインボードが正常に使えません。
<< ! Plugin2 communication error. >>	スロット2のプラグインボードが正常に使えません。
<< ! Plugin1 type mismatch. >>	スロット1で異なるプラグインボードを使った音色です。
<< ! Plugin2 type mismatch. >>	スロット2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。
<< ! Illegal data. >>	サポートしていないサンプルファイルあるいはサンプルダンブデータです。
<< 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。
<< Now recording... >>	録音中です(フレーズクリップを録音中に表示されます)。
<< Waiting for trigger... >>	待機中です(フレーズクリップの録音待機状態時に表示されます)。
<< Recording stopped. (No free mem.) >>	メモリーをすべて使ったので、自動で録音を完了しました。
<< Sample dump receiving... >>	サンプルダンブデータを受信中です。
<< 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。
<< Scene stored. >>	シーンをストアしました(音色はストアされていません)。
<< 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)。
<< Retry? [YES]/[NO] >>	もう一度実行しますか?
<< Make file? [YES]/[NO] >>	ファイルを作成しますか?
<< 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?

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、20)
- (CS6xでフットコントローラーをFOOT VOLUME端子に接続している場合)フットボリュームは踏み込まれていますか？(P.18)
- ボイスエディットコモン(3ページ目)のQED LevelディスプレイのVol(ボリューム)は上がっていますか？(P.81)
- ボイスエディットエレメント(1ページ目)のOSC WaveディスプレイのWaveNumberが000(Off)になっていませんか？(P.89)
- ボイスエディットエレメント(2ページ目)のOSC OutディスプレイのLevelは上がっていますか？(P.89)
- ボイスエディットのOSC Limitディスプレイで発音範囲が正しく設定されていますか？(P.90)
- 各エレメントがミュートされていませんか？(P.61)
- 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.93)
- エフェクトの設定は間違っていないですか？(P.81、88、89、127、130、151)
- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか？(P.133、166)
- 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.13)
- ローカルコントロールがオフになっていませんか？(P.166)
- ベロシティセンシティブィティやノートリミット(Zone/Part/Voice)やベロシティリミットが正しく設定されていますか？(P.90、112、133、138)
- (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.133)
- (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.130)
- (パフォーマンスの場合)各パートのOutputが正しく設定されていますか？(P.133)
- フレーズクリップが選択されていて、クリップデータが録音されていない状態ではありませんか？(P.142)
- 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.28)
- ATTACKノブが右いっぱい(アタックが非常に遅い状態)になっていませんか？
- CUTOFFノブが左いっぱい(カットオフが非常に低い状態)になっていませんか？
- (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.82)

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.83)
- 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.133)
- ARP Typeディスプレイの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

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.170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.81、88、89、127、130、151)
- 音量を上げすぎではありませんか？(P.6、20)
- A/D INPUTのGAINを高く調整しすぎではありませんか？(P.11)

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.40、82、106、125、130、148、152)

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ディスプレイでNoteShiftやTuneは正しく設定されていますか？(P.163)
- ユーティリティモードのSys(システム)のMSTR KbdディスプレイでOctやTrnsposeは正しく設定されていますか？(P.163)

- 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.90)
- 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.81)
- 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.101)
- (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.133)
- (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.133)

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.33)

単音しかでない

- ボイスエディットコムのGEN OtherディスプレイでModeが、monoに設定されていませんか？(P.81)
- (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.132)

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.66)
- ボイスエディットのEFFディスプレイで、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.88)
- (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.127)
- (リバーブやコーラスの場合)コモンエディットのディスプレイで各エフェクトタイプがoffになっていませんか？(P.89、128)
- (エフェクトタイプのプラグインボードを装着のとき)パフォーマンスのコモンエフェクトのEFF Partディスプレイで、PLG-EFの設定がoffになっていませんか？(P.127)
- (エフェクトタイプのプラグインボードを装着のとき)パフォーマンスのコモンエフェクトのEFF Plgディスプレイで、設定がTHRUになっていませんか？(P.128)
- REVERB/CHORUS ノブが左いっぱいに戻りきった状態になっていませんか？

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.85)

プラグインボードが機能しない

- エフェクトタイプのプラグインボードをPLG2に装着していませんか？(P.177)
- マルチパートタイプのプラグインボードをPLG1に装着していませんか？(P.177)
- (エフェクトタイプのプラグインボードの場合)パフォーマンスのコモンエフェクトのEFF PartディスプレイでPLG-EFの設定がoffになっていませんか？(P.128)
- (エフェクトタイプのプラグインボードの場合)パフォーマンスのコモンエフェクトのEFF Plgディスプレイで設定がTHRUになっていませんか？(P.128)

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.76)

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.24)

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.24)

バルク受信が正常にできない

- (CS6x/CS6R ボイスエディターを使用時)エディター設定のダンプイ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、ダンプインターバルを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。

CS6x/CS6R 仕様

		CS6x	CS6R
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、フリーズクリップ、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 x 2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	16MByte	
パフォーマンス	マルチティンバー数	20 (パート1~16、フリーズクリップパート、A/Dインプットパート、プラグイン1/2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	
フリーズクリップ	クリップ数	最大256	
	クリップキット数	4 (C0~C6の73キー x 4セット)	
	サンプリング周波数	44.1kHz (16ビットリニア)	
	サンプリング波形メモリー	4Mbyte (DRAM)	
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	
シーン	シーン1/2、シーンコントロール、シーンストア		
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)、シーケンスチェイン (ロード/セーブ)	
	シーケンスチェイン	100ステップ (100ソング)	
アルペジエーター	アルペジエータータイプ数	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、オールフリーズクリップデータ、プラグイン、シーケンスチェイン、SMF (MIDIファイル)、WAVファイル、AIFF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	ボリュームノブ、オクターブアップ/ダウンキー (CS6x)、ピッチベンドホイール (CS6x)、モジュレーションホイール (CS6x)、リボンコントローラー (CS6x)、 シーン1、2キー (CS6x)、シーンコントロールノブ (CS6x)、フィルターノブ x 2 (CS6x)、エフェクトノブ x 2 (CS6x)、EGノブ x 4 (CS6x)、 パンノブ (CS6x)、ボルタメントノブ (CS6x)、ボルタメントON/OFFキー (CS6x)、アルペジエータータイム ノブ (CS6x)、アルペジエーターホールドキー (CS6x)、 アルペジエーターON/OFFキー (CS6x)、フリーズクリップ ピッチ ノブ (CS6x)、フリーズクリップキー、フリーズクリップ レック キー、 テンポノブ (CS6x)、シーケンス プレイ キー、シーケンスPLAY/STOPキー、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 (CS6x)、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/イェスキ、モードキー x 7、 メモリーキー x 6、バンクキー x 8 (CS6x)、プログラム/パートキー x 16 (CS6x)、パワースイッチ、カードスロット、ゲインノブ、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、プレス、フットスイッチ (CS6x)、サステイン (CS6x)、フットコントローラー (CS6x)、 フットボリューム (CS6x)、インディビジュアルアウトプット1、2、アウトプットL/モノラル、アウトプットR、ヘッドフォン、 A/Dインプット (LINE1 MIC/LINE2)、ACインレット、プラグインボードコネクタ x 2		
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、メモリーカード、CD-ROM、電源コード、2P-3P変換器		
オプション	プラグインボードPLG150シリーズ、PLG100シリーズ、FC4/5 フットスイッチ、FC7 フットコントローラー、BC3 プレスコントローラー		
消費電力	12W (オプション装着時22W)		
出力インピーダンス	最大出力 +18.1±2dbm (10k 負荷時)、ヘッドフォン出力 +17.2±2dbm (33 負荷時)		
寸法	1019(W) x 357(D) x 109(H) mm	480(W) x 366(D) x 88(H) mm	
重量	11.6 kg	6.0 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 68

A

A/D INPUT(A/Dインプット)端子 11
A/Dインプットパート 73
AC INLET(ACインレット)端子 10
ACコントロールデブス 111, 136
ACモジュレーションデブス 111, 136
AEG Level(AEGレベル) 98
AEG Release(AEGリリース) 98
AEG Time(AEGタイム) 98
AEG VelSens(AEGベロシティセンシティブティ) 98
AIFF(サポートフォーマット) 174
AMP AEG(AMP アンプリチュード エンベローブ ジェネレーター) 107, 153
AMP KeyFlw(AMP キー フォロー) 99
AMP Scale(AMP スケール オフセット) 100
AMP Scale(AMP スケール ブレーク ポイント) 100
AMP VelSens(AMP ベロシティ センシティブティ) 107, 153
ARP Limit(アルペジオ ノート リミット) 83
ARP Mode(アルペジオモード) 83
ARP PlayEF(アルペジオ ブレイ エフェクト) 83
ARP Type(アルペジオタイプ) 82
ARPEGGIO(アルペジオ) 7
ATコントロールデブス 110, 136
ATモジュレーションデブス 111, 136

B

BANK(バンク)A ~ Hキー(CS6xのみ) 9
BREATH(ブレス)端子 11

C

Common(パートに共通した設定) 122
CS6x/CS6Rの構成 31
CTL AC Control(ACコントロールデブス) 111, 136
CTL AC Modulation(ACモジュレーションデブス) 111, 136
CTL Assign1(コントローラーアサイン1) 126
CTL Assign2(コントローラーアサイン2) 126
CTL AT Control(ATコントロールデブス) 110, 136
CTL AT Modulation(ATモジュレーションデブス) 111, 136
CTL Bend(ピッチベンド) 84, 149
CTL MW Control(MWコントロールデブス) 110, 135
CTL MW Modulation(MWモジュレーションデブス) 110, 135
CTL Pitch(ピッチベンド) 110
CTL Portamento(ポルタメント) 84
CTL Set1(コントロールセット1) 110
CTL Set1(コントロールセット1) ~ CTL Set4(コントロールセット4) 149
CTL Set1(コントロールセット1) ~ CTL Set6(コントロールセット6) 84
CTL Set1/CTL Set2(コントロールセット1/2) 135
CTL Set2(コントロールセット2) 110
CTRL Assign1(コントローラーアサイン1) 169
CTRL Assign2(コントローラーアサイン2) 169
CTRL KnobA ~ C 165
CTRL Other(コントローラーアザー) 165
CTRL Scene(コントローラーシーン)(CS6xのみ) 165
CTRL(システムコントローラー) 165
CTRL(ボイスコントローラー) 168

D

DATA(データ)ノブ 8, 25, 76, 143
DEC/NO(デクリメント/ノー)キー 9, 24, 76, 143
Delete(デリート) 176
DRAM 143

E

E(エディット)マークについて 79, 122, 147
EF BYPASS(エフェクトバイパス)キー 8
EFF Cho(コーラス) 89, 128
EFF EF1/2(インサーションエフェクト1/2) 88, 137
EFF InsEF(インサーションエフェクト) 88
EFF Part(パート) 127
EFF Rev(リバース) 89, 128
EFFECT(エフェクト) 6
EG(エンベローブジェネレーター) 6
END(エンド) 54, 151
ENTER(エンター)キー 9, 24, 25
EQ 101
EQ High(ハイ) 127
EQ HighMid(ハイミドル) 127
EQ Low(ロー) 126
EQ LowMid(ローミドル) 127
EQ Mid(ミドル) 127
EQ Param(EQパラメーター) 113
EQ Type(EQタイプ) 101
EXIT(イグジット)キー 8, 23

F

FEG Level(FEGレベル) 96
FEG Release(FEGリリース) 96
FEG Time(FEGタイム) 96
FEG VelSens(FEGベロシティセンシティブティ) 95
FILTER(フィルター) 6
FLT Cutoff(フィルターカットオフ) 106, 152
FLT HPF(ハイパスフィルター) 95
FLT KeyFlw(フィルター キー フォロー) 96
FLT Scale(フィルター スケール) 97
FLT Sens(フィルターセンシティブティ) 95
FLT Type(フィルタータイプ) 93
FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子(CS6xのみ) 10
FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子(CS6xのみ) 11
FOOT VOLUME(フットボリューム)端子(CS6xのみ) 10
Format(フォーマット) 176

G

GAIN(ゲイン)ノブ 11
GEN M.Kbd(ジェネラルマスターキーボード) 123
GEN Name(ジェネラルネーム) 80, 109, 123, 147
GEN Other(ジェネラルアザー) 81, 109

H

HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチ 11

I

INC/YES(インクリメント/イエス)キー 9, 24, 76, 143
INDIVIDUAL OUTPUT1/2(インディビジュアルアウトプット1/2)端子 10

L

LCD(液晶ディスプレイ) 8
LFO 64, 85
LFO Depth(LFOデブス) 101
LFO Dest1(LFOデスティネーション1) 87
LFO Dest2(LFOデスティネーション2) 87
LFO Fade(LFOフェード) 87
LFO Param(LFOパラメーター) 111
LFO Wave(LFOウェーブ) 85, 100
Load(ロード) 174
Loop(ループ) 54, 150
LYR Limit(レイヤーリミット) 133

LYR Mode(レイヤーモード).....	132
LYR Out(レイヤーアウト).....	133
LYR Tune(レイヤーチューン).....	133

M

M.EQ High(マスターEQハイ).....	168
M.EQ HighMid(マスターEQハイミドル).....	168
M.EQ Low(マスターEQロー).....	168
M.EQ LowMid(マスターEQローミドル).....	168
M.EQ Mid(マスターEQミドル).....	168
M.EQ(ボイスマスターイコライザー).....	167
MASTER KEYBOARD(マスターキーボード)キー(CS6xのみ).....	8
MEMORY(メモリー)キー.....	9
MIDI Arp(ミディアルペジオ).....	166
MIDI Ch(ミディチャンネル).....	166
MIDI GM/XG Receive(ミディGM/XG受信).....	167
MIDI Other(ミディアザー).....	167
MIDI Sw(ミディレシーブスイッチ).....	166
MIDI THRU端子.....	16
MIDI(システムミディ).....	166
MIDIインターフェース.....	17
MIX Level(ミックスレベル).....	130
MIX Kit(ミックスキット).....	129
MIX Template(ミックステンプレート).....	130
MIX Vce(ミックスボイス).....	129
MKB Note(マスターキーボードノート).....	138
MKB Transmit(マスターキーボードトランスミット).....	138
MKB TxPreset1(マスターキーボード送信プリセット1).....	139
MKB TxPreset2(マスターキーボード送信プリセット2).....	139
MKB TxSw1(マスターキーボード送信スイッチ1).....	138
MKB TxSw2(マスターキーボード送信スイッチ2).....	138
MKB TxSw3(マスターキーボード送信スイッチ3).....	138
MKB TxSw4(マスターキーボード送信スイッチ4).....	138
MkDir(メイクディレクトリー).....	176
MODE(モード)キー.....	7
MODULATION(モジュレーション)ホイール(CS6xのみ).....	6
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM.....	33
MSTR EF Bypass(マスターエフェクトバイパス).....	164
MSTR Kbd(マスターキーボード).....	163
MSTR Other(アザーセットアップ).....	164
MSTR TG(マスタートーンジェネレーター).....	163
MSTR(システムマスター).....	163
MWコントロールデブス.....	110, 135
MWモジュレーションデブス.....	110, 135

O

OCTAVE UP/DOWN(オクターブアップ/ダウン)キー(CS6xのみ).....	6
OSC(オシレーター).....	62
OSC Asgn(オシレーターアサイン).....	149
OSC Assign(オシレーターアサイン).....	112
OSC Limit(オシレーターリミット).....	90
OSC Other(オシレーターアザー).....	105, 151
OSC Out(オシレーターアウト).....	89, 105, 151
OSC Pan(オシレーターパン).....	90, 105, 151
OSC Velocity(オシレーターベロシティ).....	112
OSC Wave(オシレーターウェーブ).....	89, 104
OUTPUT L/MONO,R(アウトプット左/モノラル、右)端子.....	11

P

PAGE(ページ)ノブ.....	8, 23
PAN(パン).....	6
Part(パートごとの設定).....	129
PCH PEG(ピッチエンベロープジェネレーター).....	113
PCH Scale(ピッチスケール).....	92
PCH Tune(ピッチチューン).....	90, 106, 152
PCLP AutoKeyMap(オートキーマップ).....	159
PCLP Copy(コピー).....	159
PCLP Delete(デリート).....	158
PCLP Extract(エクストラクト).....	158
PCLP FreqConvert(フリケンシーコンバート).....	158

PCLP Kit Initialize(キットイニシャライズ).....	160
PCLP Kit Key Copy(キットキーコピー).....	159
PCLP Kit Key Initialize(キットキーイニシャライズ).....	160
PCLP LoopDivide(ループディバイド).....	155
PCLP LoopRemix(ループリミックス).....	157
PCLP Normalize(ノーマライズ).....	157
PCLP Rename(リネーム).....	155
PCLP SampleRcv(サンプルレシーブ).....	159
PCLP Status(ステータス).....	154
PCLP Var(バリエーションマニュアルセット).....	156
PCLP VarAuto(バリエーションオートセット).....	156
PCLP VariationSet(バリエーションセット).....	155
PCLP VarRealTime(バリエーションリアルタイムセット).....	156
PEG Level(PEGレベル).....	91
PEG Release(PEGリリース).....	91
PEG Time(PEGタイム).....	91
PEG VelSens(PEG ベロシティセンシティブィティ).....	91
PFM Bulk Dump(バルクダンプ).....	141
PFM Copy(コピー).....	140
PFM Edit Recall(リコール).....	140
PFM Initialize(イニシャライズ).....	140
PFM Play(パフォーマンスプレイ).....	117
PHONES(ヘッドフォン)端子.....	11
PHRASE CLIP(フレーズクリップ).....	7
PITCH(ピッチ)バンドホイール(CS6xのみ).....	6
PLG Status(プラグインステータス).....	169
PLG(プラグイン)(プラグインボード装着時のみ).....	169
PLG-NATIVE(プラグイン ネイティブ).....	113
PLG1 MIDI(プラグイン1 MIDI).....	169
PLG1/2 System(プラグイン1/2システム).....	170
PLG2 MIDI(プラグイン2 MIDI).....	169
PORTAMENTO(ポルタメント).....	6
POWER(パワー)スイッチ.....	10
PROGRAM/PART(プログラム/パート)1~16キー(CS6xのみ).....	9, 142

Q

QED EF(クイック エディット エフェクト).....	124
QED EffectCtrl(クイック エディット エフェクト).....	81, 103, 109, 148
QED EG(クイック エディット エンベロープジェネレーター).....	82, 103, 109, 125, 148
QED Filter(クイック エディット フィルター).....	82, 103, 109, 125, 148
QED Level(クイック エディット レベル).....	81, 103, 109, 124, 147

R

RCV Sw1(レシーブスイッチ1).....	134
RCV Sw2(レシーブスイッチ2).....	134
RCV Sw3(レシーブスイッチ3).....	134
RCV Sw4(レシーブスイッチ4).....	134
Rename(リネーム).....	175

S

Save(セーブ).....	173
SCENE(シーン).....	6
SEQ Demo(シーケンスデモ).....	161
SEQ(シーケンサー).....	7
SEQ(シーケンスチェイン).....	161
SHIFT(シフト)キー.....	8, 23
Start(スタート).....	54, 150
Status(ステータス).....	173
SUSTAIN(サステイン)端子(CS6xのみ).....	11

T

TO HOST(トゥーホスト)端子.....	11, 16
TON EG(トーンエンベロープジェネレーター).....	131
TON Filter(トーンフィルター).....	130
TON Other(トーンアザー).....	132
TON Portamento(トーンポルタメント).....	131

V	
VCE Bulk Dump(バルクダンプ)	116
VCE Copy(コピー)	115
VCE Edit Recall(リコール)	115
VCE Initialize(イニシャライズ)	115
VOLUME(ボリューム)ノブ	6

W	
WAV(サポートフォーマット)	174

Z	
Zone(ゾーンごとの設定)(CS6x)	137

ア	
アウトプット左/モノラル、右端子	11
アザーセットアップ	164
アフタータッチ	49
アルペジエーター	42
アルペジエーターホールド機能	44
アルペジオ	7
アルペジオ ノート リミット	44, 83
アルペジオタイプ	43, 82
アルペジオテンポ	44
アルペジオ プレイ エフェクト	83
アルペジオモード	83
アンプリチュード エンベロープ ジェネレーター	99, 107, 153
アンプリチュードスケールリング	100
イグジットキー	8, 23
イコライザー	101
イニシャライズ	115, 140
インクリメント/イエスキー	9, 24, 76, 143
インサクションエフェクト	65, 88, 137
インターナルメモリー	27, 29, 36
インディビジュアルアウトプット1/2端子	10
ウェーブ	38
液晶ディスプレイ	8
エクスターナルメモリー	27, 29, 36
エクストラクト	158
エディットマークについて	79, 122, 147
エディットモード	21
エフェクト	6, 34, 40, 65
エフェクトバイパスキー	8
エフェクトバイパス機能	66
エフェクトパラメーターの設定	88, 128, 137
エフェクトプラグインボード	33
エレメント	37
エレメントEQ(イコライザー)	101
エレメントLFO(ローフリケンシーオシレーター)	100
エレメントOSC(オシレーター)	89
エレメントアンプリチュード	98
エレメントのON/OFF(CS6x)	61
エレメントの選択(CS6x)	61, 79
エレメントピッチ	90
エレメントフィルター	93
エンターキー	9, 24, 25
エンドポイント	54, 151
エンベロープジェネレーター	6, 40
オートキーマップ	159
オクターブアップ/ダウンキー(CS6x)	6
オクターブアップ/ダウン機能(CS6x)	28
オクターブ値とMIDI送信チャンネルの確認/設定	75, 118
オシレーター	62
オシレーターアウト	89, 105, 151
オシレーターアザー	105, 151
オシレーターアサイン	112, 149
オシレーターウェーブ	89, 104
オシレーターパン	90, 105, 151

オシレーターベロシティ	112
オシレーターリミット	90
オフセット	25
音源	32

カ	
カーソル	24, 25
カードスロット	10
カードモード	22, 35, 171
外部MIDI機器との接続	15
外部オーディオ機器との接続	13
カテゴリーサーチ機能	77
画面タイトル	74, 117, 142
キットイニシャライズ	160
キットキーイニシャライズ	160
キットキーコピー	159
機能ツリー図(ボイスエディット)	79, 102, 108
クイック エディット エフェクト	81, 103, 109, 124, 148
クイック エディット エンベロープジェネレーター	82, 103, 109, 125, 148
クイック エディット フィルター	82, 103, 109, 125, 148
クイック エディット レベル	81, 103, 109, 124, 147
クリップ	38, 55
クリップ コモン アルペジオ	148
クリップ コモン エディットとクリップキーごとのエディット	146
クリップ コモン エフェクト	149
クリップ コモン クイックエディット	147
クリップ コモン コントローラー	148
クリップ コモン ジェネラル	147
クリップキー-EQ(イコライザー)	153
クリップキー-OSC(オシレーター)	149
クリップキー アンプリチュード	152
クリップキー ピッチ	152
クリップキー フィルター	152
クリップキット	55, 142
クリップキットカテゴリー	142
クリップキットストア	160
クリップキットナンバー	142
クリップキットネーム	142
ゲートタイムレート	42
ゲインノブ	11
コーラス	65, 89, 128
コピー	115, 140, 159
コモンEQ(イコライザー)	126
コモンLFO(ローフリケンシーオシレーター)	85
コモンアルペジオ	82, 125
コモンエディットとエレメントごとのエディット	60, 78
コモンエフェクト	88, 127
コモンクイックエディット	81, 124
コモンコントローラー	84, 125
コモンジェネラル	80, 123
コモン/パート/ゾーンエディット	121
コントローラー	31, 47
コントローラーアサイン1	126, 169
コントローラーアサイン2	126, 169
コントローラーアザー	165
コントローラーシーン(CS6x)	165
コントローラーの接続	18
コントロールセット	49
コントロールセット1~コントロールセット6	84, 110, 135, 149
コントロールセットと外部MIDIコントロールについて	50
コントロールセットの割り当て例	85
コンピューターとの接続	16
コンペア機能について	79, 122, 147

サ	
最大同時発音数について	33
サウンドコントロール機能(CS6x)	7, 40
サステイン(CS6x)	11, 48
サンプリング周波数とビット数	54
サンブルレシーブ	159
シーケンサー	7, 31

シーケンスチェイン	161
シーケンスデモ	161
シーケンスプレイモード	22, 35, 161
シーン	6, 45
シーンコントロール	46
シーンストア	45
システムコントローラー	165
システムマスター	163
システムミディ	166
自動的にロードできるファイルネーム	172
シフトキー	8, 23
シリアルポート	16
シングルパートプラグインボード	32
ジェネラルアザー	81, 109
ジェネラルネーム	80, 109, 123, 147
ジェネラルマスターキーボード	123
仕様	184
ジョブ	58, 115
ジョブモード	22
スタートポイント	54, 150
ステータス	154, 173
ストアモード	22
スプリット	67
スマートメディア(メモリーカード)	20, 171
セーブ	173
接続について	13
設定/その他のモード	22
設定画面の見かた	120
設定値のタイプについて(絶対値と相対値)	25
設定ディスプレイの選択	23
操作について	21
ソングファイル	73
ソングファイルの再生(1曲再生)	162
ゾーンごとの設定(CS6x)	137

タ

チェイン(連続再生)	162
テンポの設定	44
データの入力	24
データノブ	8, 25, 76, 143
ディスプレイメッセージ	181
デクリメント/ノークー	9, 24, 76, 143
デモソング	26
デリート	158, 176
電源オン!	19
電源の準備	12
テンプレート	130
トーンアザー	132
トーンエンベロープジェネレーター	131
トーンジェネレーターモード	121
トーンフィルター	130
トーンポルタメント	131
トゥーホスト端子	11
トラブルシューティング	182
ドラム キー アンプリチュード	106
ドラム キー ピッチ	106
ドラム キー フィルター	106
ドラム コモン アルベジオ	104
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	103
ドラム コモン エフェクト	104
ドラム コモン クイックエディット	103
ドラム コモン コントローラー	104
ドラム コモン ジェネラル	103
ドラムキー-EQ(イコライザー)	107
ドラムキー-OSC(オシレーター)	104
ドラムボイス	76, 102

ナ

ノートリミット	44
ノートリミット(発音域)について(各ノートリミットの関係)	71
ノーマライズ	157
ノーマルボイス	79
ノブ1/2に自分の好きなパラメーターを割り当てよう	51
ノブA/B/C/1/2	8, 24, 48
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	50
ノブパラメーター	118, 142
ノブパラメーター値の確認/設定	75, 118, 142

ハ

パート	127
パートインサージョンエフェクト(A/Dインプットパート)	137
パートごとの設定	129
パートコントローラー	135
パートトーン	130
パートミキサー	129
パートレイヤー	132
パートレシーブスイッチ	134
ハイ	127
ハイパスフィルター	95
ハイミドル	127
パフォーマンス	29, 39
パフォーマンスエディットモード	21, 121
パフォーマンスカテゴリー	118
パフォーマンスジョブモード	22, 140
パフォーマンスストア	122, 141
パフォーマンスネーム	118
パフォーマンスプレイ	117
パフォーマンスプレイモード	21
パフォーマンスプログラム	119
パフォーマンスメモリー/ナンバー(バンク/ナンバー)	117
パフォーマンスモード	35, 117
パフォーマンスモードでのエフェクト	65
バリエーションオートセット	156
バリエーションの設定	150
バリエーションセット	155
バリエーションマニュアルセット	156
バリエーションリアルタイムセット	156
バルクダンプ	116, 141
パワースイッチ	10
パン	6, 59
バンク	27, 36
バンク/プログラムキー(CS6x)	75, 119
バンク/プログラムナンバー	74, 117
バンクA-Hキー(CS6x)	9
弾き語り	73
ピッチエンベロープジェネレーター	113
ピッチエンベロープジェネレーターの設定	92, 113
ピッチスケール	92
ピッチチューン	90, 106, 152
ピッチバンド	84, 110, 149
ピッチバンドホイール(CS6x)	6, 47
ビット数	54
ファイルタイプ	172
ファイルネームの設定	174
ファイルのディレクトリーについて	173
ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)	170
フィルター	6, 40, 93
フィルターエンベロープジェネレーターの設定	96
フィルターカットオフ	106, 152
フィルター キー フォロー	96
フィルター スケール	97
フィルタースケールリングの設定	97
フィルターセンシティビティ	95
フィルタータイプ	93
フォーマット	20, 176
フットコントローラー(CS6x)	48
フットコントローラー端子(CS6x)	10
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(CS6x)	52

フットコントロールでシーンコントロールしよう(CS6x)	46
フットスイッチ(CS6x)	48
フットスイッチでプログラムを切り替えよう(CS6x)	52
フットスイッチ端子(CS6x)	11
フットボリューム(CS6x)	48
フットボリューム端子(CS6x)	10
プラグイン1 MIDI	169
プラグイン1/2システム	170
プラグイン2 MIDI	169
プラグイン エlement EQ(イコライザー)	113
プラグイン エlement OSC(オシレーター)	112
プラグイン エlement ネイティブ	113
プラグイン エlement ピッチ	112
プラグイン コモン LFO(ロー フリケンシー オシレーター)	111
プラグイン コモン アルペジオ	109
プラグイン コモン エディットとElementごとのエディット	108
プラグイン コモン エフェクト	112
プラグイン コモン クイックエディット	109
プラグイン コモン コントローラー	110
プラグイン コモン ジェネラル	109
プラグインステータス	169
プラグイン ネイティブ	113
プラグインのボードボイスのエディットについて	114
プラグイン(プラグインボード装着時のみ)	169
プラグインボードの取り付け	177
プラグインボードの外し方	179, 180
プラグインボード(オプション)	32, 177
プラグインボイス	108
フリケンシーコンパート	158
プリセットドラム(PRE:DR1 ~ DR8)	76
フレーズクリップ	7
フレーズクリップエディットモード	22, 146
フレーズクリップ機能	53
フレーズクリップジョブモード	22, 154
フレーズクリップの構成	53
フレーズクリップの再生方法	54
フレーズクリップの録音	55, 143
フレーズクリッププレイモード	21, 142
フレーズクリップモード	35, 142
フレーズクリップレコードモード	143
プレイモード	21
プレスコントローラー	48
プレス端子	11
プログラム/パート1 ~ 16キー(CS6x)	9
ページの切り替えと値の設定	61
ページノブ	8, 23
ヘッドフォン端子	11
ペロシティ(マスターキーボード)	164
ボードボイス	114
ボードボイスのモニター機能	108
ホストセレクトスイッチ	11
ボイス	27, 36
ボイス(ボイス/ウェーブ)の構成	37
ボイスエディットモード	21, 60, 78
ボイスカテゴリー	75
ボイスコントローラー	168
ボイスジョブモード	22, 115
ボイスストア	79, 116
ボイスネーム	75
ボイスネームの設定	80
ボイスプレイモード	21, 74
ボイスプログラム	75
ボイスマスターイコライザー	167
ボイスメモリー	27
ボイスメモリー/ナンバー(バンク/ナンバー)	74
ボイスモード	35, 74
ボイスモードでのエフェクト	65
ボリュームノブ	6
ボリフォニー	33
ボルトメント	6, 59, 84

マ

マイクやオーディオ(入力)機器の接続	14
マイクロチューニング	81
マスターEQハイ	168
マスターEQハイミドル	168
マスターEQミドル	168
マスターEQロー	168
マスターEQローミドル	168
マスターエフェクトバイパス	164
マスターキーボード	67, 138, 163
マスターキーボードキー(CS6x)	8
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)	124
マスターキーボードトランスミット	138
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(CS6x)	121
マスターキーボードノート	138
マスターキーボード送信スイッチ1 ~ 4	138
マスターキーボード送信プリセット1/2	139
マスタートーンジェネレーター	163
マルチエディット	119
マルチ音源	72
マルチパートプラグインボード	33
ミキサー	13
ミックスボイス/キット/テンプレート	129
ミックスレベル	130
ミディGM/XG受信	167
ミディアザー	167
ミディアルペジオ	166
ミディチャンネル	166
ミディレシーブスイッチ	166
ミドル	127
メイクディレクター	176
メニューディスプレイ	61, 80, 103, 108, 121, 147, 163
メニューの選択	80
メモリー	27, 36
メモリーカード(スマートメディア)	20, 171
メモリー/パフォーマンスプログラムナンバー	117
メモリー/ボイスプログラムナンバー	74
メモリーキー	9
モードキー	7
モードについて	35
モードの選択	21
モジュレーションホイール(CS6x)	6, 47
モジュレーションセシスプラグインシステム	33

ヤ

ユーザードラム	77
ユーティリティジョブモード	22, 170
ユーティリティモード	22, 35, 163

ラ

リコール	115, 140
リネーム	155, 175
リハーサル機能(CS6R)	7
リバーブ	65, 89, 128
リボンコントローラー(CS6x)	6, 48
ループディバイド	155
ループポイント	54, 150
ループリミックス	157
レイヤー(パフォーマンスモード)	132
レイヤー(マスターキーボードモード)	70
レイヤーアウト	133
レイヤースイッチ	133
レイヤーチューン	133
レイヤーモード	132
レイヤーリミット	133
レシーブスイッチ1 ~ 4	134
レベル表示ディスプレイについて	144
ロー	126
ロード	174
ローフリケンシーオシレーター	64, 85
ローミドル	127

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

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

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
電子楽器事業部 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/>

ニフティサーブ

「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

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社



この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用しています。



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。