

ディスクモード

この章では、フロッピーディスクやハードディスク、MOなどとデータをやりとりするためのディスクモードについて説明します。

REFERENCE

1

OWNER'S MANUAL

目次(ディスクモード)

ディスクモードについて	1 - 3
ファイルセレクト	1 - 4
File : FILE SELECT : ファイルセレクト	1 - 5
File / Sort : SORT FILES : ソートファイル	1 - 9
File / Info : FILE INFORMATION : ファイルインフォメーション	1 - 10
File / Abrt : ABORT LOAD : アボートロード	1 - 11
File / CILd : CLEAR & LOAD : クリア&ロード	1 - 12
File / Load : LOAD : ロード	1 - 13
File / Find : FIND FILES : ファインドファイル	1 - 16
File / Name : RENAME FILE : リネームファイル	1 - 19
File / Kywd : SET KEYWORD : セットキーワード	1 - 20
File / Del : DELETE FILE : デリートファイル	1 - 21
File / Copy : COPY FILE : コピーファイル	1 - 22
File / Mark : AUTO MARKING : オートマーキング	1 - 23
File / Map : QUICK MAPPING : クイックマッピング	1 - 24
ボリュームセレクト	1 - 30
Vol : VOLUME SELECT : ボリュームセレクト	1 - 31
Vol / Sort : SORT VOLUMES : ソートボリューム	1 - 33
Vol / Info : VOLUME INFORMATION : ボリュームインフォメーション	1 - 34
Vol / Abrt : ABORT LOAD : アボートロード	1 - 35
Vol / CILd : CLEAR & LOAD : クリア&ロード	1 - 36
Vol / Load : LOAD VOLUME : ロードボリューム	1 - 37
Vol / Name : RENAME VOLUME : リネームボリューム	1 - 39
Vol / Del : DELETE VOLUME : デリートボリューム	1 - 40
Vol / Copy : COPY VOLUME : コピーボリューム	1 - 41
Vol / NVol : MAKE NEW VOLUME : メークニューボリューム	1 - 42
Vol / PCLd : PROGRAM CHANGE & LOAD : プログラムチェンジ&ロード	1 - 43
ディスクセレクト	1 - 45
Disk : DISK SELECT : ディスクセレクト	1 - 46
Disk / Name : RENAME DISK : リネームディスク	1 - 48
Disk / : PREVIOUS PAGE : プリビウスページ	1 - 49
Disk / : NEXT PAGE : ネクストページ	1 - 49
Disk / Frmt : FORMAT DISK : フォーマットディスク	1 - 50
Disk / Bkup : BACKUP DISK : バックアップディスク	1 - 53
Disk / DB : DATA BASE CONFIGURATION : データベースコンフィギュレーション	1 - 54
Disk / SCSI : SCSI CONFIGURATION : SCSIコンフィギュレーション	1 - 55

ディスクモードについて

ディスクモードは、ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなどからメモリーにデータを読み込んだり、ディスクやファイルを管理するためのモードです。

ディスクモードは、次のように分けることができます。

ファイルセレクト

ファイルに対して、さまざまな作業を行います。**DISK** を押した後、**F1** (File) を押すと、この画面になります。



ディスクサンプルエディット

ファイルセレクトで選んだサンプルに対して、直接エディット作業を行います。ファイルセレクト画面でサンプルを選択した後、**EDIT** を押すと、この画面になります。



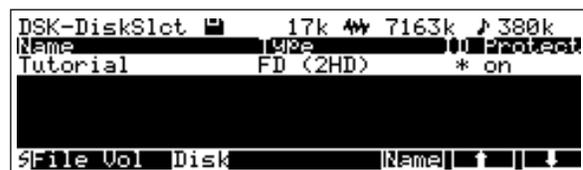
ボリュームセレクト

ボリュームに対して、さまざまな作業を行います。**DISK** を押した後、**F2** (Vol) を押すと、この画面になります。



ディスクセレクト

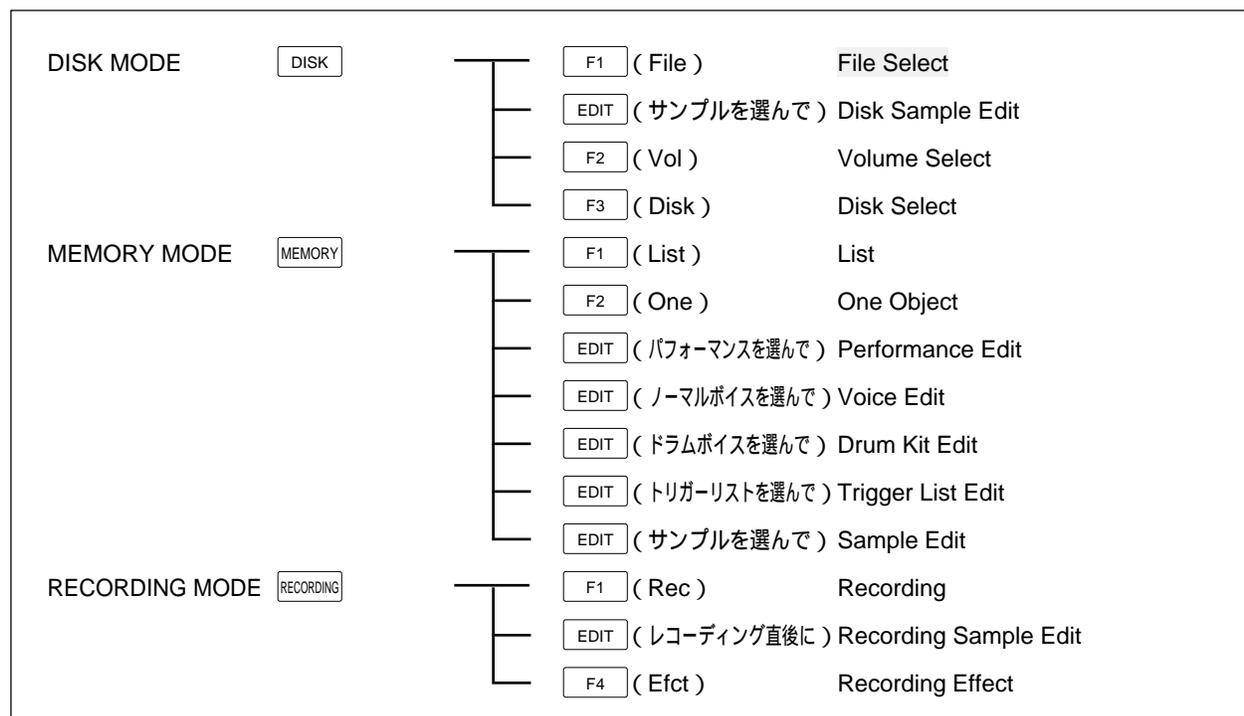
ディスクに対して、さまざまな作業を行います。**DISK** を押した後、**F3** (Disk) を押すと、この画面になります。



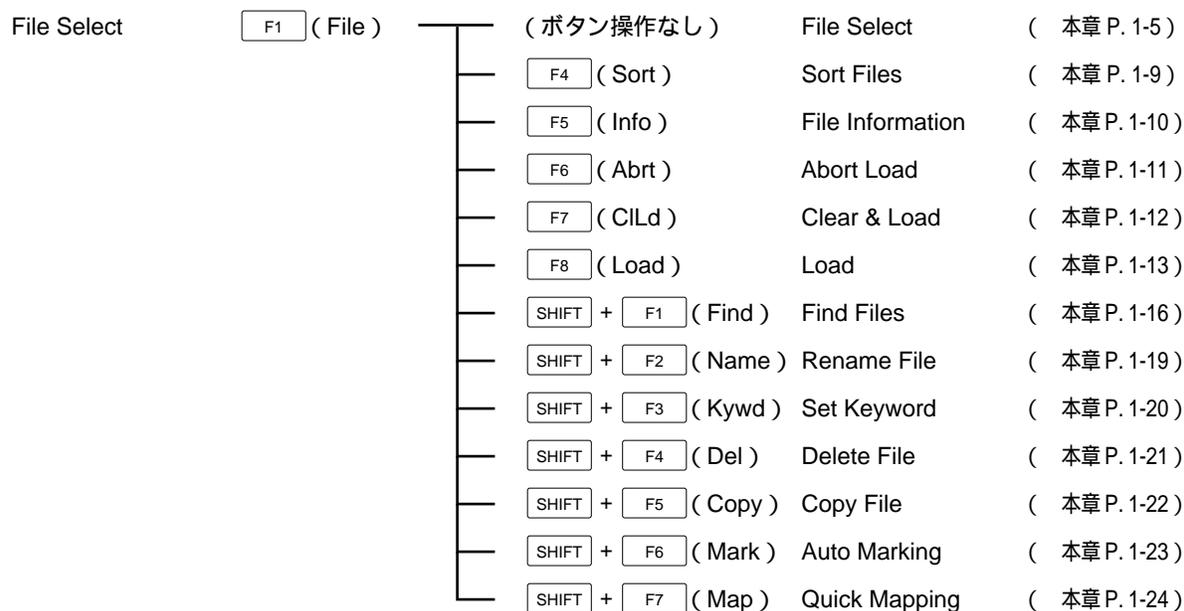
次のページから、これらの機能を順番に説明していきます。

ファイルセレクト

ここでは、ディスクモードの中のファイルセレクトについて説明します。ファイルセレクトでは、ディスク内のデータを扱う上で最小単位となる「ファイル」に対して、さまざまな作業を行います。



ファイルセレクトは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を説明していきます。



File : FILE SELECT : ファイルセレクト

機能 ディスク、ボリューム内のファイルを表示します。

操作 DISK F1 (File)

Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム
Load Type	9種類から選択
File Name	任意のファイル
M	無印, √



解説

- ・任意のディスクの中のボリュームに含まれているファイルを、一覧形式で表示します。
- ・この画面で任意のファイルを選択(あるいはマーク)した後、次の項以降で説明するさまざまなファイル単位の作業を行います。
- ・ファイル一覧に、特定の種類のファイルだけを表示させることができます。この操作は次のボタンを使って行います。

SIMUL VIEW
INST 9-16 (サイマルビュー) : このボタンが点灯しているときは、以下の各ボタンは個別にオン/オフが可能となります。消灯しているときは、以下の各ボタンは択一選択となります。

PERFORM
1 / 9 : パフォーマンスファイルを表示します。

VOICE
2 / 10 : ボイスファイルを表示します。

DRUM
3 / 11 : ドラムボイスファイルを表示します。

TRIG LIST
4 / 12 : トリガーリストファイルを表示します。

SAMPLE
5 / 13 : サンプルファイルを表示します。

OTHERS
6 / 14 : その他のファイルを表示します。

- ・また、STEREO
8 / 16 を使うと、ステレオサンプルを2つのモノラルサンプル(-Lと-R)として表示するか、1つのステレオサンプル(-S)として表示するかを選択することができます。

- Disk
- ・Disk(ディスク)では、フロッピーディスクやハードディスク、MOディスク、CD-ROMなどのディスクを選択します。
 - ・「Disk:」の右側には、そのディスクの種類が表示されます。

- Volume
- ・Volume(ボリューム)では、選択したディスクに含まれるボリュームを選択します。
 - ・ディスクとボリュームを選択すると、そのボリュームに入っているファイル(さらに前述のボタンの条件が満たされるファイル)が画面右側に表示されます。
- Load Type
- ・Load Type(ロードタイプ)では、ファイルをロードする場合に、ロードするファイルのタイプを次の中から選択します。
- EntireVolume : 選択されているボリューム内のすべてのファイル(オブジェクトに設定されたプログラムチェンジナンバーを含む)をロードします。続けて2つ以上のボリュームをロードした場合には、最後のボリュームのプログラムチェンジナンバー設定が有効となります。
- EntVol/NoPgmChng : 選択されているボリューム内のすべてのファイル(オブジェクトに設定されたプログラムチェンジナンバーを除く)をロードします。
- Cursor&Related : カーソルの置かれているファイルと、そのファイルで使用しているファイル(下位オブジェクトファイル)をロードします。(ただしトリガーリストで使用しているサンプルファイルはロードしません)
- CursorItemOnly : カーソルの置かれているファイルのみをロードします。
- All Samples : 選択されているボリューム内のすべてのサンプルファイルをロードします。
- All Voices : 選択されているボリューム内のすべてのノーマルボイスファイルをロードします。また、各ノーマルボイスで使用しているサンプルファイルもロードします。
- All DrumKits : 選択されているボリューム内のすべてのドラムボイスファイルをロードします。また、各ドラムボイスで使用しているサンプルファイルもロードします。
- All TriggerLists : 選択されているボリューム内のすべてのトリガーリストファイルをロードします。
- All Performances : 選択されているボリューム内のすべてのパフォーマンスファイルをロードします。また、各パフォーマンスで使用しているノーマルボイスファイルやドラムボイスファイル、トリガーリストファイル、サンプルファイルもロードします。

- File Name
- ・File Name(ファイルネーム)の部分では、ロードやデリートなどの作業の対象となるファイルを一覧表の中から選択します。
 - ・ファイルネームの右側に表示される「Type」は、ファイルタイプを示します。

PFM	: パフォーマンスファイル
VCE	: ノーマルボイスファイル
DRM	: ドラムボイスファイル
TRG	: トリガーリストファイル
SMP	: サンプルファイル
ASM	: エイリアスサンプルファイル
CSM	: コンプレストサンプル
ACS	: エイリアスコンプレストサンプル
 - ・「%」では、実装されている波形メモリー(メモリー上のサンプルを入れる部分)の最大容量に対する、各ファイルの波形データの容量がパーセンテージで表示されま
す。波形データを持つのは、サンプルファイルとコンプレストサンプルファイル
だけですので、それ以外のファイルでは「--」と表示されます。
- M
- ・M(Mark : マーク)では、クイックマッピングの処理の対象となるファイルを設定
します。
 - ・この部分にカーソルを移動して、 +1 を押すとチェックマークが付けることが
できます。
 - ・マークは、複数のファイルに付けることができます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ファイル一覧でサンプルを選択した後、 を押すと、そのサンプルのエディッ
トを行うことができます。この機能を使えば、メモリーに入り切らないような大き
なサンプルもエディットすることができます。
- ・ (Sort)を押すと、ファイル一覧の表示順序を変更することができます。(
本章 P. 1-9)
- ・ (Info)を押すと、選択されているファイルのインフォメーションを表示させ
ることができます。(本章 P. 1-10)
- ・ (Abrt)を押すと、ロード(バックグラウンドロード)の実行中に、ロードを
中止することができます。(本章 P. 1-11)
- ・ (CILd)を押すと、現在メモリー上に入っているオブジェクトをすべて消去
した後、ファイルをメモリーにロードします。(本章 P. 1-12)

- F8
・ F8 (Load)を押すと、現在メモリー上に入っているオブジェクトを残したまま、ファイルをメモリーに追加する形でロードします。(本章 P. 1-13)
- SHIFT + F1
・ SHIFT + F1 (Find)を押すと、さまざまな条件を満たすファイルを検索することができます。(本章 P. 1-16)
- SHIFT + F2
・ SHIFT + F2 (Name)を押すと、選択されているファイルのファイル名を変更することができます。(本章 P. 1-19)
- SHIFT + F3
・ SHIFT + F3 (Kywd)を押すと、選択されているファイルのキーワードを設定することができます。(本章 P. 1-20)
- SHIFT + F4
・ SHIFT + F4 (Del)を押すと、選択されているファイルを削除することができます。(本章 P. 1-21)
- SHIFT + F5
・ SHIFT + F5 (Copy)を押すと、選択されているファイルをコピーすることができます。(本章 P. 1-22)
- SHIFT + F7
・ SHIFT + F6 (Mark)を押すと、クイックマッピングで使用するマークを、オブジェクトの種類ごとに一括して付けたり、はずしたりすることができます。(本章 P. 1-23)
- SHIFT + F8
・ SHIFT + F7 (Map)を押すと、マークされているサンプルを組み合わせ、新しいノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスをメモリー上に作ることができます。(本章 P. 1-24)



注 意

- ・ディスクモードで EDIT を使って、エディットに進めるのは、ファイル一覧でサンプルを選択しているときだけです。その他のオブジェクトのエディットは、メモリーにロードした後、メモリーモードで行います。
- ・ディスクサンプルエディットは、通常のメモリー上のサンプルエディットに比べて、いくつかの制約があります。



参 考

- ・ファイル一覧でサンプルを選択した後、AUDITION を使ってそのサンプルの音を確認することができます。(ただし、コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルは除く)
- ・ディスクモードでのサンプルエディットに入ったとき、「WARNING : Disk Sample Edit is protected. Please turn off Disk Sample Edit Protect in SETUP(Utility).」と表示される場合があります。サンプルエディットを行いたいときは、セットアップユーティリティのユーザーインターフェースのディスクサンプルエディットプロテクトをオフに設定してください。
- ・拡張子が「.W 」(は任意の文字)となっているSY99やTX16Wのサンプルデータファイルを読み込むこともできます。この場合には、ボリュームで「OTHERS」を選んでください。(ただし、複数のディスクにわたるファイルは読み込めません)
- ・市販のサンプルデータファイルを読み込むことができる場合もあります。

File / Sort : SORT FILES : ソートファイル

機能 ファイル一覧の表示を並べ替えます。

操作 (File) (Sort)

Sort Type	name, type, date, size
Direction	forward, backward



解説

- ・ファイルセレクト画面のファイル一覧の表示を、任意の順序でソート(並べ替え)します。
- Sort Type
- ・Sort Type(ソートタイプ)では、何を基準に並べ替えを行うか、次のいずれかから選択します。
 - name : ファイルネームがアルファベット順になるようにソートします。
 - type : パフォーマンス、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルの順になるようにソートします。
 - date : 作成(更新)した日付、時間が新しいファイルから順にソートします。
 - size : サイズが大きいファイルから順にソートします。
- Direction
- ・Direction(ディレクション)では、ソートの順番を次のいずれかから選択します。
 - forward : 上記のソートタイプで説明した順番で並べ替えを行います。
 - backward : forwardの逆の順番で並べ替えを行います。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- (Exit)を押すと、ソートを行わないで元の画面に戻ります。
- (OK)を押すと、ソートを実行し、元の画面に戻ります。



参考

- ・ソート前に行ったファイルの選択やマークの設定は、ソート後でもそのまま維持されます。
- ・この機能は、単にファイル表示の順番を変更するだけで、ディスク内のファイルの配置を動かすような機能ではありません。

File / Info : FILE INFORMATION : ファイルインフォメーション

機能 選択されたファイルのインフォメーションを表示します。

操作 (File) 任意のファイルを選択 (Info)

設定項目はありません



 **解説**

- ・ファイルセレクト画面で選択したファイルのネームやタイプ、容量、作成(更新)日、メモを表示します。また、メモを入力、変更することもできます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Memo) を押すと、メモを入力、変更することができます。
- ・メモには、最大64文字まで入力することができます。ネーム(メモ)入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
- ・ (Exit) を押すと、元の画面に戻ります。

 **注意**

- ・データベースコンフィギュレーションのデータベース(本章P.1-54)が「off」になっている場合には、メモの入力、変更はできません。
- ・メモを付けたファイルをメモリーにロードし、それをセーブすると、メモは消えてしまいます。

 **参考**

- ・ファイル一覧でステレオサンプルを選択した後、このファイルインフォメーションを表示させた場合には、左右両チャンネルのサンプルを足した容量が表示されます。

File / Abt : ABORT LOAD : アボートロード

機能 ロード(バックグラウンドロード)の実行中に、ロードを中止します。

操作 任意のデータのロード中に (File) (Abt)

設定項目はありません



解説

- ・任意のファイルのロード中に、この操作を行うと、ボタンを押した時点でロードの最中だったファイルをロードした後、ロードを中止します。
- ・それまでにロードされていたファイルも、そのままメモリー上に残ります。



注意

- ・セーブ/ロードの実行中以外には、この機能は使えません。



参考

- ・この機能はマスターユーティリティのバックグラウンドセーブ&ロードがオンに設定されている場合、バックグラウンドで実行中のロードやセーブの処理を中止する機能です。

File / CILd : CLEAR & LOAD : クリア&ロード

機能 メモリー上の全オブジェクトを消去した上で、ファイルを読み込みます。

操作 (File) ロードタイプ、任意のファイルを選択 (CILd)

設定項目はありません



 **解説**

- ・現在メモリーに入っている全オブジェクトを消去した後、ファイルをメモリーにロードします。
- ・どのファイルがロードされるかは、ファイルセレクトの画面のロードタイプ(本章 P. 1-6)の設定により異なります。
- ・ (CILd) を押すと、メモリー上の全オブジェクトを消去してよいかどうかを確認するメッセージが表示されます。ここで (Yes) を押すと、ロードを開始します。
- ・バックグラウンドロードが「off」になっている場合、上記の画面が表示され、ロードが進行します。ロード中は のランプが点滅します。また、ロード中に (Abrt) を押すとロードを中止します。
- ・バックグラウンドロードが「on」になっている場合、上記の画面は表示されず、元の画面に戻りロードが進行します。ロード中は のランプが点滅します。バックグラウンドでロードを行わせたまま、別の作業を行うことが可能です。また、ロード中に (Abrt) を押すとロードを中止します。
- ・バックグラウンドロードについては、リファレンス第9章の「マスターユーティリティ/セーブ&ロード」をご覧ください。

 **注意**

- ・この機能を実行すると、メモリーに入っていたオブジェクトは全て消えてしまいます。必要なオブジェクトは、あらかじめセーブしておいてください。

 **参考**

- ・バックグラウンドロード中に、さらに別のファイルのバックグラウンドロードの準備をすることもできます。

File / Load : LOAD : ロード

機能 ファイルを追加ロードします。

操作 (File) ロードタイプ、任意のファイルを選択 (Load)

設定項目はありません



 **解説**

- ・現在メモリー上に入っているオブジェクトを残したまま、追加する形でファイルをメモリーにロードします。
- ・どのファイルがロードされるかは、ファイルセレクトの画面のロードタイプ(本章 P. 1-6)の設定により異なります。
- ・ (Load) を押すと、確認のメッセージが表示されます。ここで (Yes) を押すと、ロードを開始します。
- ・バックグラウンドロードが「off」になっている場合、上記の画面が表示され、ロードが進行します。ロード中は のランプが点滅します。また、ロード中に (Abt) を押すとロードを中止します。
- ・バックグラウンドロードが「on」になっている場合、上記の画面は表示されないので、元の画面に戻りロードが進行します。ロード中は のランプが点滅します。バックグラウンドでロードを行わせたまま、別の作業を行うことが可能です。また、ロード中に (Abt) を押すとロードを中止します。
- ・バックグラウンドロードについては、リファレンス第9章の「マスターユーティリティ/セーブ&ロード」をご覧ください。
- ・ロードしようとしたファイルと同じタイプおよび名前のオブジェクトが、すでにメモリー上でエディットされて存在する場合、あるいは別のディスクから同じ名前、同じタイプのファイルをロードしようとした場合などには、次のような画面が表示されます。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

F2 (ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、すでにメモリー上に存在するオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上で、新しくファイルをロードします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、メモリー上のノーマルボイス「A」でメモリー上のサンプル「B」を使っている状況で、ディスクから別のサンプル「B」を F2 (ANam) を選択してロードすると、メモリー上のサンプル「B」は「B*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「A」で使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「B*」に変更されます。リネームのルールについては、参考をご覧ください。

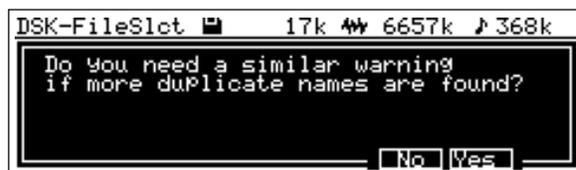
F3 (NamC) : オートリネーミング&コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。

F4 (Skip) : スキップを選択すると、ファイル名の重複するファイルはロードしません。

F5 (Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにメモリー上に存在するオブジェクトを、ディスク上のファイルで置き換えます。

F6 (Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、ロード作業を中止します。

・さらに、 F2 (ANam)、 F3 (NamC)、 F4 (Skip)、 F5 (Rplc) を選択した場合には、続いて次のような画面が表示されます。



・この画面では、「再びファイル名の重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

F6 (No) : 再びファイル名が重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。

F7 (Yes) : ファイル名が重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。



注 意

- ・ファイルネームが重複し、その処理として **F2** (ANam) を選択した場合、状況によっては次のような問題が生じることがありますのでご注意ください。

状況 : ディスクからノーマルボイス「A」およびこのノーマルボイスで使用するサンプル「B」をロードした。

ロード操作 : ディスクから同名で別音色のノーマルボイス「A」およびこのノーマルボイスで使用するサンプル「B」をロードした。このとき、すでにロードされていたノーマルボイス「A」は「A*」に、サンプル「B」は「B*」に変更される。(ここまでは、問題なし)

症状 : ディスクから「1.」のノーマルボイス「A」を使う設定になっているパフォーマンス(パフォーマンスファイルのみ)をロードした。このとき、このパフォーマンスは使用するはずのノーマルボイス「A」が「A*」になっていることを知らないで、同名で別音色のノーマルボイス「A」を使ってしまう。



参 考

- ・バックグラウンドロード中に、さらに別のファイルのバックグラウンドロードの準備をすることもできます。
- ・ANam、NamCを選択した場合のリネームのルールは、次のようになっています。ファイルネームの後ろ(16文字目)から1文字ずつ「スペース」があるかを調べます。もし、スペースがあれば、そこに「*」を付けます。スペースが見つからない場合には、先頭の1文字を次の文字(文字一覧の右隣の文字)に変更します。それでも、さらに重複する場合には、さらに次の文字に変更します。
- ・マスターユーティリティのセーブ&ロードの設定によって、ファイルネーム重複時の画面を出なくすることも可能です。

File / Find : FIND FILES : ファインドファイル

機能 任意の条件を満たすファイルを検索します。

操作 (File) + (Find)

Vol	all, current
Name	off, contain, start, end, match / 任意の検索文字
Date	任意の日付 任意の日付
Size	任意のサイズ 任意のサイズ
Kywd	off, on

```

DSK-FileSlct  86418k  6657k  368k
Find Files
Vol =all
Name=contain/EP
Date=JAN/01/1994 -> DEC/31/1994
Size=--- -> 10(%)
Kywd=on
[Key] [Name] [Dir] [Prev] [Exit] [Next]
    
```

解説

- ・現在選択されているディスク、ボリュームに含まれるファイルの中から、任意の1つの条件、または複数の条件を同時に満たすファイルを検索し、該当するファイルにカーソルを移動します。
- ・設定できる条件は、次のようになっています。

- Vol
- ・Vol(ボリューム)では、検索の対象とするボリュームを、次の中から選択します。
 - all : 選択されているディスク内のすべてのボリュームを検索の対象とします。
 - current : 選択されているボリュームのみを検索の対象とします。
- Name
- ・Name(ネーム)では、ファイルネームで検索を行います。
 - ・ファイルネーム検索の条件は、次の中から選択することができます。
 - off : ファイルネームを検索条件として使いません。
 - contain : 検索文字がファイルネームに含まれるファイルを検索します。たとえばボリューム内に「ABCD」「DABC」「CDAB」「BCDA」「AB」という5つのファイルがある場合、検索文字「AB」で検索すると「ABCD」「DABC」「CDAB」「AB」の4つが条件を満たします。
 - start : 検索文字でファイルネームが始まるファイルを検索します。たとえばボリューム内に前の5つのファイルがある場合、検索文字「AB」で検索すると「ABCD」と「AB」が条件を満たします。

- end : 検索文字でファイル名が終わるファイルを検索します。たとえばボリューム内に前の5つのファイルがある場合、検索文字「AB」で検索すると「CDAB」と「AB」が条件を満たします。
- match : 検索文字とファイル名が完全に一致するファイルを検索します。たとえばボリューム内に上の5つのファイルがある場合、検索文字「AB」で検索すると「AB」のみが条件を満たします。
- ・検索文字を設定するときは、 (Name) を押します。ネームの入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
- Date
- ・Date (デート) では、ファイルの作成 (更新) 日で検索を行います。
 - ・「 」の左右で限定される日に作成あるいは更新されたファイルが検索されます。
 - ・「---/--/----」は、条件を設定していないことを示します。「 」の両側を「---/--/----」に設定すると、作成 (更新) 日を条件にしないことになります。
 - ・「 」の左側の設定を「---/--/----」にすると、「 」の右側で設定した日付以前に作成 (更新) されたファイルを検索します。「 」の右側の設定を「---/--/----」にすると、「 」の左側で設定した日付以降に作成 (更新) されたファイルを検索します。
- Size
- ・Size (サイズ) では、ファイルの容量 (メモリーの実装波形メモリーに占める割合) で検索を行います。
 - ・「 」の左右で限定されるサイズの容量のファイルが検索されます。
 - ・「---」は、条件を設定していないことを示します。「 」の両側を「---」に設定すると、サイズを条件にしないことになります。
 - ・「 」の左側の設定を「---」にすると、「 」の右側で設定したサイズよりも小さいファイルを検索します。「 」の右側の設定を「---」にすると、「 」の左側で設定したサイズよりも大きいファイルを検索します。
- Kywd
- ・Kywd (キーワード) では、ファイルに付けられたキーワードで検索を行います。
 - ・キーワードで検索を行う場合には、この項目で「on」を選択した後、 (Kywd) を押し、検索するキーワードを設定します。キーワードを設定する操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / キーワードの設定」をご覧ください。
 - ・ユーザーキーワードで検索を行う場合には、目的のディスクのプリファレンスパラメーターファイル (プリファレンスデータ) をロードしておいてください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Kywd) を押すと、検索するキーワードを設定する画面が表示されます。ただし、キーワードが「off」に設定されている場合は使用できません。
-   (Name) を押すと、検索文字を設定する画面が表示されます。
-   (Clr) を押すと、全ての検索条件を白紙に戻します。
-   (Prev) を押すと、逆方向に検索を実行し、該当するファイルにカーソルを移動します。
-   (Exit) を押すと、検索を行わないで元の画面に戻ります。
-   (Next) を押すと、正方向に検索を実行し、該当するファイルにカーソルを移動します。通常は、条件設定後、このボタンを押して検索を行います。さらに同じ条件を満たす別のファイルを検索するときは、再び  +  (Find) を押し、そのまま  (Next) を押します。



注意

- 複数のディスクにまたがった検索を行うことはできません。



参考

- キーワードで検索を行うとき、プリセットキーワードの大分類(たとえばPiano)を設定すると、同系統のキーワードのもの(AcPiano、EIPIano、MiscKb)も同時に検索します。
- ユーザーキーワードで検索を行う場合には、あらかじめプリファレンスパラメーターファイル(プリファレンスデータ)を対象となるボリュームからロードしておいてください。

File / Name : RENAME FILE : リネームファイル

機能 ファイルネーム変更します。

操作 DISK F1 (File) 任意のファイルを選択 SHIFT + F2 (Name)

Type	char, word
Name	最大16文字
Writ	insrt, over



 **解説**

- ・ファイルセレクト画面で選択していたファイルのファイルネームを変更します。
- ・このネームの設定操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

 **参考**

- ・本機以外の機器でセーブされたフロッピーディスクのファイル(MS-DOSファイル)は、リネームできません。

File / Kywd : SET KEYWORD : セットキーワード

機能 ファイルのキーワードを設定、変更します。

操作 (File) 任意のファイルを選択 + (Kywd)

キーワード1 ~ 4について

Group	Pre 1 ~ 6, Usr 1 ~ 2
Keyword	任意のキーワード



解説

- ・ファイルセレクト画面で選択していたファイルのキーワードを設定、変更します。
- ・このキーワードの設定操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / キーワードの設定」をご覧ください。

参考

- ・キーワードは、本体のプリファレンスパラメーターのキーワードを使用します。もし、ユーザーキーワードを使って設定、変更を行う場合には、プリファレンスパラメーターファイル（プリファレンスデータ）も、キーワードを付けたディスクにセーブしておいてください。
- ・データベースがオフになっている場合や、フロッピーディスクにはキーワードを設定することができません。

File / Del : DELETE FILE : デリートファイル

機能 ファイルを削除します。

操作 (File) 任意のファイルを選択 + (Del)

設定項目はありません



 **解説**

- ・ファイルセレクト画面で選択したファイルを削除します。
- (Exit)を押すと、デリートを行わないで元の画面に戻ります。
- (Go)を押すと、確認のメッセージを表示した後、デリートを実行し元の画面に戻ります。

 **注意**

- ・この操作を実行すると、ファイルは完全に消えてしまいます。アンドゥなどの操作で復活させることはできませんので、十分ご注意ください。
- ・ノーマルボイスやドラムボイスなどにマッピングされているサンプルをデリートすると、そのノーマルボイスやドラムボイスでそのサンプルが鳴らなくなります。
- ・サンプルをデリートすると、そのサンプルを使ったエイリアスサンプルやエイリアスコンプレッドサンプルもデリートされます。
- ・フロッピーディスクのボリュームをデリートすると、フォーマットされます。ご注意ください。

 **参考**

- ・フロッピーディスクやMOディスクのライトプロテクトタブがオンになっている場合、ファイルのデリートはできません。

File / Copy : COPY FILE : コピーファイル

機能 ファイルをコピーします。

操作 (File) 任意のファイルを選択 + (Copy)

Dest Disk	任意のディスク
Dest Volume	任意のボリューム
Dest Type	normal, alias (サンプルファイルの場合のみ)
Dest Name	最大16文字

```

DSK-FileSlot 17k 4w 6657k 368k
Copy File
<Source  FD VOLUME  (SMP)>
DestDisk  =Tutorial
DestVolume=FD VOLUME
DestType  =alias
DestName  =SD2 ff alias
[Name]   [Exit] [Go]
    
```

解説

- ・ファイルセレクト画面で選択したファイルを別のディスクやボリューム、あるいは同じボリュームにコピーします。
 - ・サンプルファイルを選択した場合には、同じサンプルのままコピーするか、エイリアスサンプルとしてコピーするかを選択することができます。
- Dest Disk
- ・Dest Disk(Destination Disk : デスティネーションディスク)では、コピー先となるディスクを選択します。
- Dest Volume
- ・Dest Volume(Destination Volume : デスティネーションボリューム)では、コピー先となるボリュームを選択します。
- Dest Type
- ・Dest Type(Destination Type : デスティネーションタイプ)では、サンプルファイルをそのままコピーするか、エイリアスサンプルとしてコピーするかを選択します。
- Dest Name
- ・Dest Name(Destination Name : デスティネーションネーム)では、コピー先でのファイルネームを設定します。
 - ・この画面が表示された時点では、オリジナルのファイルネームが表示されます。
 - ・ファイルネームを変更するときは、 (Name)を押します。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- (Name)を押すと、コピー先でのファイルネームを設定する画面が表示されます。
- (Exit)を押すと、コピーを実行しないで元の画面に戻ります。
- (Go)を押すと、コピーを実行して元の画面に戻ります。

File / Mark : AUTO MARKING : オートマーキング

機能 クイックマッピング用に、一括してマークを付けます。

操作 (File) + (Mark)

Voice	Do Nothing, mark, unmark
DrumKit	Do Nothing, mark, unmark
TriggerList	Do Nothing, mark, unmark
Sample	Do Nothing, mark, unmark



解説

- ・クイックマッピングのために、任意の種類ファイル(オブジェクト)に対して、一括してマークを付けたり、はずしたりします。
- Voice
 - ・Voice(ノーマルボイス)では、現在選択されているボリューム内の全ノーマルボイスに対して、以下の処理を行います。

Do Nothing	: 何も変更を加えません。
mark	: 全ノーマルボイスにマークを付けます。
unmark	: 全ノーマルボイスのマークをはずします。
- DrumKit
 - ・DrumKit(ドラムボイス)では、上記の「Voice」と同様に、現在選択されているボリューム内の全ドラムボイスに対してマーク処理を行います。
- TriggerList
 - ・TriggerList(トリガーリスト)では、上記の「Voice」と同様に、現在選択されているボリューム内の全トリガーリストに対してマーク処理を行います。
- Sample
 - ・Sample(サンプル)では、上記の「Voice」と同様に、現在選択されているボリューム内の全サンプルに対してマーク処理を行います。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Exit)を押すと、マーク処理を実行しないで元の画面に戻ります。
- ・ (Go)を押すと、マーク処理を実行して元の画面に戻ります。

File / Map : QUICK MAPPING : クイックマッピング

機能 マークの付けられたファイル(オブジェクト)を、上位オブジェクトにマッピングします。

操作 DISK F1 (File) 任意のファイルにマークを設定 SHIFT + F7 (Map)

Method	automatic, sequential
Type	ToPerformance, ToVoice, ToDrumKit, ToTriggerList
Name	メモリー上の任意のオブジェクト
Element	1 ~ 4 (TypeでToVoiceまたはToDrumKitを選択したときのみ表示)
Rule	OneKeyFromC1, OriginalKey, DevideEqually (Methodでautomaticを選択し、TypeでToVoiceまたは ToDrumKit、ToTriggerListを選択したときのみ表示)

```

DSK-FileSlot 17k 4w 6527k 365k
Quick Mapping
Method =automatic
Type =ToDrumKit(AutoLoad)
Name =New Drum
Element=1
Rule =DivideEqually
New Exit Go
    
```



解説

- ・マークの付けられたファイル(オブジェクト)で構成される上位オブジェクトを、全自動的、あるいは半自動的にメモリー上に作成(あるいは再作成)します。
- ・たとえば、ディスク上のいくつかのサンプルにマークを付けておき、このクイックマッピングの機能で、そのサンプルを使った新しいノーマルボイスを簡単に作成することができます。このとき、ノーマルボイスはメモリー上に作成されます。また、このノーマルボイスで使用するサンプルは、自動的にメモリー上にロードされます。
- ・この機能を活用するためには、内部処理の規則を理解しておく必要があります。この規則については、後ろの「参考」で詳しく説明します。

Method	・Method(メソッド)では、クイックマッピングを全自動で行うか、半自動で行うかを選択します。
automatic	: Rule(ルール)で設定した規則にしたがって、マークされた下位オブジェクトを全自動で上位オブジェクトにマッピングします。
sequential	: マークされた下位オブジェクトをマッピングするセンターキーを一つずつ手動で設定しながら、上位オブジェクトにマッピングします。この設定を行う画面については、後述します。

- Type
- ・Type(タイプ)では、マッピングする上位オブジェクトの種類を設定します。
 - ToPerformance(Auto Load) : マークされたノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを、パフォーマンスにマッピングします。
 - ToVoice(Auto Load) : マークされたサンプルを、ノーマルボイスにマッピングします。
 - ToDrumKit(Auto Load) : マークされたサンプルを、ドラムボイスにマッピングします。
 - ToTriggerList : マークされたサンプルを、トリガーリストにマッピングします。
 - ・これら以外の組み合わせ、たとえば、ノーマルボイスをドラムボイスにマッピングしようとした場合などには、マッピングは実行されません。(マッピング可能なオブジェクトのみマッピングを行います)
- Name
- ・Name(ネーム)では、マッピングの対象となるオブジェクトを選択します。
 - ・ここで選択できるオブジェクトは、タイプで設定されている種類の、すでにメモリー上に存在しているオブジェクトのみです。ディスク上のオブジェクトやタイプの設定と異なるオブジェクトは選択できません。
 - ・新しいオブジェクトを作って、そのオブジェクトにマッピングを行いたい場合には、 (New) を押します。
- Element
- ・Element(エレメント)では、タイプで「ToVoice」「ToDrumKit」が選択されている場合に、そのノーマルボイスまたはドラムボイスの、何番のエレメントにマッピングを行うか設定します。
 - ・マッピングの対象となるノーマルボイス(すでにメモリー上に存在するノーマルボイス)のエレメント数が、ここで設定するエレメント番号よりも少ない場合には、自動的にエレメント数が増やされます。
- Rule
- ・Rule(ルール)では、メソッドで「automatic」が選択され、かつタイプで「ToVoice」「ToDrumKit」「ToTriggerList」が選択されている場合に、サンプルをマッピングするためのルールを、次の中から設定します。
 - OneKeyFromC1 : マークされたサンプルを音程C1(36)から順番に、半音ずつセンターキーを増やしながらかマッピングしていきます。オリジナルキーが正しく設定されていない大量のサンプル(SEなどのサンプルなど)を、単に鍵盤に並べたい場合などに使用します。

- OriginalKey : マークされたサンプルが持つオリジナルキーを、そのままセンターキーとしてマッピングします。オリジナルキーが正しく設定されているサンプルを、きれいに鍵盤に並べたい場合などに使用します。
- DevideEqually : 音程C1(36)～C6(96)までを、マークされたサンプル数に等分し、各領域の中央の音程をセンターキーとしてマッピングします。オリジナルキーが正しく設定されていないサンプル(打楽器のサンプルなど)を、適当な音程領域を持たせて並べたい場合などに使用します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- (New)を押すと、タイプで設定されている種類の新しいオブジェクトがメモリー上に作成されます。
- (Exit)を押すと、クイックマッピング処理を実行しないで元の画面に戻ります。
- (Go)を押すと、クイックマッピング処理を実行して元の画面に戻ります。

メソッドで「sequencial」を選択し、かつタイプで「ToPerformance」「ToVoice」「ToDrumKit」「ToTriggerList」のいずれかを選択した場合には、 (Go)を押した後、次のような画面が表示されます。



この画面では、該当するサンプル(画面3行目に表示)の、センターキー(Center Key: オリジナルキーを配置する音程: ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストの場合にはC3からのオフセット)を設定します。センターキーを設定したら、 (Map)を押します。この操作を、マークされたサンプル分だけ繰り返すと、 (Map)が (Agin)に変わり、サンプル名の部分に「Finish!」が表示されます。この後、 (OK)を押すと、マッピングが終了します。

途中で (Pass)を押すと、そのサンプルはマッピングしないで先に進みます。また、 (MDIn)を使って、センターキーの設定にMIDIイン機能を使うこともできます。

(Agin)を押すと、それまでのマッピングをキャンセルし、最初からマッピングをやり直すことができます。



注意

- ・タイプで、「ToPerformance」「ToVoice」「ToDrumKit」を選択してクイックマッピングを実行した場合、そのマッピングに使用する下位ファイルは、自動的にメモリー上にロードされます。このときファイル名などが重複する場合には、その処理を選択する画面が表示されます。また、ロード中に **F6** (Abt) を押すことで、ロードを中止することもできます。
- ・トリガーリストにマッピングできるサンプルは、通常のサンプルとエイリアスサンプルだけです。コンプレッドサンプルやエイリアスコンプレッドサンプルはマッピングできません。



参考

- ・オートマーキングの機能を使えば、オブジェクトの種類ごとに一括してマークを付けたり、はずしたりすることができます。(本章 P. 1-23)
- ・クイックマッピングに入る前に、**STEREO**_{8/16} が点灯している場合には、ステレオサンプルをステレオのままマッピングすることができます。**STEREO**_{8/16} が消灯している場合には、ステレオサンプルをモノラル(×2)のサンプルとしてマッピングすることができます。

クイックマッピングの規則

タイプで「ToPerformance」を選択した場合

- ・空いているインストゥルメント(新しいパフォーマンスの場合は全インストゥルメントが空いている)に、マークされたノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを順番にマッピングします。空いているインストゥルメントがない場合には、マッピングを行いません。
- ・ステレオサンプルをマッピングする場合には、2つ連続して空いているインストゥルメントを捜し、そこにマッピングします。また、この場合には、両インストゥルメントのMIDIレシーブチャンネルを自動的に合わせ(1つ目の方のチャンネルに合わせます)、パンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・マッピングしたインストゥルメントのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。
- ・マッピングしたインストゥルメントのレベルは、最大になります。
- ・メソッドが「automatic」の場合、マッピングしたインストゥルメントのノートシフトは、0になります。ただし、サンプルをマッピングした場合には、C3の鍵盤でサンプルのオリジナルピッチが発音するようにノートシフトが変更されます。
- ・マッピングしたインストゥルメントのモノ(パンのモノスイッチ)は、オフになります。ただし、サンプルをマッピングした場合には、オンになります。
- ・ドラムボイス、トリガーリストをマッピングした場合には、マッピングしたインストゥルメントのドラムアサイナブルアウトブットは、オンになります。

- ・サンプルをマッピングした場合には、マッピングしたインストゥルメントのローリミット、ハイリミットを、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットにサンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した値を設定します。(Method=automaticの場合は、自動的に設定されます)
- ・サンプルのオリジナルキーが、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。

タイプで「ToVoice」を選択した場合

- ・マークされたサンプルを、設定されたエレメント番号の、空いているキーバンクにマッピングします。空いているキーバンクがない場合には、マッピングを行いません。
- ・サンプル自身に設定されているオリジナルキーが、ローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。
- ・マッピング先として設定したエレメント番号が、対象となるノーマルボイスに存在しない場合には、自動的にエレメントが増やされます。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されていない(空白の音域になっている) 場合には、センターキーを中心にサンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲で最大限の音域を確保(占有) します。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されている場合には、そのキーバンクのサンプルと新たにマッピングするサンプルとでその音域を分けあいます。ただし、音域はサンプルのローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲内となります。また、既存のサンプルのオリジナルキーからキーバンクのノートシフト分を引いた音程と、新たにマッピングするサンプルのセンターキーが一致する場合には、既存のサンプルを消し、新しいサンプルを使用します。
- ・マッピングしたキーバンクのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたサンプルがステレオサンプルの場合には、キーバンクのパンを左端(-63)、右端(+63) に設定します。
- ・センターキーが、サンプルのオリジナルキーと一致するように、ノートシフトは自動的に変更されます。
- ・マッピングしたキーバンクのスイッチ(発音のオン / オフスイッチ) は、オンになります。

タイプで「ToDrumKit」を選択した場合

- ・マークされたサンプルを、設定されたエレメント番号の、空いているキーバンクにマッピングします。空いているキーバンクがない場合には、自動的にキーバンクが増やされます。ただし、キーバンクを増やせない場合には、マッピングを行いません。
- ・サンプル自身に設定されているオリジナルキーが、ローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。

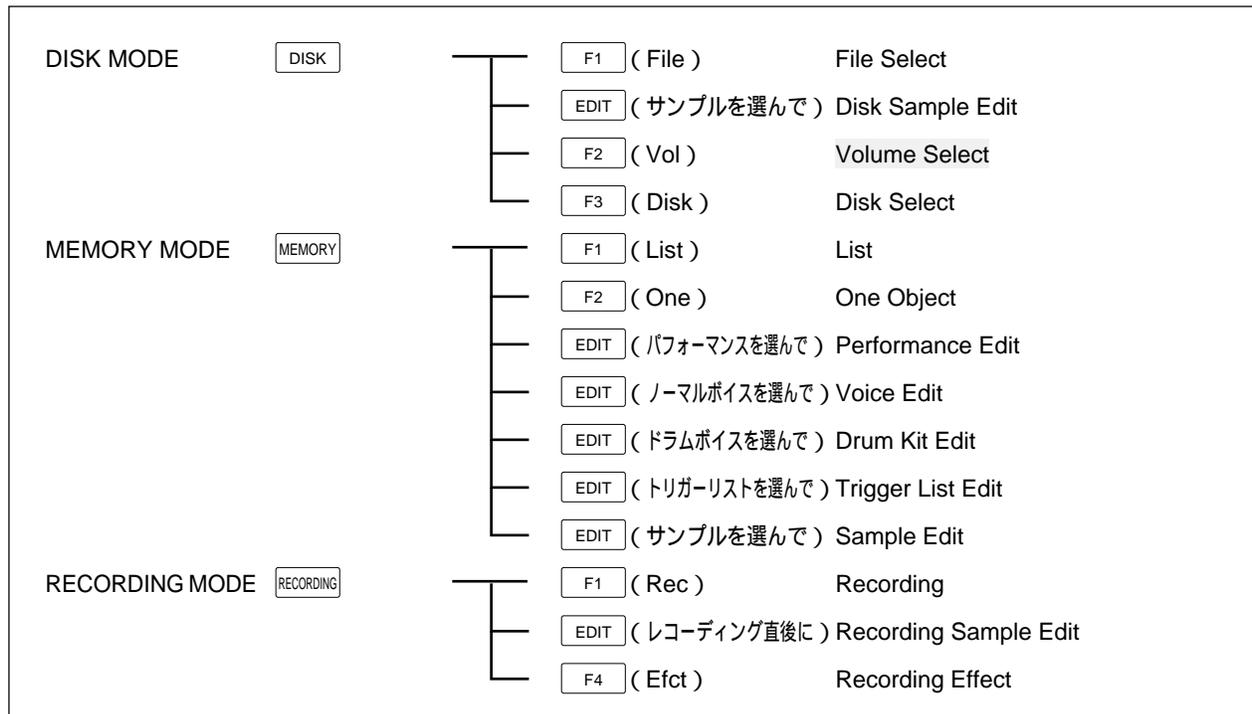
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されていない(空白の音域になっている)場合には、センターキーを中心にサンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲で最大限の音域を確保(占有)します。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されている場合には、そのキーバンクのサンプルと新たにマッピングするサンプルとでその音域を分けあいます。ただし、音域はサンプルのローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲内となります。また、既存のサンプルのオリジナルキーからキーバンクのノートシフト分を引いた音程と、新たにマッピングするサンプルのセンターキーが一致する場合には、既存のサンプルを消し、新しいサンプルを使用します。
- ・マッピングしたキーバンクのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたサンプルがステレオサンプルの場合には、キーバンクのパンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・マッピングしたキーバンクのピッチは、「follow」になります。
- ・センターキーが、サンプルのオリジナルキーと一致するように、ノートシフトは自動的に変更されます。
- ・マッピングしたキーバンクのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。

タイプで「ToTriggerList」を選択した場合

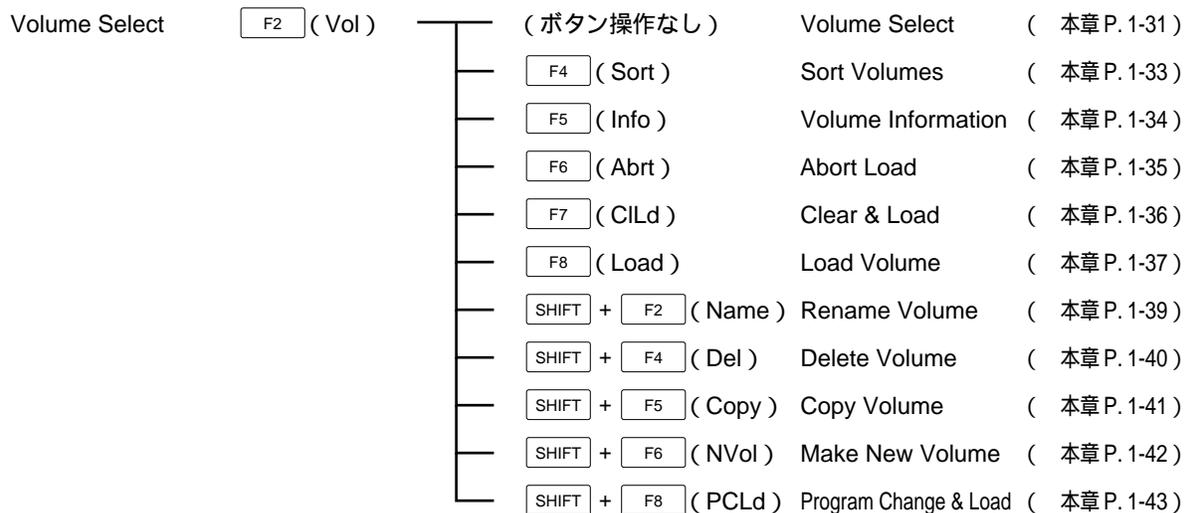
- ・マークされたサンプルを、空いているキーバンクにマッピングします。空いているキーバンクがない場合には、自動的にキーバンクが増やされます。ただし、キーバンクを増やせない場合には、マッピングを行いません。
- ・サンプル自身に設定されているオリジナルキーが、ローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されていない(空白の音域になっている)場合には、センターキーを中心にサンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲で最大限の音域を確保(占有)します。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されている場合には、そのキーバンクのサンプルと新たにマッピングするサンプルとでその音域を分けあいます。ただし、音域はサンプルのローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲内となります。また、既存のサンプルのオリジナルキーからキーバンクのノートシフト分を引いた音程と、新たにマッピングするサンプルのセンターキーが一致する場合には、既存のサンプルを消し、新しいサンプルを使用します。
- ・マッピングしたキーバンクのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたサンプルがステレオサンプルの場合には、キーバンクのパンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・マッピングしたキーバンクのピッチは、「follow」になります。
- ・センターキーが、サンプルのオリジナルキーと一致するように、ノートシフトは自動的に変更されます。
- ・マッピングしたキーバンクのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。

ボリュームセレクト

ここでは、ディスクモードの中のボリュームセレクトについて説明します。ボリュームセレクトでは、ディスク内の「ボリューム」に対して、さまざまな作業を行います。



ファイルセレクトは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Vol : VOLUME SELECT : ボリュームセレクト

機能 ディスク内のボリュームを表示します。

操作 (Vol)

Disk	任意のディスク
Load Type	EntireVolume, EntVol/NoPgmChng
Volume Name	任意のボリューム
PC Load	(表示のみ)

```

DSK-VolmSlot 17k 4w 7163k 380k
Disk:FD (2HD) Volume Name PGM CHG
=Tutorial FD VOLUME ---
                OTHERS ---
LoadType
=EntireVolume
$File Vol Disk Sort Print Abort Ctrl Load

```



解説

- ・任意のディスクに含まれているボリュームを一覧形式で表示します。
 - ・この画面で任意のボリュームを選択した後、次の項以降で説明するさまざまなボリューム単位の作業を行います。
- Disk**
- ・Disk(ディスク)では、フロッピーディスクやハードディスク、MOディスク、CD-ROMなどのディスクを選択します。
 - ・「Disk : 」の右側には、そのディスクの種類が表示されます。
 - ・ディスクを選択すると、そのディスクに入っているボリュームが画面右側に表示されます。
- Load Type**
- ・Load Type(ロードタイプ)では、ボリュームをロードするときの方法を次の中から選択します。
- EntireVolume : 選択されているボリューム内のすべてのファイル(オブジェクトに設定されたプログラムチェンジナンバーを含む)をロードします。続けて2つ以上のボリュームをロードした場合には、最後のボリュームのプログラムチェンジナンバー設定が有効となります。
- EntVol/NoPgmChng : 選択されているボリューム内のすべてのファイル(オブジェクトに設定されたプログラムチェンジナンバーを除く)をロードします。
- Volume Name**
- ・Volume Name(ボリュームネーム)の部分では、ロードやデリートなどの作業の対象となるボリュームを一覧表の中から選択します。
- PC Load**
- ・PC Load(Program Change & Load: プログラムチェンジ&ロード)には、プログラムチェンジ&ロード(本章 P. 1-43)で設定されている番号が表示されます。
 - ・外部MIDI機器から、ここで表示されているプログラムチェンジ情報を受信すると、自動的にそのボリュームがロードされます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F4
F4 (Sort)を押すと、ボリューム一覧の表示順序を変更することができます。
(本章 P. 1-33)
- F5
F5 (Info)を押すと、選択されているボリュームのインフォメーションを表示させることができます。(本章 P. 1-34)
- F6
F6 (Abt)を押すと、ロード(バックグラウンドロード)の実行中に、ロードを中止することができます。(本章 P. 1-35)
- F7
F7 (CId)を押すと、現在メモリー上に入っているオブジェクトをすべて消去した後、選択されているボリューム内の全ファイルをメモリーにロードします。
(本章 P. 1-36)
- F8
F8 (Load)を押すと、ボリューム内の全ファイルを追加する形でメモリーにロードします。(本章 P. 1-37)
- SHIFT + F2
SHIFT + F2 (Name)を押すと、選択されているボリュームのボリューム名前を変更することができます。(本章 P. 1-39)
- SHIFT + F4
SHIFT + F4 (Del)を押すと、選択されているボリュームを削除することができます。(本章 P. 1-40)
- SHIFT + F5
SHIFT + F5 (Copy)を押すと、選択されているボリュームをコピーすることができます。(本章 P. 1-41)
- SHIFT + F6
SHIFT + F6 (NVol)を押すと、新しいボリュームを作成することができます。
(本章 P. 1-42)
- SHIFT + F8
SHIFT + F8 (PCId)を押すと、プログラムチェンジ情報で、自動的に任意のボリュームをロードするための設定画面に移ることができます。(本章 P. 1-43)



注 意

- ・ディスクでフロッピーディスクを選択した場合、フロッピーディスクのボリューム名として、「FD VOLUME」「OTHERS」の2つが表示されますが、実際にファイルの入っているボリュームは、どちらか片方となります。本機のフロッピーディスク(および一部の他メーカーサンプラーのフロッピーディスク)の場合には、「FD VOLUME」の中にファイルが入っています。SY99やTX16Wのフロッピーディスクの場合には、「OTHERS」の中にファイルが入っています。
- ・フロッピーディスクのボリューム名は変更できません。
- ・フロッピーディスクのボリュームは削除できません。(フロッピーディスクがフォーマットされます)
- ・プログラムチェンジ&ロードは、MIDIユーティリティのプログラムチェンジスイッチがイネーブルになっていないと動作しません。

Vol / Sort : SORT VOLUMES : ソートボリューム

機能 ボリューム一覧の表示を並べ替えます。

操作 (Vol) (Sort)

Sort Type	name, date
Direction	forward, backward



 **解説**

- ・ボリュームセレクト画面のボリューム一覧の表示を、任意の順序でソート(並べ替え)します。
- Sort Type
- ・Sort Type(ソートタイプ)では、何を基準に並べ替えを行うか、次のいずれかから選択します。
 - name : ボリュームネームがアルファベット順になるようにソートします。
 - date : ボリュームを作成(更新)した日付、時間が新しいファイルから順にソートします。
- Direction
- ・Direction(ディレクション)では、ソートの順番を次のいずれかから選択します。
 - forward : 上記のソートタイプで説明した順番で並べ替えを行います。
 - backward : forwardの逆の順番で並べ替えを行います。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Exit)を押すと、ソートを行わないで元の画面に戻ります。
- ・ (OK)を押すと、ソートを実行し、元の画面に戻ります。

 **参考**

- ・ソート前に行ったボリュームの選択は、ソート後でもそのまま維持されます。
- ・この機能は、単にファイル表示の順番を変更するだけで、ディスク内のボリュームの配置を動かすような機能ではありません。

Vol / Info : VOLUME INFORMATION : ボリュームインフォメーション

機能 選択されたボリュームのインフォメーションを表示します。

操作 (Vol) 任意のボリュームを選択 (Info)

設定項目はありません



```
DSK-VolmSlct  85962k  7932k  380k
Volume Information
Name  :New Volume
Date  :DEC/07/1994 17:10
Size  :      81kBytes
PCload#:---
[Exit]
```



解説

- ・ボリュームセレクト画面で選択したボリュームのネームや容量、作成(更新)日、プログラムチェンジロード番号を表示します。



参考

- ・ボリュームの容量は、そのボリュームに含まれている全ファイルの合計の容量です。

Vol / Abt : ABORT LOAD : アボートロード

機能 ロード(バックグラウンドロード)の実行中に、ロードを中止します。

操作 任意のデータのロード中に (Vol) (Abt)

設定項目はありません



解説

- ・任意のファイルのロード中に、この操作を行うと、ボタンを押した時点でロードの最中だったファイルをロードした後、ロードを中止します。
- ・それまでにロードされていたファイルも、そのままメモリー上に残ります。



注意

- ・セーブ/ロードの実行中以外には、この機能は使えません。



参考

- ・マスターユーティリティのバックグラウンドセーブ&ロードがオンに設定されている場合、バックグラウンドで実行中のロードやセーブの処理を中止する機能です。

Vol / CILd : CLEAR & LOAD : クリア&ロード

機能 メモリー上の全オブジェクトを消去した上で、ボリューム内の全ファイルをロードします。

操作 (Vol) 任意のボリュームを選択 (CILd)

設定項目はありません



解説

- ・現在メモリーに入っている全オブジェクトを消去した後、選択されているボリューム内のファイルをメモリーにロードします。
- ・ボリュームセレクトの画面のロードタイプで、「EntireVolume」が選択されていた場合には、ボリューム内の全ファイルがロードされます。「EntVol/NoPgmChng」が選択されていた場合には、オブジェクトに設定されたプログラムチェンジナンバーを除く全ファイルがロードされます。
- ・ (CILd)を押すと、メモリー上の全オブジェクトを消去してよいかどうかを確認するメッセージが表示されます。ここで (Yes)を押すと、ロードを開始します。
- ・バックグラウンドロードが「off」になっている場合、上記の画面が表示され、ロードが進行します。ロード中はのランプが点滅します。また、ロード中に (Abrt)を押すとロードを中止します。
- ・バックグラウンドロードが「on」になっている場合、上記の画面は表示されないので、元の画面に戻りロードが進行します。ロード中はのランプが点滅します。バックグラウンドでロードを行われたまま、別の作業を行うことが可能です。また、ロード中に (Abrt)を押すとロードを中止します。
- ・バックグラウンドロードについては、リファレンス第9章の「マスターユーティリティ/セーブ&ロード」をご覧ください。

注意

- ・この機能を実行すると、メモリーに入っていたオブジェクトは全て消えてしまいます。必要なオブジェクトは、あらかじめセーブしておいてください。

参考

- ・バックグラウンドロード中に、さらに別のファイルのバックグラウンドロードの準備をすることもできます。

Vol / Load : LOAD VOLUME : ロードボリューム

機能 選択されたボリューム内の全ファイルを追加ロードします。

操作 (Vol) 任意のボリュームを選択 (Load)

設定項目はありません



解説

- ・ボリュームセレクト画面で選択されているボリュームに含まれる全ファイルをメモリーに追加する形でロードします。
- ・ (Load) を押すと、確認のメッセージが表示されます。ここで (Yes) を押すと、ロードを開始します。
- ・バックグラウンドロードが「off」になっている場合、上記の画面が表示され、ロードが進行します。ロード中は のランプが点滅します。また、ロード中に (Abt) を押すとロードを中止します。
- ・バックグラウンドロードが「on」になっている場合、上記の画面は表示されないので、元の画面に戻りロードが進行します。ロード中は のランプが点滅します。バックグラウンドでロードを行われたまま、別の作業を行うことが可能です。また、ロード中に (Abt) を押すとロードを中止します。
- ・バックグラウンドロードについては、リファレンス第9章の「マスターユーティリティ/セーブ&ロード」をご覧ください。
- ・ロードしようとしたファイルと同じタイプおよび名前のオブジェクトが、すでにメモリー上でエディットされて存在する場合、あるいは別のディスクから同じ名前、同じタイプのファイルをロードしようとした場合などには、次のような画面が表示されます。



- ・この画面からの操作については、ファイルセレクトのロード(本章P. 1-14)をご覧ください。



注 意

- ・重複するファイルをロードした場合には、ファイルセレクトのロード(本章P. 1-15)と同様の矛盾が生じる場合があります。



参 考

- ・バックグラウンドロード中に、さらに別のファイルのバックグラウンドロードの準備をすることもできます。

Vol / Name : RENAME VOLUME : リネームボリューム

機能 ボリュームネーム変更します。

操作 (Vol) 任意のボリュームを選択 + (Name)

Type	char, word
Name	最大16文字
Writ	insrt, over



 **解説**

- ・ボリュームセレクト画面で選択していたボリュームのボリュームネームを変更します。
- ・このネームの設定操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

 **注意**

- ・フロッピーディスクのボリュームネーム(「FD VOLUME」「OTHERS」)は、変更できません。

Vol / Del : DELETE VOLUME : デリートボリューム

機能 ボリュームを削除します。

操作 (Vol) 任意のボリュームを選択 + (Del)

設定項目はありません

```

DSK-VolmSlct  18k 4430932k  355k
Delete Volume
Name  :FD VOLUME
Date  :NOV/08/1994 19:12
Size  :1340kBytes
PCload#:-
<All files in FD will be deleted!>
      [Exit] [Go]
    
```

 **解説**

・ボリュームセレクト画面で選択したボリュームを、その中の全ファイルを含めて削除します。

・ (Exit)を押すと、デリートを行わないで元の画面に戻ります。

・ (Go)を押すと、確認のメッセージを表示した後、デリートを実行し元の画面に戻ります。

 **注意**

- ・この操作を行うと、ボリューム内の全ファイルも消えてしまいます。十分ご注意ください。
- ・フロッピーディスクのボリュームを削除する操作を行うと、フロッピーディスクがフォーマットされます。

Vol / Copy : COPY VOLUME : コピーボリューム

機能 ボリュームをコピーします。

操作 (Vol) 任意のボリュームを選択 + (Copy)

Dest Disk	任意のディスク
Dest Name	最大16文字

```

DSK-VolmSlct  86418k  4w  5844k  354k
COPY Volume
<Source :New Volume >
<Param: 1150(kB) Wave:505708(kB)>
DestDisk=InternalHD
DestFree: 86418(kB)
DestName=New Volume Copy
[Name] [Exit] [Go]
  
```

 **解説**

- ・ボリュームセレクト画面で選択したボリュームを(中の全ファイルを含めて)、別のディスクにコピーします。
- | | |
|-----------|---|
| Dest Disk | ・Dest Disk(Destination Disk : デスティネーションディスク)では、コピー先となるディスクを選択します。 |
| Dest Free | ・Dest Free(Destination Free : デスティネーションフリー)では、コピー先となるディスクの空き容量を表示します。 |
| Dest Name | <ul style="list-style-type: none"> ・Dest Name(Destination Name : デスティネーションネーム)では、コピー先でのボリュームネームを設定します。 ・この画面が表示された時点では、オリジナルのボリュームネームが表示されます。 ・ボリュームネームを変更するときは、<input type="button" value="F2"/> (Name)を押します。文字入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。 |

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Name) を押すと、コピー先でのボリュームネームを設定する画面が表示されます。
- ・ (Exit) を押すと、コピーを実行しないで元の画面に戻ります。
- ・ (Go) を押すと、コピーを実行して元の画面に戻ります。

 **注意**

- ・コピー先でボリューム名が重複する場合、コピーは実行されません。
- ・フロッピーディスクのボリュームのコピーはできません。フロッピーディスクのボリュームをコピーしたいときは、いったんメモリーにボリュームのクリア&ロードを実行した後、別のフロッピーディスクにボリュームのセーブを行ってください。
- ・ボリューム内にエイリアスサンプルが含まれている場合に、複数のディスクにまたがってコピーを行うと、元サンプルが同時にコピーできていないエイリアスサンプルは発音できなくなります。

Vol / NVol : MAKE NEW VOLUME : メークニューボリューム

機能 新しいボリュームを作成します。

操作 (Vol) + (NVol)

Type	char, word
Name	最大16文字
Writ	insrt, over



解説

- ・新しいボリュームを作成します。この画面では、ボリューム名前を付けます。
- ・新しいボリュームは、何もファイルが入っていない状態となります。
- ・ボリューム名名の設定操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / 名名の入力」をご覧ください。

Vol / PCLd : PROGRAM CHANGE & LOAD : プログラムチェンジ&ロード

機能 プログラムチェンジ情報によるボリュームロードの設定を行います。

操作 (Vol) + (PCLd)

No	1 ~ 32
Pgm	---, 1 ~ 128
Volume Name	任意のボリューム



 **解説**

- ・外部MIDI機器から受信したプログラムチェンジ情報で、任意のボリュームをロードするための設定を行います。
- No
- ・No(ナンバー)では、プログラムナンバーと対応するボリュームの組を選択します。
 - ・プログラムナンバーとボリュームの対応は、最大32種類まで設定することができます。
- Pgm
- ・Pgm(Program Number : プログラムナンバー)では、受信してボリュームをロードするためのプログラムナンバーを設定します。
 - ・「---」は、未設定であることを示します。
- Volume Name
- ・Volume Name(ボリュームネーム)では、プログラムナンバーに対応するボリュームを選択します。
 - ・このボリュームは、ボリュームセレクト画面で選択していたディスクに含まれるボリュームから選択します。
 - ・「-----」は、未選択であることを示します。
 - ・この部分にカーソルがあるときには、ボリュームネームを変更することができます。ボリュームネームを変更するときは、 (Name)を押します。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Name)を押すと、ボリュームネームを設定する画面が表示されます。
- ・ (Exit)を押すと、プログラムチェンジ&ロードの設定を中止して、元の画面に戻ります。
- ・ (OK)を押すと、プログラムチェンジ&ロードの設定を確定して、元の画面に戻ります。



注 意

- ・プログラムチェンジ&ロードは、MIDIユーティリティのプログラムチェンジスイッチがイネーブルになっていないと動作しません。
- ・この機能は、プリファレンスパラメーターを利用した機能ですので、実行する前に、プリファレンスパラメーターファイル(プリファレンスデータ)を本体にロードしてください。また、設定を変更した場合には、ディスクにセーブしてください。
- ・ここでの設定は、プリファレンスパラメーターのジョブスタイルごとに保存されます。
- ・この機能は、MIDIユーティリティのパラメーターの設定のプログラムチェンジチャンネルの設定が「Basic Rcv ch」になっていないと機能しません。

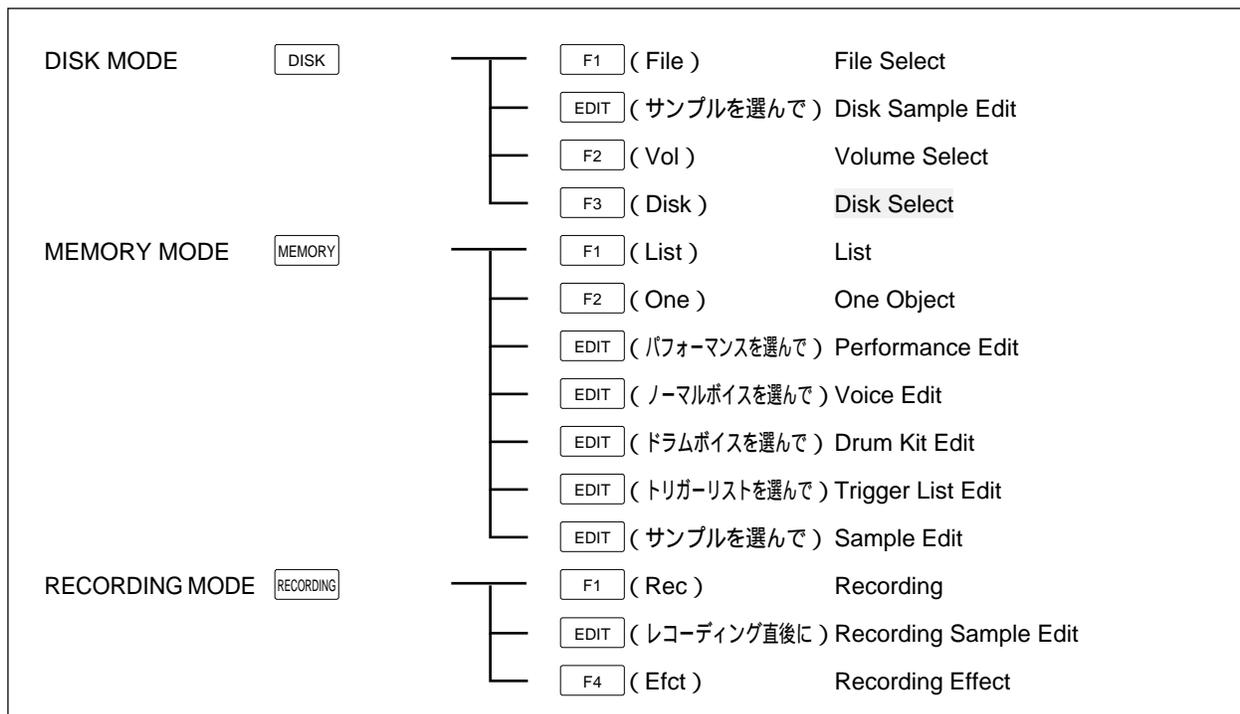


参 考

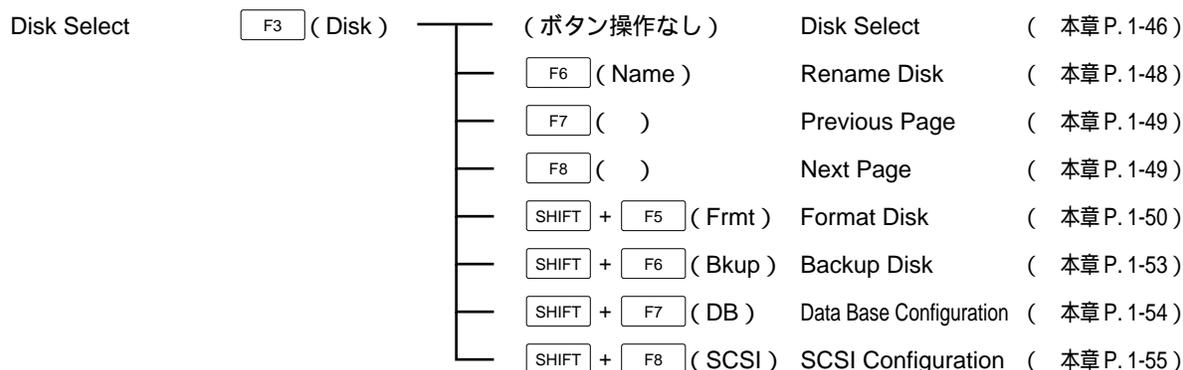
- ・この機能は、スタジオやライブなどで本機を使うとき、プログラムチェンジ情報を使って任意のボリュームをロードするための機能です。上手に活用してください。
- ・MIDIプログラムチェンジ情報は、0～127の番号で管理されています。本機のプログラムナンバーは1～128の番号を使いますので、使用する外部MIDI機器によっては、番号を1つずらす必要があります。

ディスクセレクト

ここでは、ディスクモードの中のディスクセレクトについて説明します。ディスクセレクトでは、接続されているディスクに対して、さまざまな作業を行います。



ディスクセレクトは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Disk : DISK SELECT : ディスクセレクト

機能 使用可能なディスクを表示します。

操作 (Disk)

Name 任意のディスク



解説

- 使用可能なディスクを一覧形式で表示します。
- Name • Name(ネーム)では、これから行う作業の対象となるディスクを選択します。
- Type • Type(タイプ)には、ディスクのタイプが表示されます。
- ID • ID(アイディー)には、SCSI IDが表示されます。フロッピーディスクの場合には「-」が表示されます。
- Protect • Protect(プロテクト)には、プロテクトのオン/オフが表示されます。
- (Name)を押すと、選択されているディスクのディスク名前を変更することができます。(本章 P. 1-48)
- + • + ()を押すと、ディスクが複数ページにわたって表示されて場合に、前のページを表示します。(本章 P. 1-49)
- + • + ()を押すと、ディスクが複数ページにわたって表示されて場合に、次のページを表示します。(本章 P. 1-49)
- + • + (Frmt)を押すと、任意のディスクをフォーマットすることができます。(本章 P. 1-50)
- + • + (Bkup)を押すと、選択されているディスクを別のディスクにバックアップすることができます。(本章 P. 1-53)
- + • + (DB)を押すと、データベースコンフィギュレーションを設定することができます。(本章 P. 1-54)
- + • + (SCSI)を押すと、SCSIの各種設定を行うことができます。(本章 P. 1-55)

**注 意**

- ・MS-DOS(18セクター / 9セクター)以外でフォーマットされたディスクは認識できません。

**参 考**

- ・「ディスク」とは、フロッピーディスク(2HDまたは2DD)および、SCSIメディア(ディスク)の1パーティションを意味します。
- ・フロッピーディスクの場合には、Typeが「FD」(2DDの場合)、「2HD」(2HDの場合)と表示されます。

Disk / Name : RENAME DISK : リネームディスク

機能 ディスクネーム変更します。

操作 (Disk) 任意のディスクを選択 (Name)

Type	char, word
Name	最大16文字
Writ	insrt, over



解説

- ・ディスクセレクト画面で選択していたディスクのディスクネームを変更します。
- ・このネームの設定操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。



参考

- ・MS-DOSのコンピューターと本機とでフロッピーディスクをやりとりするような場合には、コンピューター側でも認識できるディスクネームを付けるようにしてください。
- ・バックアップ機能で、別のディスクにバックアップを行うと、使うと、14~16文字目が「BCK」と変更されます。その点を考慮したディスクネームを付けることをおすすめします。

Disk / : PREVIOUS PAGE : プリビアスページ

機能 前のページを表示します。

操作 (Disk) ()

設定項目はありません



解説

- ・ディスクセレクト画面で、用意されているディスクがすべて表示できない場合には、複数ページにわたってディスクのリストを表示します。
- ・この複数ページにわたるリストで前のページを表示するのがこの機能です。

Disk / : NEXT PAGE : ネクストページ

機能 次のページを表示します。

操作 (Disk) ()

設定項目はありません



解説

- ・ディスクセレクト画面で、用意されているディスクがすべて表示できない場合には、複数ページにわたってディスクのリストを表示します。
- ・この複数ページにわたるリストで次のページを表示するのがこの機能です。

Disk / Frmt : FORMAT DISK : フォーマットディスク

機能 ディスクをフォーマットします。

操作 (Disk) + (Frmt)

Type
 SCSI Media,
 SCSI One Partition,
 Floppy Disk 2HD,
 Floppy Disk 2DD



その他の項目はTypeによって変化します



解説

・ハードディスクやMOディスクなどのSCSI機器、フロッピーディスクをフォーマットします。

Type ・Type(タイプ)では、フォーマットの対象を次の中から選択します。

SCSI Media : SCSIメディアそのものをフォーマットします。たとえば、ハードディスク1台、あるいはMOディスク1枚という単位でフォーマットを行います。このとき、SCSIメディア全体を1~8つの均等サイズのパーティションに分けることができます。

SCSI One Partition : SCSIメディア中の1つのパーティションだけをフォーマットします。たとえば3つのパーティションに分けられたハードディスクの中の2つ目のパーティションだけをフォーマットするといったことができます。

Floppy Disk 2HD : 2HDタイプのフロッピーディスクをフォーマットします。(MS-DOS 18セクター1440KBytes)

Floppy Disk 2DD : 2DDタイプのフロッピーディスクをフォーマットします。(MS-DOS 9セクター720KBytes)

・選択したタイプによって設定する項目が変化しますので、ここでは、それぞれについて説明していきます。

タイプでSCSI Mediaを選択した場合

- SCSI
- ・SCSI(スカジー)では、どのSCSIメディアをフォーマットするかを、SCSI IDで設定します。
 - ・SCSI IDは、各SCSIメディア側のスイッチなどで設定されています。(内蔵のSCSIメディアの場合は背面のSCSI IDスイッチで設定されています)
 - ・接続されているSCSIメディアを確認したい場合は、SCSIコンフィギュレーション(本章 P. 1-55)の機能を使います。
- Physical
- ・Physical(フィジカル)では、物理フォーマットを行うかどうかを設定します。
 - ・新しいSCSIメディアや、他の機器で使用されていたSCSIメディアをフォーマットする場合には「on」を選択します。
 - ・すでに本機で使っていたSCSIメディアを再フォーマットする場合には、「off」を選択します。(この方がフォーマット処理時間が短くて済みます)
- Partition
- ・Partition(パーティション)では、SCSIメディアを均等分割するパーティションの数を設定します。
- P 1 ~ P 8
- ・P 1~P 8(パーティション1~8)では、各パーティションのパーティションネームを設定します。
 - ・この項目にカーソルがある状態で (Name) を押すと、パーティションネームを入力、変更することができます。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
 - ・ここで設定したパーティションネームが、そのまま本機で扱うディスクネームとなります。

タイプでSCSI One Partitionを選択した場合

- SCSI
- ・SCSI(スカジー)では、フォーマットしたいパーティションが含まれているSCSIメディアをSCSI IDで設定します。
 - ・接続されているSCSIメディアを確認したい場合は、SCSIコンフィギュレーション(本章 P. 1-55)の機能を使います。
- Part
- ・Part(Partition : パーティション)では、何番のパーティションをフォーマットするかを設定します。
- Name
- ・Name(Partition Name : パーティションネーム)では、選択したパーティションのパーティションネームを設定します。
 - ・この項目にカーソルがある状態で (Name) を押すと、パーティションネームを入力、変更することができます。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
 - ・ここで設定したパーティションネームが、そのまま本機で扱うディスクネームとなります。

タイプでFloppy Disk 2HDまたはFloppy Disk 2DDを選択した場合

- Name
- Name(Disk Name : ディスクネーム)では、フロッピーディスクディスクのディスクネームを設定します。
 - この項目にカーソルがある状態で **F4** (Name)を押すと、ディスクネームを入力、変更することができます。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

- F6** • **F6** (Exit)を押すと、フォーマットを実行しないで、元の画面に戻ります。
- F7** • **F7** (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。再び **F7** (Yes)を押すとフォーマットが開始します。
- メディアの容量や種類にもよりますが、フォーマットにはある程度の時間がかかります。



注意

- フォーマットを実行すると、それまでその中に入っていたデータは消えてしまいます。
- 2HDタイプのフロッピーディスクを2DDタイプとしてフォーマットしたり、2DDタイプのフロッピーディスクを2HDタイプとしてフォーマットすることはできません。
- ライトプロテクトタブがオン(窓が開いた状態)になっているフロッピーディスクは、フォーマットできません。
- SCSIメディアに対するフォーマットは、本機独自の規格です。したがって、他のコンピューターや情報機器のフォーマットとは互換性がありません。
- フォーマットの実行中に電源を切ったりすると、そのメディア自体が破損する可能性があります。
- 本体自身のSCSI IDを指定してフォーマットを行うことはできません。
- SCSIメディアのフォーマットは、512Mバイトに制限されています。512Mバイトより大きなメディアを使う場合は、512Mバイト以下にパーティションを切ってお使いください。



参考

- フロッピーディスクに対するフォーマットは、MS-DOSと互換性があります。
- MOディスク128MBytesのフォーマットに要する時間は、約15分です。
- MOディスクの128MBytes / 230MBytesの切り換えは、自動的に行われます。
- パーティションは本機の使用目的やディスク容量などによって、一概にいくつに分けるのが適当であるとは言えませんが、200～300メガバイトぐらいのSCSIメディアであれば1パーティションで、1ギガバイトぐらいのSCSIメディアであれば3パーティションで使うのが一般的です。

Disk / Bkup : BACKUP DISK : バックアップディスク

機能 選択されたディスクの中身を別のディスクにバックアップします。

操作 (Disk) 任意のディスクを選択 + (Bkup)

Dest Disk 任意のディスク

```

DSK-DiskSlot  58490k  5844k  354k
Backup Disk
<SourceDisk:A7000 Sound >
DestinationDisk=InternalHD
<If you want to backup by 1 drive,
  eject SRC and insert DEST. now. >
[Exit] [Go]
  
```

 **解説**

- ディスクセレクト画面で選択したディスクに含まれている全ボリューム、全ファイルを別のディスクにバックアップします。
- Dest Disk
- Dest Disk (Destination Disk : デスティネーションディスク) では、バックアップ先のディスクを設定します。
-
- (Exit) を押すと、フォーマットを実行しないで、元の画面に戻ります。
-
- (Go) を押すと、確認のメッセージが表示されます。再び (Go) を押すと、バックアップが開始します。

 **注意**

- バックアップ先のディスクが容量不足の場合には、事前にそのメッセージが表示されます。
- バックアップ先のディスクに元々あったファイルはすべて消されてしまいます。十分ご注意ください。
- フロッピーディスクへのバックアップはできません。
- フロッピーディスクからのバックアップはできません。
- システムプログラムディスクのバックアップはできません。
- 複数のパーティションに分割されたMOディスクの、パーティション間でバックアップを行う場合には、メッセージに表示されるようなMOディスクの入れ替えは必要ありません。

 **参考**

- ソースディスクのデータベースがオンになっている状態で、バックアップを行うと、デスティネーションディスクのデータベースも自動的にオンになります。

Disk / DB : DATA BASE CONFIGURATION : データベースコンフィギュレーション

機能 ディスク上のデータベース処理用ファイルの使用の有無を選択します。

操作 (Disk) + (DB)

Data Base	off, on
-----------	---------



解説

- ・ファイルの検索を高速で行ったり、メモを利用するためのファイル(データベースファイル)を使用するか、しないかを選択します。
- Data Base
- ・Data Base(データベース)で、「on」を選択した場合には、このデータベースファイルを使用します。「off」を選択した場合は使用しません。
 - ・また、「on」を選択した場合には、ファイルにキーワードやメモを付けることが可能となります。
- ・ (Exit)を押すと、設定を変更しないで、元の画面に戻ります。
- ・ (OK)を押すと、設定の変更を決定し、データベースファイルを更新した後、元の画面に戻ります。

注意

- ・データベースで「off」を選択した場合には、ファイルのキーワードやメモは使用できません。
- ・フロッピーディスクの場合には、データベースを「on」にできません。

参考

- ・データベースを「on」に設定すると、ファイルの検索は、速くなりますが、セーブやデリートリネーム、キーワード設定などの処理は、ほんの少しだけ遅くなります。(データベースファイルにその情報を書き込むためです)
- ・データベースファイルは、SCSI メディアのパーティションごとに作られます。

Disk / SCSI : SCSI CONFIGURATION : SCSIコンフィギュレーション

機能 SCSI関係のセットアップを行います。

操作 (Disk) + (SCSI)

Mnt off, on



解説

- SCSIドライブの接続状況を確認したり、各SCSIドライブのマウント/アンマウントを設定します。また、本機自身のSCSI IDを設定することもできます。
 - この画面が表示された時点で、現在接続されているSCSIドライブのSCSI IDと、内部的な製品名が表示されます。
- Mnt
- Mnt (Mount : マウント) では、そのSCSIドライブを使用するか、しないかを設定します。
 - 「off」を選択すると、そのSCSIドライブ内の全パーティションが使用できない状態となります。
-
- (Scan) を押すと、再びSCSIバス上のSCSIドライブの接続状況をスキャンしなおします。
-
- (Park) を押すと、SCSIバス上のハードディスクのヘッドを退避(パーキング)させます。また、MOディスクドライブのモーターを停止させます。
-
- (Self) を押すと、次のような画面が表示されます。



- この画面では、本機自身のSCSI IDを設定します。「A7000 SCSI ID」の項目で任意のSCSI IDを設定し、 (OK) を押すと、次回起動時からSCSI IDが変更されず。(通常は6に設定しておきます)
-
- (Exit) を押すと、設定を変更しないで、元の画面に戻ります。
-
- (OK) を押すと、設定の変更を決定し、元の画面に戻ります。



注 意

- ・スタジオなどで、電源を入れたまま本体を移動するような場合には、必ず **F3** (Park) を押して、ハードディスクを保護してください。
- ・ **F3** (Park) を押し、SCSIドライブのモーターを停止させた後、再度動かす場合は、**F2** (Scan) を押します。また、MOディスクドライブのモーターを停止させた場合は、必ずMOディスクを取り出しておいてください。
- ・本機と同じSCSIバス上にコンピューターを接続している場合には、同じハードディスクをコンピューターと本機の両方でマウントしないように注意してください。SCSIデバイスの取り合いが発生し、動作に異常をきたすことがあります。
- ・SCSI IDを変更したり、新しくSCSIドライブを接続したときは、必ずこの画面で接続状況を確認してください。この画面での表示が実際の接続と異なっている場合や、この画面に入れない場合は、SCSI IDが重複しているなどの不具合が考えられます。SCSI機器の接続、設定方法については、ベーシックガイド第1章の「外部SCSI機器の接続」をご覧ください。

ヤマハ株式会社

メモリーモード：

リスト、ワンオブジェクト

この章では、メモリー上のパフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを選択して演奏を行ったり、セーブなどを行う操作を説明します。

REFERENCE

2

目次(リスト、ワンオブジェクト)

メモリーモードについて	2 - 3
演奏を行うための機能	2 - 3
エディットを行うための機能	2 - 3
リスト	2 - 5
List : LIST : リスト	2 - 7
List / New : CREATE NEW OBJECT : クリエイトニューオブジェクト	2 - 10
List / Sort : SORT OBJECTS : ソートオブジェクト	2 - 11
List / Abrt : ABORT : アポート	2 - 12
List / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト	2 - 13
List / SvEd : SAVE EDITED OBJECTS : セーブエディットオブジェクト	2 - 16
List / SvAl : SAVE ALL OBJECTS : セーブオールオブジェクト	2 - 17
List / Size : SHOW FREE SIZE : ショーフリーサイズ	2 - 20
List / Name : RENAME : リネーム	2 - 21
List / Kywd : SET KEYWORD : セットキーワード	2 - 22
List / Del : DELETE OBJECT : デリートオブジェクト	2 - 23
List / Dupl : DUPLICATE OBJECT : デュプリケートオブジェクト	2 - 24
List / Mark : AUTO MARKING : オートマーキング	2 - 27
List / Map : QUICK MAPPING : クイックマッピング	2 - 28
List / Load : LOAD VOLUME : ロードボリューム	2 - 33
ワンオブジェクト	2 - 36
One : ONE OBJECT : ワンオブジェクト	2 - 37
One / Rvrt : REVERT : リバート	2 - 39
One / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ	2 - 40

メモリーモードについて

メモリーモードの機能は、パフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを用いて演奏を行う機能と、エディットを行う機能に分けられます。

演奏を行うための機能

リスト(リスト表示画面)

パフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルなどのオブジェクトを一覧形式で表示し、カーソルの置かれているオブジェクトを発音します。MEMORYを押した後、F1(List)を押すと、この画面になります。

Name	Volume	Ch	Pr	Lvl	Par	Mond
01 Jazz Trio	PFM	---	---	---	---	---
02 ElectricPiano	UCE	---	---	---	---	---
03 Upright Bass	UCE	---	---	---	---	---
04 Jazz Drum	DRM	---	---	---	---	---
05 Loop C3 MW/FC	UCE	---	---	---	---	---

ワンオブジェクト(ワンオブジェクト表示画面)

パフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルなどのオブジェクトを1画面に1つ、インフォメーションとともに表示し、表示されているオブジェクトを発音します。MEMORYを押した後、F2(One)を押すと、この画面になります。

Name	Volume	Ch	Pr	Lvl	Par	Mond
01 Jazz Trio	PFM	---	---	---	---	---
SystemEffect : EQ &hall						
Effect(Owner) : EQ+Chorus 1 (perf)						
EffctActiwInst : 3						

エディットを行うための機能

パフォーマンスエディット

パフォーマンスをエディットします。リストまたはワンオブジェクトの画面で、パフォーマンスを選択した後、EDITを押すと、この画面になります。(最初に表示される画面は異なる場合もあります)

No	Typ	Name	SW	Ch	Pr	Lvl	Par	Mond
1	UCE	03 Uprig	on	1	mid	127	-16	off
2	UCE	06 Ridin	on	1	mid	94	0	off
3	UCE	02 Elect	on	1	mid	127	+16	off
4	UCE	-----	on	4	mid	127	0	off

ノーマルボイスエディット

ノーマルボイスをエディットします。リストまたはワンオブジェクトの画面で、ノーマルボイスを選択した後、**EDIT** を押すと、この画面になります。(最初に表示される画面は異なる場合があります)



ドラムボイスエディット

ドラムボイスをエディットします。リストまたはワンオブジェクトの画面で、ドラムボイスを選択した後、**EDIT** を押すと、この画面になります。(最初に表示される画面は異なる場合があります)



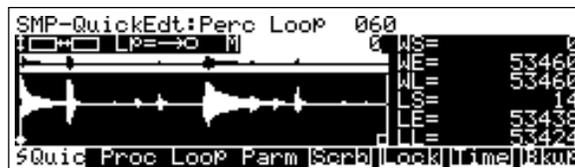
トリガーリストエディット

トリガーリストをエディットします。リストまたはワンオブジェクトの画面で、トリガーリストを選択した後、**EDIT** を押すと、この画面になります。(最初に表示される画面は異なる場合があります)



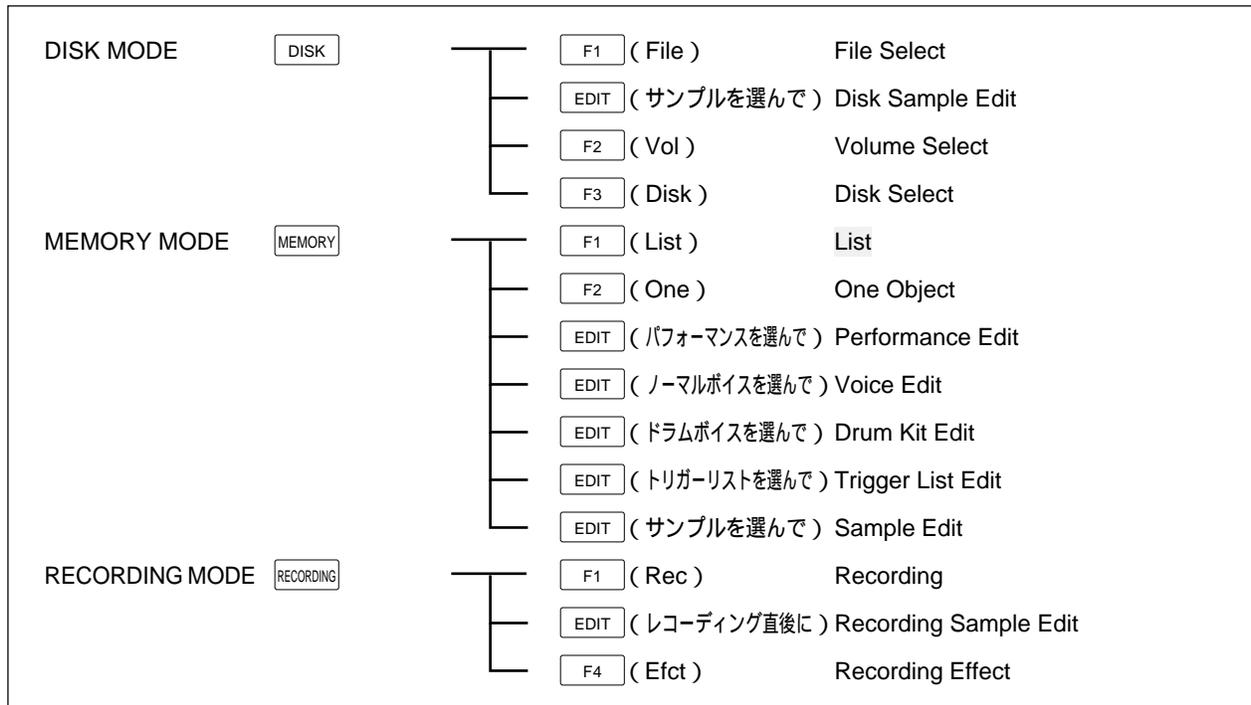
サンプルエディット

サンプルをエディットします。リストまたはワンオブジェクトの画面で、サンプルを選択した後、**EDIT** を押すと、この画面になります。(最初に表示される画面は異なる場合があります)

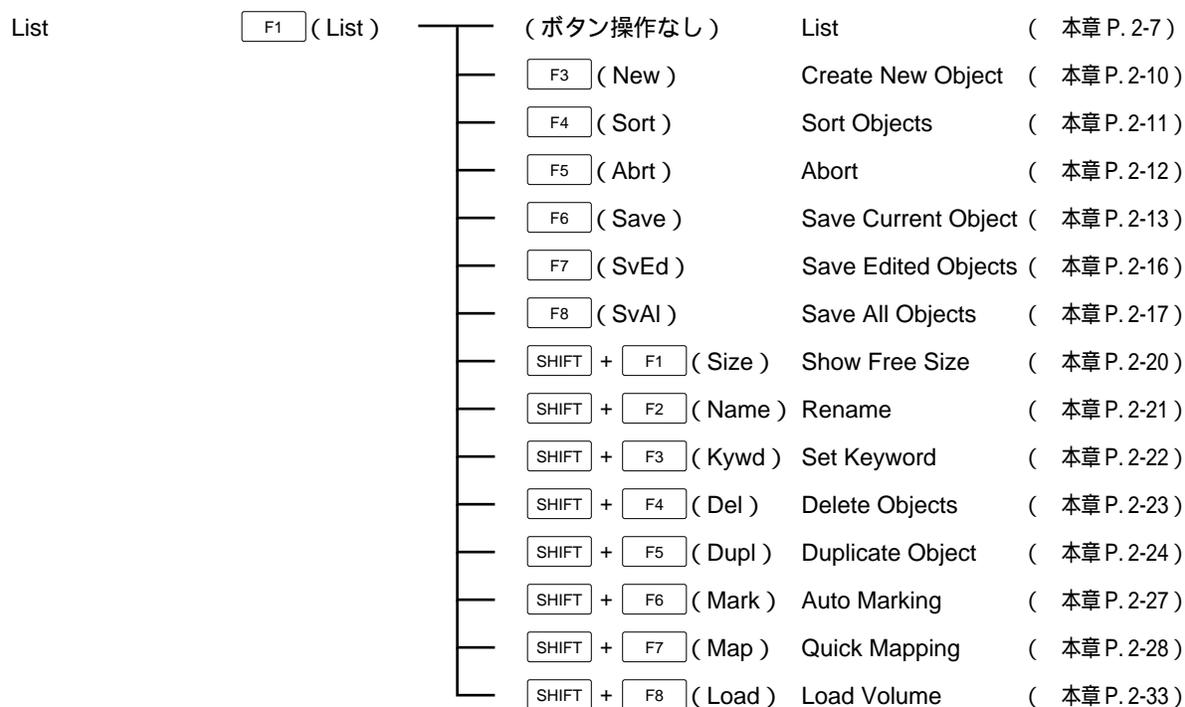


リスト

ここでは、メモリーモードの中のリストについて説明します。リストは、メモリー上にロード、あるいはレコーディングされたサンプルやノーマルボイス、ドラムボイス、パフォーマンス、トリガーリストを画面に一覧形式で表示します。この状態でカーソルの置かれたものが、演奏(再生)あるいはエディットの対象となります。



リストオブジェクトは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



List : LIST : リスト

機能 メモリー上のオブジェクトを一覧形式で表示します。

操作 MEMORY F1 (List)

Name	任意のオブジェクト
Pgm	---, 1 ~ 128
M	無印, √

```

MEM-List 17k 4w 5841k 356k
Name New Volume PFM UCE DRM M
01 Jazz Trio PFM ---:-- 1
02 ElectricPiano UCE ---:-- 1
03 Upright Bass UCE ---:-- 1
04 Jazz Drum DRM ---:-- 1
05 Loop C3 MW/FC UCE ---:-- 1
$List One New [Sort] [Abt] [Save] [SW-C] [SW-D]
  
```



解説

- ・現在メモリー上に存在するオブジェクトを一覧形式で表示します。
- ・この画面では、カーソルのあるオブジェクトが発音する状態となります。
- ・この画面で任意のオブジェクトを選択(あるいはマーク)した後、次の項以降で説明するさまざまなオブジェクト単位の作業を行うことができます。
- ・ビューフィルター機能を使って、画面に特定の種類のオブジェクトだけを表示させることができます。この操作は次のボタンを使って行います。

SIMUL VIEW
INST 9/16

: このボタンが点灯しているときは、以下の PERFORM 1/9 ~ OTHERS 6/14 が個別にオン/オフ可能となります。消灯しているときは、択一の選択となります。

PERFORM
1/9

: パフォーマンスを表示します。

VOICE
2/10

: ノーマルボイスを表示します。

DRUM
3/11

: ドラムボイスを表示します。

TRIG LIST
4/12

: トリガーリストを表示します。

SAMPLE
5/13

: サンプルを表示します。

OTHERS
6/14

: その他のファイル(オブジェクト)を表示します。

STEREO
8/16

: ステレオサンプルをモノラルサンプル×2(-Lと-R)で表示させるか、ステレオサンプル×1(-S)で表示させるかを選択します。

- ・画面2行目のNameの右側(< >で囲まれている部分)には、現在のボリュームネームが表示されます。

- Name
- ・Name(ネーム)の部分では、発音させるオブジェクト、あるいはセーブやデリートなどの作業の対象となるオブジェクトを一覧表の中から選択します。
 - ・ネームの右側に表示される「Typ」(Type)は、オブジェクトタイプを示します。

PFM	: パフォーマンス
VCE	: ノーマルボイス
DRM	: ドラムボイス
TRG	: トリガーリスト
SMP	: サンプル
ASM	: エイリアスサンプル
CSM	: コンプレストサンプル
ACS	: エイリアスコンプレストサンプル
 - ・「KB」では、波形データの容量がキロバイトで表示されます。波形データを持つのは、サンプルとコンプレストサンプルだけですので、それ以外のオブジェクトでは「---」と表示されます。
 - ・「%」では、実装された波形メモリーの最大容量に対する、波形データの占める割合がパーセンテージで表示されます。
 - ・「%」の右側には、オブジェクトがディスクにセーブされているかどうかを示します。「」が付いているオブジェクトは、メモリー上で何らかの加工が行われた後、まだセーブが実行されていないことを示します。
 - ・トリガーリストを選択したとき、指定ファイルがない場合や、サンプルのプリロード領域用メモリーが確保されない場合、最大発音可能サンプル数を越えた場合は、発音できません。
- Pgm
- ・Pgm(Program Number: プログラムナンバー)では、各オブジェクトのプログラムナンバーを設定します。
 - ・プログラムナンバーを設定しておく、外部MIDI機器からプログラムチェンジ情報を受信したとき、そのプログラムナンバーと一致するオブジェクトに切り換わります。(本機のプログラムナンバー1~128は、プログラムチェンジナンバー0~127に対応します)
 - ・オブジェクトにプログラムナンバーが設定されていない場合は、「---」が表示されます。
- M
- ・M(Mark: マーク)では、クイックマッピングの一括処理の対象となるオブジェクトを選択します。
 - ・この部分にカーソルを移動して、を押すとチェックマークが付けられます。
 - ・マークは、複数のオブジェクトに付けることができます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F3 • F3 (New)を押すと、新しいオブジェクト(パフォーマンス、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト)を作成することができます。(本章 P. 2-10)
- F4 • F4 (Sort)を押すと、オブジェクト一覧の表示順序を変更することができます。(本章 P. 2-11)
- F5 • F5 (Abrt)を押すと、バックグラウンドセーブ&ロードがオンの状態でのセーブ、ロードの実行中に、処理を中止することができます。(本章 P. 2-12)
- F6 • F6 (Save)を押すと、選択されているオブジェクトをセーブすることができます。(本章 P. 2-13)
- F7 • F7 (SvEd)を押すと、「E」にチェックマークの付いたオブジェクトだけをセーブすることができます。(本章 P. 2-16)
- F8 • F8 (SvAL)を押すと、メモリー上の全オブジェクトをセーブすることができます。(本章 P. 2-17)
- SHIFT + F1 • SHIFT + F1 (Size)を押すと、パラメーターメモリーサイズ(波形データ以外のデータを収める部分の空き容量)などを表示します。(本章 P. 2-20)
- SHIFT + F2 • SHIFT + F2 (Name)を押すと、選択されているオブジェクトの名前を変更することができます。(本章 P. 2-21)
- SHIFT + F3 • SHIFT + F3 (Kywd)を押すと、選択されているオブジェクトのキーワードを設定することができます。(本章 P. 2-22)
- SHIFT + F4 • SHIFT + F4 (Del)を押すと、選択されているオブジェクトをメモリー上から削除することができます。(本章 P. 2-23)
- SHIFT + F5 • SHIFT + F5 (Dupl)を押すと、選択されているオブジェクトを複製することができます。(本章 P. 2-24)
- SHIFT + F6 • SHIFT + F7 (Mark)を押すと、クイックマッピングのためのマークを自動的に付けることができます。(本章 P. 2-27)
- SHIFT + F7 • SHIFT + F8 (Map)を押すと、マークされているサンプルやノーマルボイス、ドラムボイスを組み合わせて、新しいパフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストを作ることができます。(本章 P. 2-28)
- SHIFT + F8 • SHIFT + F6 (Load)を押すと、ディスクから任意のボリュームをロードすることができます。(本章 P. 2-33)



注 意

- 「**E**」が表示されているオブジェクトは、行った変更をまだディスクにセーブしていないことを示します。このまま電源を切ると、その変更は保存されないこととなりますのでご注意ください。

List / New : CREATE NEW OBJECT : クリエイトニューオブジェクト

機能 新しいオブジェクトを作成します。

操作 (List) (New)

New Name 最大16文字



 **解説**

- ・新しく白紙の状態のパフォーマンスやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストを作成します。
- New Name
- ・New Name(ニューネーム)には、新しく作成するオブジェクトの名前が表示されます。
 - ・まず、 (Name) を押し、新しいオブジェクトのネームを設定します。文字入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
 - ・この後、以下の ~ を使って、任意のオブジェクトを作成します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Perf) を押すと、新しいパフォーマンスが作成され、元の画面に戻ります。
- ・ (Vce) を押すと、新しいノーマルボイスが作成され、元の画面に戻ります。
- ・ (Drum) を押すと、新しいドラムボイスが作成され、元の画面に戻ります。
- ・ (Trig) を押すと、新しいトリガーリストが作成され、元の画面に戻ります。
- ・ (Exit) を押すと、オブジェクトの新規作成を中止し、元の画面に戻ります。
- ・ (Name) を押すと、新しいオブジェクトの名前が設定できます。

 **注意**

- ・新しく作成したオブジェクトは、初期設定の状態(白紙の状態)になっているので、エディットしないかぎり音は鳴りません。

 **参考**

- ・この機能は、白紙の状態からオブジェクトを作り上げていくときに使います。

List / Sort : SORT OBJECTS : ソートオブジェクト

機能 オブジェクト一覧の表示を並べ替えます。

操作 MEMORY F1 (List) F4 (Sort)

Sort Type	name, type, PgmCng#, date, size
Direction	forward, backward



解説

- ・リストオブジェクト画面のオブジェクト一覧の表示を、任意の順序でソート(並べ替え)します。
- Sort Type
- ・Sort Type(ソートタイプ)では、何を基準に並べ替えを行うか、次のいずれかから選択します。
 - name : オブジェクトネームがアルファベット順になるようにソートします。
 - type : パフォーマンス、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルの順になるようにソートします。
 - PgmCng# : 設定されているプログラムナンバーが小さいものから順にソートします。
 - date : 作成(更新)した日付、時間が新しいオブジェクトから順にソートします。
 - size : サイズが大きいオブジェクトから順にソートします。
- Direction
- ・Direction(ディレクション)では、ソートの順番を次のいずれかから選択します。
 - forward : 上記のソートタイプで説明した順番で並べ替えを行います。
 - backward : forwardの逆の順番で並べ替えを行います。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、ソートを行わないで元の画面に戻ります。
- F7 ・ F7 (OK) を押すと、ソートを実行し、元の画面に戻ります。



参考

- ・ソート前に行ったファイルの選択やマークの設定は、ソート後でもそのまま維持されます。

List / Abt : **ABORT : アボート**

機能 セーブやロードの実行中に、その処理を中止します。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のデータのセーブ、ロード中に F5 (Abt)

設定項目はありません



解説

- ・任意のオブジェクトのセーブあるいはファイルのロード中に、この操作を行うと、ボタンを押した時点で、セーブ、ロードの最中だったファイルを処理した後、作業を中止します。
- ・それまでにロードされていたファイルも、そのままメモリー上に残ります。



注意

- ・セーブ、ロードの実行中以外には、この機能は使用できません。

List / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト

機能 選択したオブジェクトをディスクにセーブします。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のオブジェクトを選択 F6 (Save)

Type	Current Object Only, Current & Related,
Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



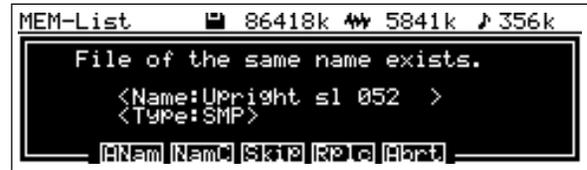
解説

- ・現在選択されているオブジェクトを任意のディスクのボリュームにセーブします。
 - ・この機能は、特定のオブジェクトだけをセーブするときに使います。
- Type
- ・Type(タイプ)では、何をセーブするかを次の中から選択します。
 - Current Object Only : 選択されているオブジェクトだけをセーブします。
 - Current & Related : 選択されているオブジェクトと、そのオブジェクトで使っている全オブジェクトをセーブします。
- Disk
- ・Disk(ディスク)では、セーブ先のディスクを選択します。
 - ・この項目の下には、選択したディスクの空き容量が表示されます。
- Volume
- ・Volume(ボリューム)では、セーブ先のボリュームを選択します。
 - ・この画面が表示された時点では、リスト画面の2行目に表示されているボリュームが選択された状態となります。
 - ・新しくボリュームを作って、その中にオブジェクトをセーブしたい場合は、F2 (Name)を使って、新しいボリューム名を設定して作業を進めます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 (Name)を押すと、選択されているディスク内に新しい名前のボリュームを作成することができます。
- F7 (Go)を押すと、選ばれているオブジェクトのセーブが開始します。

- ・セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにディスク上に存在する(ファイルネームが重複する)場合、次のような画面が表示され、DISKが点滅します。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

(ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、サンプル「A」を使用するノーマルボイス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というファイルが存在した場合、 (ANam) を選択してセーブすると、メモリー上のサンプル「A」は「A*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「B」の使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「A*」に変更されます。リネームのルールについては、参考をご覧ください。

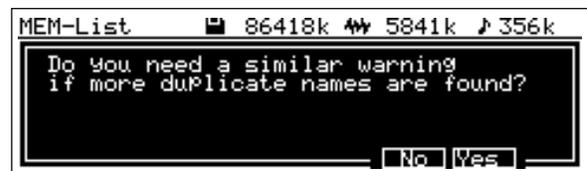
(NamC) : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANam と同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。

(Skip) : スキップを選択すると、ファイル名の重複するオブジェクトはセーブしません。

(Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。

(Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。

・さらに、 (ANam)、 (NamC)、 (Skip)、 (Rplc) を選択した場合には、続いて次のような画面が表示されます。



- ・この画面では、「再びファイル名の重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

F6 (No) : 再びファイル名が重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。

F7 (Yes) : ファイル名が重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。

- ・バックグラウンドセーブ&ロード(リファレンス第9章の「マスターユーティリティ/セーブ&ロード」)が「off」になっている場合、セーブ実行中を示す画面が表示され、セーブが進行します。バックグラウンドセーブが「on」になっている場合、元の画面に戻りセーブが進行します。セーブ中は DISK が点滅します。バックグラウンドでロードを行わせたまま、別の作業を行うことが可能です。セーブ中に F6 (Abrt) を押すとセーブを中止します。

- F6 (Exit) を押すと、セーブカレントオブジェクトがキャンセルされ、元の画面に戻ります。



注意

- ・セーブの実行中には、絶対に電源を切らないようにご注意ください。
- ・ F2 (Name) は、新しいボリュームを作成するための機能です。すでに存在するボリュームのボリューム名を変更する機能ではありませんのでご注意ください。



参考

- ・バックグラウンドロード中に、さらに別のファイルのバックグラウンドロードの準備をすることもできます。
- ・ANam、NamCを選択した場合のリネームのルールは、次のようになっています。ファイルネームの後ろ(16文字目)から1文字ずつ「スペース」があるかを調べます。もし、スペースがあれば、そこに「*」を付けます。スペースが見つからない場合には、先頭の1文字を次の文字(文字一覧の右隣の文字)に変更します。それでも、さらに重複する場合には、さらに次の文字に変更します。

List / SvEd : SAVE EDITED OBJECTS : セーブエディットオブジェクト

機能 エディットされたオブジェクトをディスクにセーブします。

操作 MEMORY F1 (List) F7 (SvEd)

設定項目はありません



 **解説**

- ・リストの画面で「目」の付いているオブジェクト(エディット後セーブされていないオブジェクト)をまとめてセーブします。
- ・この機能は、複数のオブジェクトをエディットしたときに便利な機能です。
- ・元々ディスクからロードされたオブジェクトの場合には、同じディスク、ボリュームに上書きの形でセーブされます。
- ・新しく作成したオブジェクトや、ロードしたときのディスクが現在セットされていないオブジェクトが見つかったときは、該当するオブジェクトのセーブは実行しないで、次のような画面を表示します。



- ・この画面では、現在選択されているディスクに元々のファイルが存在しないことを警告しています。セーブオブジェクトを実行するには、**F7** (OK) を押し、リスト画面から **F8** (SvAl) を実行してください。

 **注意**

- ・ロード元のディスク、ボリュームが存在する場合には、確認のメッセージが表示されることなく上書きでセーブが実行されますので、ご注意ください。

 **参考**

- ・バックグラウンドロード中に、さらに別のファイルのバックグラウンドロードの準備をすることもできます。
- ・この機能では、エディットを行ったオブジェクトだけをセーブします。したがって時間的に大きな節約になります。

List / SvAI : SAVE ALL OBJECTS : セーブオールオブジェクト

機能 メモリー上の全オブジェクトまたはエディットされた全オブジェクトをディスクにセーブします。

操作 MEMORY F1 (List) F8 (SvAL)

Type	All, AllEdited
Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



 **解説**

- ・メモリー上に存在するすべてのオブジェクト、あるいはエディットされたすべてのオブジェクトを任意のディスク、ボリュームにセーブします。
- Type
- ・Type(タイプ)では、何をセーブするかを次の中から選択します。
 - All : メモリー上の全オブジェクトをセーブします。
 - AllEdited : メモリー上でエディットされた全オブジェクトをセーブします。
 - ・「AllEdited」を選択した場合には、前項の「セーブエディットオブジェクト」とほとんど同じ機能となりますが、こちらの機能では、セーブするディスク、ボリュームを任意に指定できる点が異なります。
- Disk
- ・Disk(ディスク)では、セーブ先のディスクを選択します。
 - ・この項目の下には、選択したディスクの空き容量が表示されます。
- Volume
- ・Volume(ボリューム)では、セーブ先のボリュームを選択します。
 - ・新しくボリュームを作って、その中にオブジェクトをセーブしたい場合は、**F2** (Name)を使って、新しいボリューム名を設定して作業を進めます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2** (Name)を押すと、選択されているディスク内に新しい名前のボリュームを作成することができます。
- F3** (Wipe)を押すと、選択されているボリューム内のファイルをすべて消した上で、メモリー上の全オブジェクトをセーブします。
- F7** (Go)を押すと、オブジェクトのセーブを開始します。
- ・セーブしようとしたオブジェクトと同じ名前のファイルが、すでにディスク上に存在する(ファイルネームが重複する)場合、次のような画面が表示されます。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

(ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、サンプル「A」を使用するノーマルボイス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というファイルが存在した場合、 (ANam) を選択してセーブすると、メモリー上のサンプル「A」は「A*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「B」の使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「A*」に変更されます。リネームのルールについては、参考をご覧ください。

(NamC) : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANam と同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。

(Skip) : スキップを選択すると、そのオブジェクトはセーブしません。

(Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。

(Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。

・さらに、 (ANam)、 (NamC)、 (Skip)、 (Rplc) を選択した場合には、「再びファイル名の重複が起きたとき」の処理の方法を選択する画面が表示されます。

(No) : 再びファイル名が重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。

(Yes) : ファイル名が重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。

・バックグラウンドセーブ&ロード(リファレンス第9章の「マスターユーティリティ/セーブ&ロード」)が「off」になっている場合、セーブ実行中を示す画面が表示され、セーブが進行します。バックグラウンドセーブ&ロードが「on」になっている場合、元の画面に戻りセーブが進行します。セーブ中は **DISK** が点滅します。バックグラウンドでロードを行わせたまま、別の作業を行うことが可能です。セーブ中に **F6** (Abt) を押すとセーブを中止します。

F6 **F6** (Exit) を押すと、セーブオールオブジェクトがキャンセルされ、元の画面に戻ります。



注意

・ **F3** (Wipe) を実行すると、そのとき選択されていたボリューム内のファイルがすべて消されてしまいます。十分ご注意ください。



参考

・バックグラウンドロード中に、さらに別のファイルのバックグラウンドロードの準備をすることもできます。

List / Size : SHOW FREE SIZE : ショーフリーサイズ

機能 ディスクやメモリーの空き容量を表示します。

操作 MEMORY F1 (List) SHIFT + F1 (Size)

設定項目はありません



```
MEM-List 18k 6609k 357k
Show Free Size
Current Disk Name : Tutorial
Disk Free Size : 18kBytes
MemoryFreeSize(Wave) : 6609kBytes
(Param) : 357kBytes
[Exit]
```

 **解説**

・ディスクやメモリーの空き容量を詳しく表示します。

Disk Free Size ・Disk Free Size(ディスクフリーサイズ)では、現在選択しているディスクの空き容量を表示します。

Memory Free Size(wave) ・Memory Free Size(wave)(メモリーフリーサイズ:ウェーブ)では、本機に実装している波形メモリーの空き容量を表示します。

Memory Free Size(Param) ・Memory Free Size(Param)(メモリーフリーサイズ:パラメーター)では、パラメーターメモリー(波形データ以外のデータを収める部分)の空き容量を表示します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

F6 ・ F6 (Exit)を押すと、元の画面に戻ります。

List / Name : RENAME : リネーム

機能 オブジェクトネーム変更します。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のオブジェクトを選択 SHIFT + F2 (Name)

Type	char, word
Name	最大16文字
Writ	insrt, over



解説

- ・選択されているオブジェクトのオブジェクトネームを変更します。
- ・このネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

List / Kywd : SET KEYWORD : セットキーワード

機能 オブジェクトのキーワードを設定します。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のオブジェクトを選択 SHIFT + F3 (Kywd)

キーワード1 ~ 4について

Group	Preset 1 ~ 6, User 1 ~ 2
Keyword	任意のキーワード

**解説**

- ・選択されているオブジェクトのキーワードを設定します。
- ・このキーワードの設定操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / キーワードの設定」をご覧ください。

 List / Del : DELETE OBJECT : デリートオブジェクト

機能 オブジェクトを削除します。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のオブジェクトを選択 SHIFT + F4 (Del)

設定項目はありません



 **解説**

- ・現在選択されているオブジェクト、またはメモリー上の全オブジェクトをメモリー上から削除します。
- ・画面には、選択されたファイルのネーム、タイプ、サイズ、作成(更新)日が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  **F2** (All) を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて  (Yes) を押すと、メモリー上の全オブジェクトが削除されます。
-  **F6** (Exit) を押すと、オブジェクトの削除を中止します。
-  **F7** (Go) を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて  (Yes) を押すと、選択されているオブジェクトが削除されます。

 **注意**

- ・この機能は、メモリー上のオブジェクトを消すだけで、ディスク上のファイルには、何も影響を与えません。
- ・  (All) を実行すると、メモリー上の全オブジェクトが削除されます。大切なオブジェクトを消してしまわないようご注意ください。

 List / Dupl : DUPLICATE OBJECT : デュプリケートオブジェクト

機能 選択されているオブジェクトの複製を作ります。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のオブジェクトを選択 SHIFT + F5 (Dupl)

Dupl Type(サンプルの場合のみ)

サンプルの種類によって変化

Try No Err(Dupl Typeでcompressを選択した場合のみ)

on, off

Limit Bit(Try No Errでoffを選択した場合のみ)

1 ~ 14

Dupl Name

最大16文字

```
MEM-List 86396k 4w 5841k 354k
Duplicate Object
<Source :Perc Loop 060 (SMP)>
DuplType=compress
TryNoErr=off LimitBit=10
DuplName=Perc Loop 060
Name Exit Go
```



解説

- ・現在選択されているオブジェクトと同じオブジェクトを複製します。
- ・エイリアスサンプル、コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルなども、この機能を使って作成します。

Dupl Type

- ・Dupl Type(Duplicate Type : デュプリケートタイプ)では、選択したオブジェクトがサンプルの場合に、次の中から複製するオブジェクトのタイプを設定します。

- ・通常のサンプルの場合

normal : サンプルのまま複製を作ります。
 alias : エイリアスサンプルを作ります。
 compress : コンプレッドサンプルを作ります。

- ・コンプレッドサンプルの場合

normal : コンプレッドサンプルのまま複製を作ります。
 alias : エイリアスコンプレッドサンプルを作ります。
 expand : 通常の圧縮されていないサンプルを作ります。

- ・エイリアスサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルの場合には、この項目は表示されません。元のままの複製を作ります。

- Try No Err
- ・Try No Err(Try No Error : トライノーエラー)では、選択したオブジェクトが通常のサンプルで、デュプリケートタイプがcompressの場合に、次の中から圧縮処理を設定します。
 - on :再生時、そのデータを完全に元のサンプルと同じものに戻せる(可逆性のある)圧縮を行います。音質に劣化はありません。
 - off :再生時、元のサンプルと同じにはならない(不可逆な)圧縮を行います。圧縮率に応じて多少の音質劣化が生まれます。
- Limit Bit
- ・Limit Bit(リミットビット)では、トライノーエラーでoffを選択した場合に、圧縮の大きさ(圧縮率)を設定します。
 - ・数値が小さいほど圧縮率が高くなり、容量が小さくなります。8のとき約50%の圧縮となります。
- Dupl Name
- ・Dupl Name(Duplicate Name : デュプリケートネーム)では、新しく複製するオブジェクトの名前を設定します。
 - ・すでに、メモリー上に同じ名前、同じタイプのオブジェクトが存在するときには、自動的にオブジェクトネームの末尾の文字が*に変わります。(すでに末尾に「*」がある場合は「*」が追加されます)
 - ・ (Name)を押すと、このデュプリケートネームを変更することができます。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作」の項をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- (Name)を押すと、新しいオブジェクトの名前を変更できます。
- (Exit)を押すと、オブジェクトの複製をキャンセルします。
- (Go)を押すと、オブジェクトの複製が実行されます。



注 意

- ・コンプレッドサンプルには、次のような制限がありますのでご注意ください。
- ・ループモードは、noloopとfwd loop without keyoff exitのみに対応します。(ループモードがreverse no loopの場合はno loopに、それ以外の場合はfwd loop without keyoff exitになります)
- ・ピッチは約1オクターブまでしか上げられません。
- ・ディスクから直接再生することはできません。
- ・スタートアドレスオフセットは無効です。
- ・波形のエディットはできません。
- ・ノーマルボイスにおいて、ピッチベンドタイプが「2(slow&rev)」「4(stop&rev)」に設定されているときは、逆再生ができないため、「1(slow)」および「3(stop)」と同じ変化となります。



参 考

- ・エイリアスサンプルからコンプレッドサンプルを作ったり、コンプレッドサンプルからエイリアスサンプルを作ったりすることはできません。
- ・この機能は、オリジナルのオブジェクトを残したまま、少し設定を変更したオブジェクトを作りたい場合などに利用してください。
- ・エイリアスサンプルは、元となるサンプルのディスク名とボリューム名を記憶しています。したがって、エイリアスサンプルをロードすると、記憶されている場所にある元のサンプルも自動的にロードします。逆に、エイリアスサンプルをセーブするときは、自動的に元のサンプルもセーブします。ただし、複数のディスクにまたがったコピーを行うと、そのディスク内の同名のサンプルに切り換わります。

List / Mark : AUTO MARKING : オートマーキング

機能 クイックマッピング用に、一括してマークを付けます。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のファイルを選択 SHIFT + F6 (Mark)

Voice	Do Nothing, mark, unmark
DrumKit	Do Nothing, mark, unmark
TriggerList	Do Nothing, mark, unmark
Sample	Do Nothing, mark, unmark



解説

- ・クイックマッピングのために、任意の種類のオブジェクトに対して、一括してマークを付けたり、はずしたりします。
- Voice
 - ・Voice(ノーマルボイス)では、メモリー上の全ノーマルボイスに対して、以下の処理を行います。
 - Do Nothing : 何も変更を加えません。
 - mark : 全ノーマルボイスにマークを付けます。
 - unmark : 全ノーマルボイスのマークをはずします。
- DrumKit
 - ・DrumKit(ドラムボイス)では、上記の「Voice」と同様に、メモリー上の全ドラムボイスに対してマーク処理を行います。
- TriggerList
 - ・TriggerList(トリガーリスト)では、上記の「Voice」と同様に、メモリー上の全トリガーリストに対してマーク処理を行います。
- Sample
 - ・Sample(サンプル)では、上記の「Voice」と同様に、メモリー上の全サンプルに対してマーク処理を行います。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6
 - ・ F6 (Exit) を押すと、マーク処理を実行しないで元の画面に戻ります。
- F7
 - ・ F7 (Go) を押すと、マーク処理を実行して元の画面に戻ります。

List / Map : QUICK MAPPING : クイックマッピング

機能 マークの付けられたオブジェクトを、上位オブジェクトにマッピングします。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のオブジェクトにマーク SHIFT + F7 (Map)

Method	automatic, sequential
Type	ToPerformance, ToVoice, ToDrumKit, ToTriggerList
Name	任意のオブジェクト
Element	1 ~ 4 (TypeでToVoiceまたはToDrumKitを選択したときのみ表示)
Rule	OneKeyFromC1, OriginalKey, DevideEqually (Methodでautomaticを選択し、TypeでToVoiceまたは ToDrumKitを選択したときのみ表示)



解説

- ・マークの付けられたオブジェクトで構成される上位オブジェクトを、全自動的、あるいは半自動的にメモリー上に作成(あるいは再作成)します。
 - ・たとえば、メモリー上のいくつかのサンプルにマークを付けておき、このクイックマッピングの機能で、そのサンプルを使った新しいノーマルボイスを簡単に作成することができます。
 - ・この機能を活用するためには、内部処理の規則を理解しておく必要があります。この規則については、後ろの「参考」で詳しく説明します。
- Method
- ・Method(メソッド)では、クイックマッピングを全自動で行うか、半自動で行うかを選択します。
- automatic : Rule(ルール)で設定した規則にしたがって、マークされた下位オブジェクトを全自動で上位オブジェクトにマッピングします。
- sequential : マークされた下位オブジェクトをマッピングするセンターキーを1つずつ手動で設定しながら、上位オブジェクトにマッピングします。この設定を行う画面については、後述します。

- Type
- ・Type(タイプ)では、マッピングする上位オブジェクトの種類を設定します。
 - ToPerformance(Auto Load) : マークされたノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを、パフォーマンスにマッピングします。
 - ToVoice(Auto Load) : マークされたサンプルを、ノーマルボイスにマッピングします。
 - ToDrumKit(Auto Load) : マークされたサンプルを、ドラムボイスにマッピングします。
 - ・これら以外の組み合わせ、たとえば、ノーマルボイスをドラムボイスにマッピングしようとした場合などには、マッピングは実行されません。(マッピング可能なオブジェクトのみマッピングを行います)
- Name
- ・Name(ネーム)では、マッピングの対象となるオブジェクトを選択します。
 - ・ここで選択できるオブジェクトは、タイプで設定されている種類の、すでにメモリー上に存在しているオブジェクトのみです。ディスク上のオブジェクトやタイプの設定と異なるオブジェクトは選択できません。
 - ・新しいオブジェクトを作って、そのオブジェクトにマッピングを行いたい場合には、 (New) を押します。
- Element
- ・Element(エレメント)では、タイプで「ToVoice」「ToDrumKit」が選択されている場合に、そのノーマルボイスまたはドラムボイスの、何番のエレメントにマッピングを行うか設定します。
 - ・マッピングの対象となるノーマルボイス(すでにメモリー上に存在するノーマルボイス)のエレメント数が、ここで設定するエレメント番号よりも少ない場合には、自動的にエレメント数が増やされます。
- Rule
- ・Rule(ルール)では、メソッドで「automatic」が選択され、かつタイプで「ToVoice」「ToDrumKit」が選択されている場合に、サンプルをマッピングするためのルールを、次の中から設定します。
- OneKeyFromC1 : マークされたサンプルを音程C1(36)から順番に、半音ずつセンターキーを増やしながらマッピングしていきます。オリジナルキーが正しく設定されていない大量のサンプル(SEなどのサンプルなど)を、単に鍵盤に並べたい場合などに使用します。
- OriginalKey : マークされたサンプルが持つオリジナルキーを、そのままセンターキーとしてマッピングします。オリジナルキーが正しく設定されているサンプルを、きれいに鍵盤に並べたい場合などに使用します。

DivideEqually : 音程C1(36)～C6(96)までを、マークされたサンプル数に等分し、各領域の中央の音程をセンターキーとしてマッピングします。オリジナルキーが正しく設定されていないサンプル(打楽器のサンプルなど)を、適当な音程領域を持たせて並べたい場合などに使用します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 • F2 (New)を押すと、タイプで設定されている種類の新しいオブジェクトがメモリー上に作成されます。
- F6 • F6 (Exit)を押すと、クイックマッピングを実行しないで元の画面に戻ります。
- F7 • F7 (Go)を押すと、クイックマッピングを実行して元の画面に戻ります。

メソッドで「sequencial」を選択し、かつタイプで「ToPerformance」「ToVoice」「ToDrumKit」のいずれかを選択した場合には、F7 (Go)を押した後、次のような画面が表示されます。



この画面では、該当するサンプル(画面3行目に表示)の、センターキー(Center Key: オリジナルキーを配置する音程、ノーマルボイス、ドラムボイスの場合は、C3からのオフセット)を設定します。センターキーを設定したら、F2 (Map)を押します。この操作を、マークされたサンプル分だけ繰り返すと、F2 (Map)がF2 (Agin)に変わり、サンプル名の部分が「Finish!」に変わります。この後、F7 (OK)を押すと、マッピングが終了します。

途中でF3 (Pass)を押すと、そのサンプルはマッピングしないで先に進みます。また、F4 (MDIn)を使って、センターキーの設定にMIDIイン機能を使うこともできます。

F2 (Agin)を押すと、それまでのマッピングをキャンセルして、マッピングを最初からやり直すことができます。



参 考

- ・オートマーキングの機能を使えば、オブジェクトの種類ごと一括してマークを付けたり、はずしたりすることができます。(本章 P. 2-27)
- ・クイックマッピングに入る前に、 が点灯している場合には、ステレオサンプルをステレオのままマッピングすることができます。 が消灯している場合には、ステレオサンプルをモノラル(x2)のサンプルとしてマッピングすることができます。

クイックマッピングの規則

タイプで「ToPerformance」を選択した場合

- ・空いているインストゥルメント(新しいパフォーマンスの場合は全インストゥルメントが空いている)に、マークされたノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを順番にマッピングします。空いているインストゥルメントがない場合には、マッピングを行いません。
- ・ステレオサンプルをマッピングする場合には、2つ連続して空いているインストゥルメントを捜し、そこにマッピングします。また、この場合には、両インストゥルメントのMIDIレシーブチャンネルを自動的に合わせ(1つ目の方のチャンネルに合わせます)、パンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・マッピングしたインストゥルメントのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。
- ・マッピングしたインストゥルメントのレベルは、最大になります。
- ・メソッドが「automatic」の場合、マッピングしたインストゥルメントのノートシフトは、0になります。ただし、サンプルをマッピングした場合には、C3の鍵盤でサンプルのオリジナルピッチが発音するようにノートシフトが変更されます。
- ・マッピングしたインストゥルメントのモノ(パンのモノスイッチ)は、オフになります。ただし、サンプルをマッピングした場合には、オンになります。
- ・ドラムボイス、トリガーリストをマッピングした場合には、マッピングしたインストゥルメントのドラムアサイナブルアウトプットは、オンになります。
- ・サンプルをマッピングした場合には、マッピングしたインストゥルメントのローリミット、ハイリミットを、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットにサンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した値を設定します。(Method=automaticの場合は、自動的に設定されます)
- ・サンプルのオリジナルキーが、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。

タイプで「ToVoice」を選択した場合

- ・マークされたサンプルを、設定されたエレメント番号の、空いているキーバンクにマッピングします。空いているキーバンクがない場合には、マッピングを行いません。
- ・サンプル自身に設定されているオリジナルキーが、ローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。

- ・マッピング先として設定したエレメント番号が、対象となるノーマルボイスに存在しない場合には、自動的にエレメントが増やされます。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されていない(空白の音域になっている)場合には、センターキーを中心にサンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲で最大限の音域を確保(占有)します。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されている場合には、そのキーバンクのサンプルと新たにマッピングするサンプルとでその音域を分けあいます。ただし、音域はサンプルのローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲内となります。また、既存のサンプルのオリジナルキーからキーバンクのノートシフトを引いた音程と、新たにマッピングするサンプルのセンターキーが一致する場合には、既存のサンプルを消し、新しいサンプルを使用します。
- ・マッピングしたキーバンクのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたサンプルがステレオサンプルの場合には、キーバンクのパンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・センターキーが、サンプルのオリジナルキーと一致するように、ノートシフトは自動的に変更されます。
- ・マッピングしたキーバンクのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。

タイプで「ToDrumKit」を選択した場合

- ・マークされたサンプルを、設定されたエレメント番号の、空いているキーバンクにマッピングします。空いているキーバンクがない場合には、自動的にキーバンクが増やされます。ただし、キーバンクを増やせない場合には、マッピングを行いません。
- ・サンプル自身に設定されているオリジナルキーが、ローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されていない(空白の音域になっている)場合には、センターキーを中心にサンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲で最大限の音域を確保(占有)します。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されている場合には、そのキーバンクのサンプルと新たにマッピングするサンプルとでその音域を分けあいます。ただし、音域はサンプルのローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲内となります。また、既存のサンプルのオリジナルキーからキーバンクのノートシフトを引いた音程と、新たにマッピングするサンプルのセンターキーが一致する場合には、既存のサンプルを消し、新しいサンプルを使用します。
- ・マッピングしたキーバンクのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたサンプルがステレオサンプルの場合には、キーバンクのパンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・マッピングしたキーバンクのピッチは、「follow」になります。
- ・センターキーが、サンプルのオリジナルキーと一致するように、ノートシフトは自動的に変更されます。
- ・マッピングしたキーバンクのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。

List / Load : LOAD VOLUME : ロードボリューム

機能 メモリー上に、任意のディスクのボリューム内の全ファイルを追加ロードします。

操作 MEMORY F1 (List) SHIFT + F8 (Load)

Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



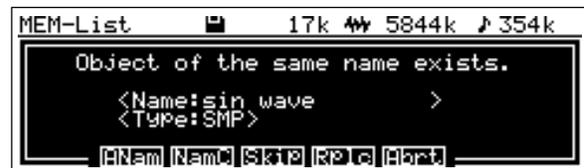
 **解説**

- ・現在メモリーに入っているオブジェクトをそのまま残し、選択したディスクのボリューム内に含まれている全ファイルを追加する形でロードします。
- Disk
- ・Disk(ディスク)では、ロードするディスクを選択します。
- Volume
- ・Volume(ボリューム)では、ロードするボリュームを選択します。
 - ・ここで選択したボリューム内の全ファイルがメモリーに追加ロードされます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit)を押すと、ロードボリュームをキャンセルします。
- F7 F7 (Go)を押すと、ロードボリュームが実行されます。

- ・ロードしようとしたファイルと同じ名前のファイルが、すでにメモリー上でエディットされて存在する場合、あるいは別のディスクから同じ名前、同じタイプのファイルをロードしようとした場合などには、次のような画面が表示されます。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

F2 (ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、すでにメモリー上に存在するオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上で、新しくファイルを読み込みます。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているファイルの設定も自動的に変更されます。たとえば、メモリー上のノーマルボイス「A」でメモリー上のサンプル「B」を使っている状態で、ディスクから別のサンプル「B」を F2 (ANam) を選択してロードすると、メモリー上のサンプル「B」は「B*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「A」で使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「B*」に変更されます。リネームのルールについては、参考をご覧ください。

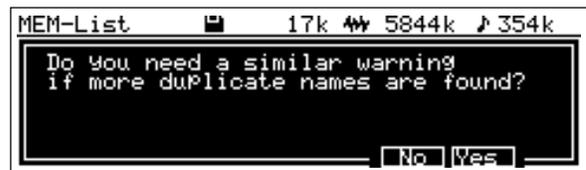
F3 (NamC) : オートリネーミング&コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。

F4 (Skip) : スキップを選択すると、ファイル名の重複するファイルはロードしません。

F5 (Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにメモリー上に存在するオブジェクトを、ディスク上のファイルで置き換えます。

F6 (Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、ロード作業を中止します。

・さらに、 F2 (ANam)、 F3 (NamC)、 F4 (Skip)、 F5 (Rplc) を選択した場合には、続いて次のような画面が表示されます。



・この画面では、「再びファイル名の重複が起きたとき」の処理の方法を次のいずれかから選択します。

F6 (No) : 再びファイル名が重複したら、直前に選択した処理と同じ処理を自動的に繰り返します。

F7 (Yes) : ファイル名が重複するたびに、前の画面を表示し、一回ずつその処理を選択します。

・バックグラウンドセーブ&ロード(リファレンス第9章の「マスターユーティリティ/セーブ&ロード」)が「off」になっている場合、ロード実行中を示す画面が表示され、ロードが進行します。バックグラウンドセーブ&ロードが「on」になっている場合、元の画面に戻りロードが進行します。ロード中は **DISK** が点滅します。バックグラウンドでロードを行わせたまま、別の作業を行うことが可能です。(ただし、一部の作業では制限があることがあります)ロード中に **F5** (Abt)を押すとロードが中止されます。



注意

・ファイル名称が重複し、その処理として **F2** (ANam)を選択した場合、状況によっては次のような問題が生じることがありますのでご注意ください。

状況 : ディスクからノーマルボイス「A」およびこのノーマルボイスで使用するサンプル「B」をロードした。

ロード操作 : ディスクから同名で別音色のノーマルボイス「A」およびこのノーマルボイスで使用するサンプル「B」をロードした。このとき、すでにロードされていたノーマルボイス「A」は「A*」に、サンプル「B」は「B*」に変更される。(ここまでは、問題なし)

症状 : ディスクから「1.」のノーマルボイス「A」を使う設定になっているパフォーマンス(パフォーマンスファイルのみ)をロードした。このとき、このパフォーマンスは使用するはずのノーマルボイス「A」が「A*」になっていることを知らないで、同名で別音色のノーマルボイス「A」を使ってしまう。

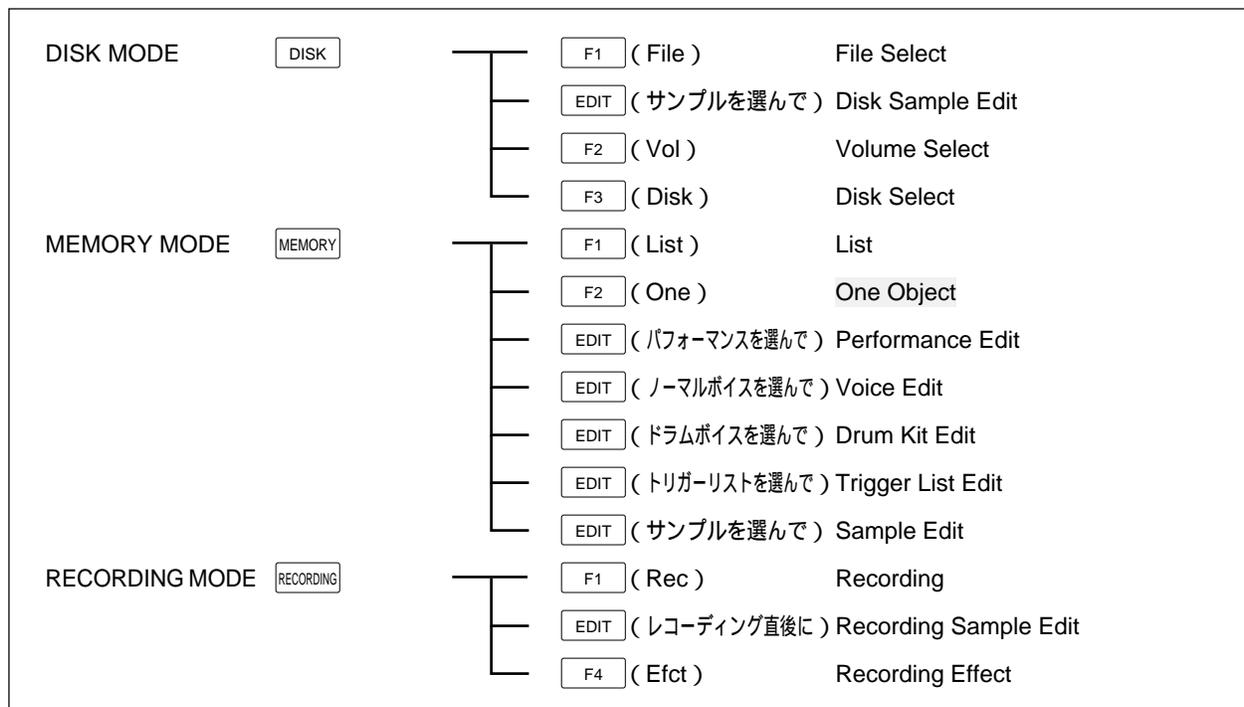


参考

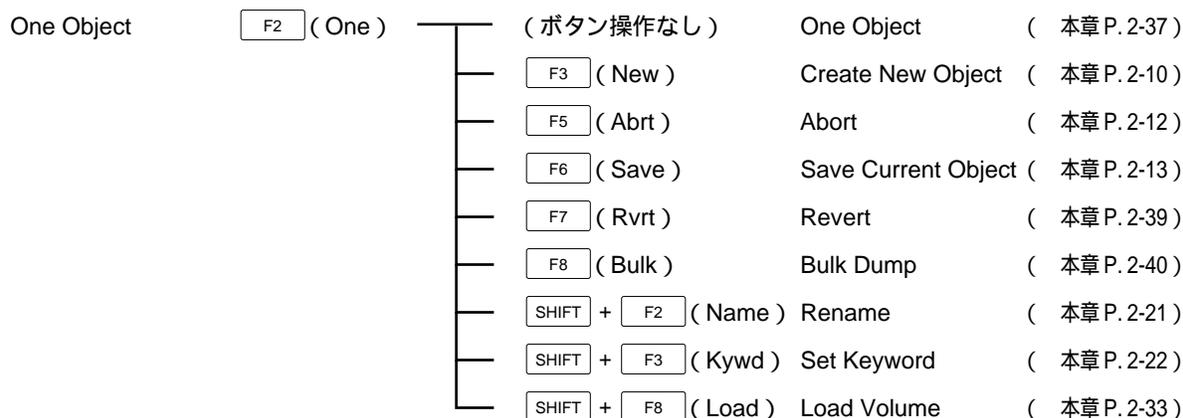
・バックグラウンドロード中に、さらに別のファイルのバックグラウンドロードの準備をすることもできます。

ワンオブジェクト

ここでは、メモリーモードの中のワンオブジェクトについて説明します。ワンオブジェクトは、メモリー上にロード、あるいはレコーディングされたサンプルやノーマルボイス、ドラムボイス、パフォーマンス、トリガーリストを画面に1つずつ表示します。この状態で表示されたオブジェクトが、演奏(再生)あるいはエディットの対象となります。



ワンオブジェクトは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。ただし、ワンオブジェクトの多くの機能は、リストの画面と同じ機能です。ここでは、ワンオブジェクトにのみ用意されている機能を説明します。



One : ONE OBJECT : ワンオブジェクト

機能 メモリー上の1オブジェクトを1画面で表示します。

操作 MEMORY F2 (One)

設定項目はありません



解説

- ・現在メモリー上に存在するオブジェクトを、1画面1オブジェクトの形式で表示します。
- ・この画面に表示されているオブジェクトが発音する状態となっています。
- ・ビューフィルター機能を使って、画面に特定の種類のオブジェクトだけを表示させることができます。この操作は次のボタンを使って行います。



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



: パフォーマンスを表示します。



: ノーマルボイスを表示します。



: ドラムボイスを表示します。



: トリガーリストを表示します。



: サンプルを表示します。



: その他のファイル(オブジェクト)を表示します。



: ステレオサンプルをモノラルサンプル×2(-Lと-R)で表示させるか、ステレオサンプル×1(-S)で表示させるかを選択します。

- ・画面には、オブジェクトネーム以外に、選択されたオブジェクトのプログラムナンバーやタイプ、エフェクト、使用可能なコントローラー、サイズなどが表示されます。表示される項目は、オブジェクトの種類によって異なります。
- ・この画面で任意のオブジェクトを選択した後、次のようなさまざまなオブジェクト単位の作業を行うことができます。これらのうち、多くの機能は、リストの各機能と同様です。

-   (New)を押すと、新しいオブジェクト(パフォーマンス、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト)を作成することができます。(本章 P. 2-10)
-   (Abrt)を押すと、セーブやロード(バックグラウンドセーブまたはバックグラウンドロード)の実行中に、処理を中止することができます。(本章 P. 2-12)
-   (Save)を押すと、選択されているオブジェクトをセーブすることができます。(本章 P. 2-13)
-   (Rvrt)を押すと、ディスクから再ロードが行われ、エディットしたオブジェクトを、エディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本章 P. 2-39)
-   (Bulk)を押すと、選択されているオブジェクトのデータをMIDI端子からバルクダンプすることができます。(本章 P. 2-40)
-   (Name)を押すと、選択されているオブジェクトの名前を変更することができます。(本章 P. 2-21)
-   (Kywd)を押すと、選択されているオブジェクトのキーワードを設定することができます。(本章 P. 2-22)
-   (Load)を押すと、ディスクから任意のボリュームをロードすることができます。(本章 P. 2-33)



参 考

- ・トリガーリストを選択したとき、指定ファイルがない場合や、サンプルのプリロード領域用メモリーが確保されない場合、最大発音可能サンプル数を越えた場合は、発音できません。

One / Rvrt : REVERT : リバート

機能 エディット中のオブジェクトをエディット前の状態(ディスクにセーブされた状態)に戻します。

操作 (One) 任意のオブジェクトを選択 (Rvrt)

設定項目はありません

**解説**

- ・この機能を実行すると、ディスクから元のオブジェクトを再びロードすることで、ロードあるいはセーブ後に行ったエディットを取り消し、ディスクにセーブされている状態に戻します。したがって、この機能が使えるのは、ディスクにすでにセーブしたデータがある場合だけです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- (No) を押すと、リバートを中止します。
- (Yes) を押すと、リバートが実行されます。

**注意**

- ・新しく作成したオブジェクト(ディスクに一度もセーブされていないオブジェクト)をエディットしている場合には、この機能は使えません。
- ・ロード元のディスクが見つからない場合には、それを示すメッセージが表示されません。

One / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機能 選択されているオブジェクトをバルクダンプします。

操作 (One) 任意のオブジェクトを選択 (Bulk)

Dump Sample # 0 ~ 1024
(オブジェクトがサンプルのときのみ)



解説

- ・現在選択されているオブジェクトのデータをMIDI OUTからバルクダンプします。
- ・ (Yes) を押すと、A7000フォーマットでバルクダンプを実行します。
- ・そのオブジェクトで使用している下位オブジェクトのデータもバルクダンプする場合には、 (RltD) を押します。
- ・サンプルを選択した場合は、 (Stnd) を押すことで、サンプルダンプスタンダードフォーマットでバルクダンプすることもできます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

オブジェクトがパフォーマンス、ノーマルボイス、ドラムボイスの場合

- ・ (RltD) を押すと、選択したオブジェクトおよびそのオブジェクトの下位オブジェクトの全データをバルクダンプします。
- ・ (No) を押すと、バルクダンプをキャンセルします。
- ・ (Yes) を押すと、バルクダンプを実行します。

オブジェクトがトリガーリスト、エイリアスサンプル、コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルの場合

- ・ (No) を押すと、バルクダンプをキャンセルします。
- ・ (Yes) を押すと、バルクダンプを実行します。

オブジェクトがサンプルの場合

- ・ (Stnd) を押すと、サンプルダンプスタンダードフォーマットでサンプルをバルクダンプします。
- ・ (No) を押すと、バルクダンプをキャンセルします。
- ・ (Yes) を押すと、A7000フォーマットでバルクダンプします。

- ・「Default Sample #」は、システムが自動的に決定する番号です。(オブジェクトを追加、削除すると番号は変わります)
- ・「Dump Sample #」では、システムが自動的に決定した番号を一時的に変更することができます。



注意

- ・この機能を実行するときは、あらかじめ受信側の機器をバルク受信可能な状態に設定しておいてください。
- ・ユーザーキーワードそのものの文字列は送信されません。(ユーザーキーワードグループへの参照番号が送信されることとなります)



参考

- ・バルクダンプ中に (Abt) を押すと、バルクダンプを中止することができます。

ヤマハ株式会社

メモリーモード：

パフォーマンスエディット

この章では、メモリー上のオブジェクト「パフォーマンス」をエディットする操作について説明します。

REFERENCE

3

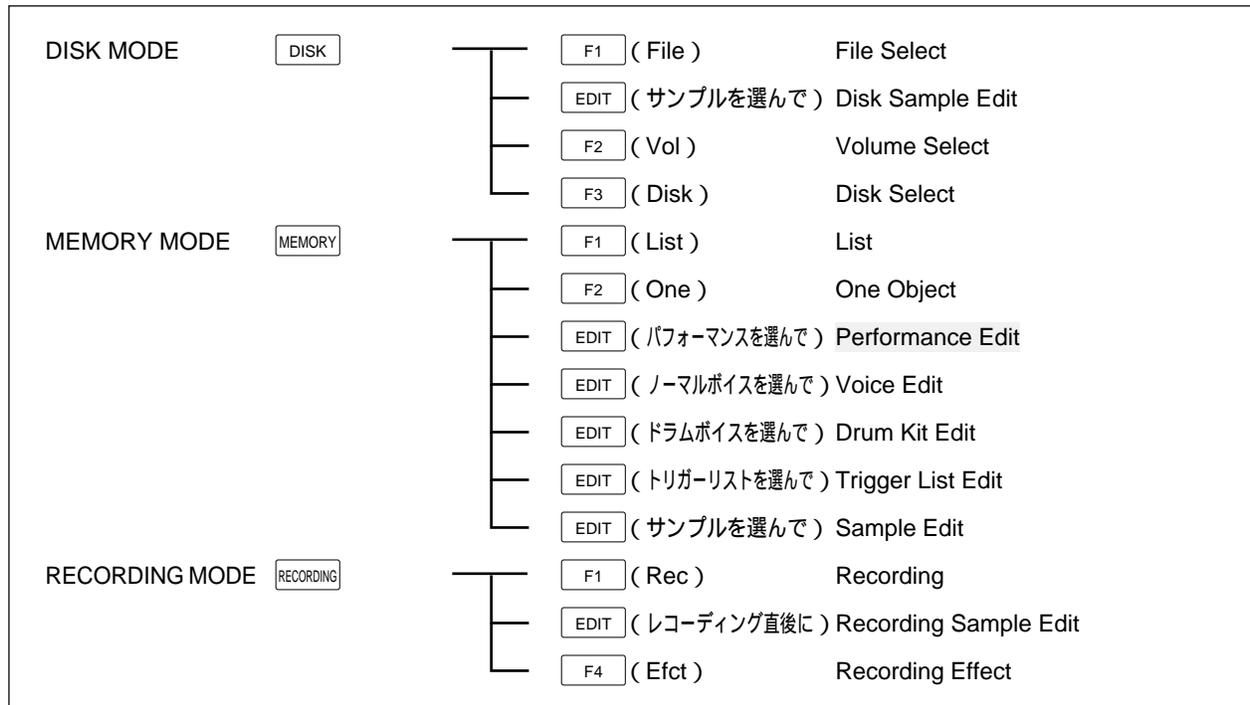
OWNER'S MANUAL

目次(パフォーマンスエディット)

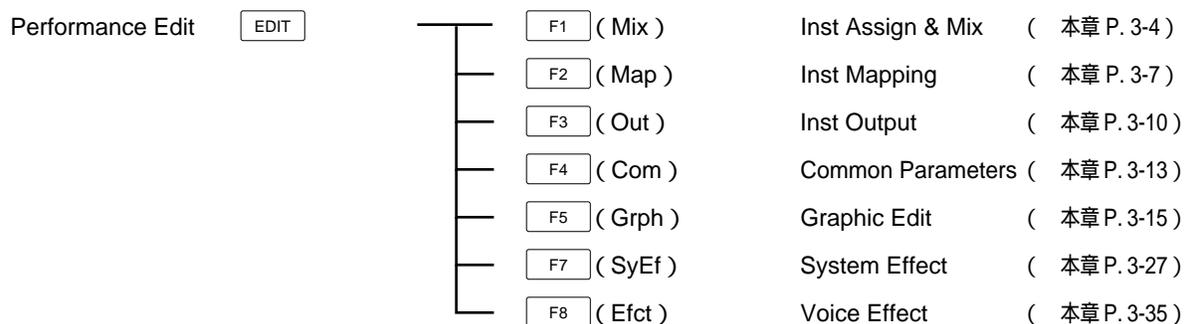
パフォーマンスエディット	3 - 3
Mix : INST ASSIGN & MIX : インストゥルメントアサイン&ミックス	3 - 4
Map : INST MAPPING : インストゥルメントマッピング	3 - 7
Out : INST OUTPUT : インストゥルメントアウトプット	3 - 10
Com : COMMON PARAMETERS : コモンパラメーター	3 - 13
Grph : GRAPHIC EDIT : グラフィックエディット	3 - 15
Mix, Map, Out, Com, Grph / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター	3 - 18
Mix, Map, Out, Com, Grph / Copy : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター	3 - 21
Mix, Map, Out, Com, Grph / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ	3 - 22
Mix, Map, Out, Com, Grph / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト	3 - 23
Mix, Map, Out, Com, Grph / Bulk : REVERT : リバート	3 - 25
Mix, Map, Out / Slct : SELECT INST OBJECT : セレクトインストゥルメントオブジェクト	3 - 26
SyEF / A, B : SYSTEM EFFECT / A, B : システムエフェクト / A, B	3 - 27
システムエフェクトAのパラメーター	3 - 31
システムエフェクトBのパラメーター	3 - 33
Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター	3 - 35
Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター	3 - 37
Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター	3 - 40
Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート	3 - 42
Efct / Rgst : REGIST EFFECT TEMPLATE : レジストエフェクトテンプレート	3 - 43

パフォーマンスエディット

ここでは、メモリーモード中のパフォーマンスエディットについて説明します。リストオブジェクトまたはワンオブジェクトの画面でパフォーマンスを選択し、**EDIT** を押すとパフォーマンスエディットの画面が表示されます。



パフォーマンスエディットは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Mix : INST ASSIGN & MIX : インストゥルメントアサイン&ミックス

機能 各インストゥルメントで使うオブジェクトやレベル、パンなどを設定します。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F1 (Mix)

No	1 ~ 16
Typ	VCE, DRM, SMP, TRG, ALS, CMS, ACS
Name	任意のオブジェクト
SW	off, on
Ch	1 ~ 16, Bch
Pri	low, mid, hi
Lvl	0 ~ 127
Pan	-63 ~ +63
Mono	off, on

```

PFM-InstMix :01 Jazz Trio
No Typ Name SW Ch Pri Lvl PanMono
1 VCE 03 Uprig on 1 mid 127 -16 off
2 VCE 06 Ridin on 1 mid 94 0 off
3 VCE 02 Elect on 1 mid 127 +16 off
4 VCE ----- on 4 mid 127 0 off
<Inst 1:VCE:03 Upright Bass >
SMix Map Out Com Grph SLEf Efst
  
```



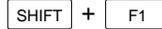
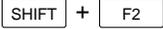
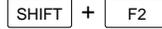
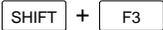
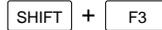
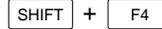
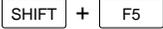
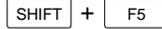
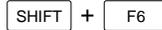
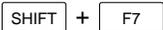
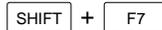
解説

- ・1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトを選択したり、そのインストゥルメントの発音に関するさまざまな設定を行います。
 - ・画面の下から2行目には、現在カーソルの置かれているインストゥルメントで使用しているオブジェクトのフルネームが表示されます。
 - ・この設定画面では、外部MIDI機器からノートオン情報を受信し、そのチャンネルと同じMIDIレシーブチャンネルが設定されているインストゥルメントにカーソルを移動するMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
 - ・パフォーマンスのエディット画面では、SIMUL VIEW INST 9-16 PERFORM 1/9 ~ STEREO 8/16 を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン/オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / インストゥルメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- No
- ・No (Instrument Number : インストゥルメントナンバー) にカーソルがあるときには、シャトルダイアルやジョグダイアルなどを使って、1~16のインストゥルメント表示を上下にスクロールすることができます。
- Typ
- ・Typ (Object Type : オブジェクトタイプ) では、1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトの種類を次の中から選択します。

	VCE	: ノーマルボイス
	DRM	: ドラムボイス
	SMP	: サンプル
	TRG	: トリガーリスト
	ALS	: エイリアスサンプル
	CMS	: コンプレストサンプル
	ACS	: エイリアスコンプレストサンプル
Name	<ul style="list-style-type: none"> • Name(ネーム)では、1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトを選択します。 • ここで選択できるオブジェクトは、現在メモリー上に存在し、前のオブジェクトタイプで選択されている種類のものだけです。 • また、後述する SHIFT + F6 (Slct) を押すことで、各インストゥルメントで使用するオブジェクトを一覧表示から選択することができます。 	
SW	<ul style="list-style-type: none"> • SW(Switch: スイッチ)では、1~16の各インストゥルメントのオン/オフを設定します。 • 「off」を選択した場合には、そのインストゥルメントが発音しなくなります。 	
Ch	<ul style="list-style-type: none"> • Ch(MIDI Receive Cannel: MIDIレシーブチャンネル)では、1~16の各インストゥルメントのMIDIレシーブチャンネルを選択します。 • 「Bch」を選択すると、ベーシックレシーブチャンネル(リファレンス第9章の「MIDIユーティリティ/パラメーター」と同じチャンネルが設定されます。複数のインストゥルメントをレイヤーするときなどに使います。 	
Pri	<ul style="list-style-type: none"> • Pri(Priority: プライオリティ)では、1~16の各インストゥルメントの発音の優先度を設定します。 • これは、最大同時発音数を超えるノートオン情報を受信したとき、発音が続いているどのインストゥルメントから音を消していくかという優先度です。まず、「low」が設定されているインストゥルメントから音が消され、次に「mid」のインストゥルメント、最後に「hi」のインストゥルメントが消されます。 • トリガーリストは、ノーマルボイス、ドラムボイス、サンプルの発音によって音が消されることはありません。 	
Lvl	<ul style="list-style-type: none"> • Lvl(Level: レベル)では、1~16の各インストゥルメントのアウトプットレベルを設定します。 	
Pan	<ul style="list-style-type: none"> • Pan(パン)では、1~16の各インストゥルメントのパンを設定します。 • プラスの数値で右寄りに、マイナスの数値で左寄りとなります。 • ここでの設定は、アサインブルアウトには機能しません。(ボイスエフェクト使用時を除く) 	

- Mono
- ・Mono(モノ)では、1～16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトがノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストの場合に、そのオブジェクトが元々持っているパンを有効「on」にするか、無効「off」にするかを選択します。
 - ・「off」を選択した場合には、そのステレオ感を活かしたまま、パンの設定によって全体が右寄り、左寄りに移動します。「on」を選択した場合には、パンで設定した位置にL, Rがミックスされモノラルで出力されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  ・  (Init)を押すと、パフォーマンス全体あるいは任意の1インストゥルメントを初期設定に戻すことができます。(本章 P. 3-18)
-  ・  (Copy)を押すと、別のパフォーマンスのインストゥルメントの設定を、エディット中のパフォーマンスのインストゥルメントにコピーすることができます。(本章 P. 3-21)
-  ・  (Bulk)を押すと、エディット中のパフォーマンスをバルクダンプすることができます。(本章 P. 3-22)
-  ・  (Save)を押すと、エディット中のパフォーマンスをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 3-23)
-  ・  (Rvrt)を押すと、エディット中のパフォーマンスを、エディットする前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本章 P. 3-25)
-  ・  (Slct)を押すと、各インストゥルメントで使用するオブジェクトを一覧表示から選択することができます。この機能は、ネームの位置にカーソルがある場合にのみ使用できます。(本章 P. 3-26)
-  ・  (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注 意

- ・オブジェクトタイプで「SMP」を選択した場合、使用できるサンプルは、モノラルサンプルまたは、ステレオサンプルのどちらか片チャンネルのサンプルだけです。ステレオサンプルを使いたい場合には、あらかじめそのステレオサンプルでノーマルボイスを作成しておいてください。



参 考

- ・パフォーマンスを使って、最大同時発音数を超えるような演奏をするときは、音切れを避けたいメロディのインストゥルメントのプライオリティを「hi」に、パッド系などのインストゥルメントのプライオリティを「low」にします。これでメロディの途切れることのない自然な演奏が可能となります。

Map : INST MAPPING : インストゥルメントマッピング

機能 各インストゥルメントで使うオブジェクトやチューニング、発音音域などを設定します。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F2 (Map)

No	1 ~ 16
Typ	VCE, DRM, SMP, TRG, ALS, CMS, ACS
Name	任意のオブジェクト
Sft	-127 ~ +127
Tun	-63 ~ +63
Low	C-2 ~ G8
High	C-2 ~ G8
EfSend	0 ~ 127

```

PFM-InstMap :01 Jazz Trio
No Typ Name Sft Tun Low High EfSend
1 VCE 03 Uprig 0 0 0 0 0 0 77
2 VCE 06 Ridin 0 0 0 0 0 0 96
3 VCE 02 Elect 0 0 0 0 0 0 71
4 VCE 00 0 0 0 0 0 0
<Inst: 1: VCE: 03 Upright Bass >
SMix Map Out Com Grph SDef Efct
  
```



解説

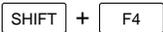
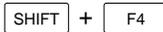
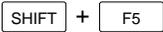
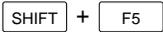
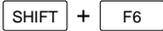
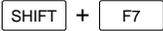
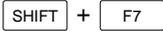
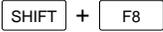
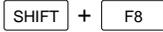
- ・1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトを選択したり、そのインストゥルメントのチューニング、発音音域などに関する設定を行います。
- ・画面の下から2行目には、現在カーソルの置かれているインストゥルメントで使用するオブジェクトのフルネームが表示されます。
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、そのチャンネルと同じMIDIレシーブチャンネルが設定されているインストゥルメントにカーソルを移動するMIDIトウターゲット機能: SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトウターゲット機能」をご覧ください。
- ・パフォーマンスのエディット画面では、SIMUL VIEW INST 9/16 PERFORM 1/9 ~ STEREO 8/16 を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン / オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / インストゥルメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- No
 - ・No (Instrument Number : インストゥルメントナンバー) にカーソルがあるときには、シャトルダイアルやジョグダイアルなどを使って、1~16のインストゥルメント表示を上下にスクロールすることができます。
- Typ
 - ・Typ (Object Type : オブジェクトタイプ) では、1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトの種類を次の中から選択します。

VCE	: ノーマルボイス
DRM	: ドラムボイス
SMP	: サンプル
TRG	: トリガーリスト
ALS	: エイリアスサンプル
CMS	: コンプレストサンプル
ACS	: エイリアスコンプレストサンプル

- Name
- Name(ネーム)では、1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトを選択します。
 - ここで選択できるオブジェクトは、現在メモリー上に存在し、前のオブジェクトタイプで選択されている種類のものだけです。
- Sft
- Sft(Shift:シフト)では、1~16の各インストゥルメントのトランスポーズを半音単位で設定します。
- Tun
- Tun(Tuning:チューニング)では、1~16の各インストゥルメントの細かいチューニングを設定します。単位は1.171875セントです。
- Low, High
- Low(Low Limit:ローリミット)、High(High Limit:ハイリミット)では、1~16の各インストゥルメントの発音音域を設定します。
 - この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F8 (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。なお、この機能はMIDIトゥーターゲットの機能よりも優先されます。
- EfSend
- EfSend(Effect Send Level:エフェクトセンドレベル)では、1~16の各インストゥルメントのシステムエフェクトへのセンドレベルを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F1
- SHIFT + F1 (Init)を押すと、パフォーマンス全体あるいは任意の1インストゥルメントを初期設定に戻すことができます。(本章 P. 3-18)
- SHIFT + F2
- SHIFT + F2 (Copy)を押すと、別のパフォーマンスのインストゥルメントの設定を、エディット中のパフォーマンスのインストゥルメントにコピーすることができます。(本章 P. 3-21)
- SHIFT + F3
- SHIFT + F3 (Bulk)を押すと、エディット中のパフォーマンスをバルクダンプすることができます。(本章 P. 3-22)

-  ・  (Save)を押すと、エディット中のパフォーマンスをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 3-23)
-  ・  (Rvrt)を押すと、エディット中のパフォーマンスを、エディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本章 P. 3-25)
-  ・  (Slct)を押すと、各インストゥルメントで使用するオブジェクトを一覧表示から選択することができます。この機能は、ネームの位置にカーソルがある場合にのみ使用できます。(本章 P. 3-26)
-  ・  (MTgt)を押すと、MIDIトウターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-  ・  (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。



注 意

- ・オブジェクトタイプで「SMP」を選択した場合、使用できるサンプルは、モノラルサンプルまたは、ステレオサンプルのどちらか片チャンネルのサンプルだけです。ステレオサンプルを使いたい場合には、あらかじめそのステレオサンプルでノーマルボイスを作成しておいてください。
- ・複数のトリガーリストがインストゥルメントに割り当てられている場合には、インストゥルメント番号の小さい順に発音します。また、プリロード領域用メモリーが確保できない場合は発音しません。



参 考

- ・インストゥルメントのローリミットをハイリミットよりも高い音程に設定すると、中抜けの状態の発音音域を設定することができます。

Out : INST OUTPUT : インストゥルメントアウトプット

機能 各インストゥルメントで使うオブジェクトやアウトプット先などを設定します。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F3 (Out)

No	1 ~ 16
Typ	VCE, DRM, SMP, TRG, ALS, CMS, ACS
Name	任意のオブジェクト
St	off, on
AS 1 ~ 8	-, *
Dr	off, on

```

PFM-InstOut :01 Jazz Trio
No Typ Name St AS1/2 3/4 5/6 7/8 Dr
1 VCE 03 Uprig on - - - - - off
2 VCE 06 Ridin on - - - - - off
3 VCE 02 Elect on - - - - - off
4 VCE - - - - - on - - - - - off
<Inst 1:VCE:03 Upright Bass >
SMix Map Out Com Grph SDef Efect
  
```

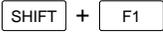
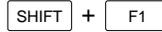
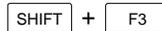


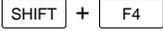
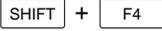
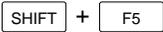
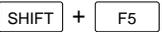
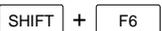
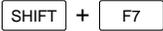
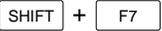
解説

- ・1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトを選択したり、そのインストゥルメントのアウトプットに関する設定を行います。
 - ・画面の下から2行目には、現在カーソルの置かれているインストゥルメントで使用するオブジェクトのフルネームが表示されます。
 - ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、そのチャンネルと同じMIDIレシーブチャンネルが設定されているインストゥルメントにカーソルを移動するMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
 - ・パフォーマンスのエディット画面では、SIMUL VIEW INST 9/16 PERFORM 1/9 ~ STEREO 8/16 を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン / オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / インストゥルメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- No
- ・No (Instrument Number : インストゥルメントナンバー) にカーソルがあるときには、シャトルダイヤルやジョグダイヤルなどを使って、1~16のインストゥルメント表示を上下にスクロールすることができます。
- Typ
- ・Typ (Object Type : オブジェクトタイプ) では、1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトの種類を次の中から選択します。
- VCE : ノーマルボイス
- DRM : ドラムボイス
- SMP : サンプル

- TRG : トリガーリスト
- ALS : エイリアスサンプル
- CMS : コンプレストサンプル
- ACS : エイリアスコンプレストサンプル
- Name
- Name(ネーム)では、1~16の各インストゥルメントで使用するオブジェクトを選択します。
 - ここで選択できるオブジェクトは、現在メモリー上に存在し、前のオブジェクトタイプで選択されている種類のものだけです。
- St
- St(Stereo Output : ステレオアウトプット)では、1~16の各インストゥルメントのステレオバスへの出力の有無を設定します。
- AS 1 ~ 8
- AS 1 ~ 8(Assignable Output 1 ~ 8 : アサインブルアウトプット1 ~ 8)では、1~16の各インストゥルメントのアサインブルアウトプットへの出力の有無を設定します。
 - 「 - 」が出力なし、「 * 」が出力ありを示します。
 - ステレオのオブジェクトや、ボイスエフェクトを使用したオブジェクトをインストゥルメントとして使用している場合には、「奇数」のアサインブルアウトプットからLチャンネルの信号が、「偶数」のアサインブルアウトプットからRチャンネルの信号が出力されます。
 - アサインブルアウトプットの信号にシステムエフェクトは効きません。
- Dr
- Dr(Drum Assignable Output : ドラムボイスアサインブルアウトプット)では、そのインストゥルメントにドラムボイスが設定されている場合に、ドラムボイス自身の持つアサインブルアウトプットの設定を使用するかどうかを選択します。
 - 「off」を選択した場合には、ドラムボイスの持つアサインブルアウトプットの設定は無視され、上記のAS 1 ~ 8の設定にしたがいます。「on」を選択した場合には、AS 1 ~ 8の設定は無効となり、ドラムボイスの持つアサインブルアウトプットの設定が有効となります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Init) を押すと、パフォーマンス全体あるいは任意の1インストゥルメントを初期設定に戻すことができます。(本章 P. 3-18)
-   (Copy) を押すと、別のパフォーマンスのインストゥルメントの設定を、エディット中のパフォーマンスのインストゥルメントにコピーすることができます。(本章 P. 3-21)
-   (Bulk) を押すと、エディット中のパフォーマンスをバルクダンプすることができます。(本章 P. 3-22)

-  •  (Save)を押すと、エディット中のパフォーマンスをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 3-23)
-  •  (Rvrt)を押すと、エディット中のパフォーマンスを、エディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本章 P. 3-25)
-  •  (Slct)を押すと、各インストゥルメントで使用するオブジェクトをさまざまな方法で選択することができます。この機能は、ネームの位置にカーソルがある場合にのみ使用できます。(本章 P. 3-26)
-  •  (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。



注 意

- オブジェクトタイプで「SMP」を選択した場合、使用できるサンプルは、モノラルサンプルまたは、ステレオサンプルのどちらか片チャンネルのサンプルだけです。ステレオサンプルを使いたい場合には、あらかじめそのステレオサンプルでノーマルボイスを作成しておいてください。

Com : COMMON PARAMETERS : コモンパラメーター

機能 パフォーマンス全体に関する項目を設定します。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F4 (Com)

Stereo Level	0 ~ 127
Controller Reset	off, on
Master Send	0 ~ 127
Return SW	off, on
Return Mono	off, on
Return Pan	-63 ~ +63
Return Level	0 ~ 127

```

PFM-Common :01 Jazz Trio
StereoLevel =127 MasterSend =127
ControllerReset=off ReturnSW =on
ReturnMono =off
ReturnPan = 0
ReturnLevel=127
SMix Map Out Com Grph Sef Efc

```

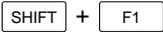
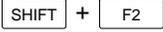
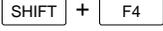
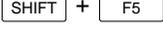


解説

- ・パフォーマンス全体に関わるいくつかの設定を行います。
 - ・パフォーマンスのエディット画面では、SIMUL VIEW INST 9-16 PERFORM 1/9 ~ STEREO 8/16 を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン/オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作/インストゥルメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- Stereo Level
- ・Stereo Level(ステレオレベル)では、最終的なパフォーマンスのアウトプットレベルを設定します。
- Controller Reset
- ・Controller Reset(コントローラーリセット)では、外部MIDI機器から送られたプログラムチェンジにしたがって、インストゥルメントのオブジェクトを切り換えたとき、直前のコントロールチェンジの状態を維持するか、初期値にリセットするかを設定します。
 - ・維持する場合は「off」を、リセットする場合は「on」を選択します。
- Master Send
- ・Master Send(マスターセンド)では、システムエフェクトへの最終的なセンドレベルを設定します。
- Return SW
- ・Return SW(リターンスイッチ)では、システムエフェクトのリターンのオン/オフを設定します。
- Return Mono
- ・Return Mono(リターンモノラル)では、システムエフェクトのリターンをステレオにするか、モノラルにするかを設定します。
 - ・「on」のとき、システムエフェクトのリターンがミックスされ、モノラルになります。

- Return Pan
- ・Return Pan(リターンパン)では、システムエフェクトのリターンのパンを設定します。
 - ・プラスの数値で右寄りに、マイナスの数値で左寄りとなります。
 - ・リターンモノラルで「off」を選択した場合には、そのステレオ感を活かしたまま、エフェクトリターン全体が右寄り、左寄りに移動します。
- Return Level
- ・Return Level(リターンレベル)では、システムエフェクトのリターンレベルを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Init)を押すと、パフォーマンス全体あるいは任意の1インストゥルメントを初期設定に戻すことができます。(本章 P. 3-18)
-   (Copy)を押すと、別のパフォーマンスのインストゥルメントの設定を、エディット中のパフォーマンスのインストゥルメントにコピーすることができます。(本章 P. 3-21)
-   (Bulk)を押すと、エディット中のパフォーマンスをバルクダンプすることができます。(本章 P. 3-22)
-   (Save)を押すと、エディット中のパフォーマンスをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 3-23)
-   (Rvrt)を押すと、エディット中のパフォーマンスを、エディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本章 P. 3-25)



注 意

- ・リターンスイッチが「off」の場合、システムエフェクトは一切効かなくなります。
- ・が点灯しているとき、システムエフェクトは効きません。ただし、セットアップユーティリティのエフェクトバイパスタイプが、「voice」のときには、常にシステムエフェクトが効くこととなります。



参 考

- ・インストゥルメントの個別のレベルは、レベル(本章 P. 3-4)で設定します。
- ・インストゥルメントの個別のセンドレベルは、エフェクトセンドレベル(本章 P. 3-7)で設定します。

Grph : GRAPHIC EDIT : グラフィックエディット

機能 ミキサーの画面を使って、各インストゥルメントのレベルやパンなどを設定します。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F5 (Grph)

1 ~ 16の各インストゥルメントそれぞれについて

Ch	1 ~ 16, Bc
EF	0 ~ 127
Pn	-63 ~ +63
Lv	0 ~ 127
Sd	0 ~ 127
Rt	(スイッチ) off, on
	(レベル) 0 ~ 127
Lv	0 ~ 127

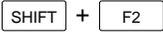
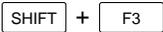
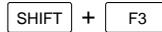


解説

- ・ミキサーのグラフィック表示を使って、パフォーマンスの基本的な項目の設定を行います。
 - ・ここで設定できる各項目は、他の画面で設定する数値と連動しています。
 - ・画面の下から2行目には、現在カーソルの置かれているインストゥルメントや項目名、設定値の情報などが表示されます。
 - ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、そのチャンネルと同じMIDIレシーブチャンネルが設定されているインストゥルメントにカーソルを移動するMIDIターゲット機能: SHIFT + F7 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作」の項をご覧ください。
 - ・パフォーマンスのエディット画面では、SIMUL VIEW INST 9/16 PERFORM 1/9 ~ STEREO 8/16 を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン/オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / インストゥルメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- Ch
- ・Ch (MIDI Receive Channel : MIDIレシーブチャンネル) では、1~16の各インストゥルメントのMIDIレシーブチャンネルを設定します。
 - ・この設定は、インストゥルメントアサイン&ミックスのMIDIレシーブチャンネル (本章 P. 3-4) の設定と連動しています。
- EF
- ・EF (Effect Send Level : エフェクトセンドレベル) では、1~16の各インストゥルメントのパフォーマンスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

- ・この設定は、インストゥルメントマッピングのエフェクトセンドレベル(本章P. 3-7)の設定と連動しています。
- Pn
- ・Pn(Pan : パン)では、1~16の各インストゥルメントのパンを設定します。
 - ・この設定は、インストゥルメントアサイン&ミックスのパン(本章P.3-4)の設定と連動しています。
- Lv
- ・Lv(Level : レベル)では、1~16の各インストゥルメントのレベルを設定します。
 - ・この設定は、インストゥルメントアサイン&ミックスのレベル(本章P.3-4)の設定と連動しています。
- Sd
- ・Sd(Master Send : マスターセンド)では、全インストゥルメントから最終的にシステムエフェクトに送り出すマスターセンドレベルを設定します。
 - ・この設定は、COMMONパラメーターのマスターセンド(本章P.3-13)の設定と連動しています。
- Rt(スイッチ)
- ・Rt(Return : リターン)のスイッチ(左側の四角い枠)では、システムエフェクトからのリターンのオン/オフを設定します。
 - ・この設定は、COMMONパラメーターのリターンスイッチ(本章P.3-13)の設定と連動しています。
- Rt(レベル)
- ・Rt(Return : リターン)のレベルでは、システムエフェクトからのリターンレベルを設定します。
 - ・この設定は、COMMONパラメーターのリターンレベル(本章P.3-13)の設定と連動しています。
- Lv
- ・Lv(Stereo Level : ステレオレベル)では、最終的なパフォーマンスのアウトプットレベルを設定します。
 - ・この設定は、COMMONパラメーターのステレオレベル(本章P.3-13)の設定と連動しています。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   ・  (Init)を押すと、パフォーマンス全体あるいは任意の1インストゥルメントを初期設定に戻すことができます。(本章 P. 3-18)
-   ・  (Copy)を押すと、別のパフォーマンスのインストゥルメントの設定を、エディット中のパフォーマンスのインストゥルメントにコピーすることができます。(本章 P. 3-21)
-   ・  (Bulk)を押すと、エディット中のパフォーマンスをバルクダンプすることができます。(本章 P. 3-22)

- SHIFT + F4 • SHIFT + F4 (Save)を押すと、エディット中のパフォーマンスをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 3-23)
- SHIFT + F5 • SHIFT + F5 (Rvrt)を押すと、エディット中のパフォーマンスを、エディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本章 P. 3-25)
- SHIFT + F7 • SHIFT + F7 (MTgt)を押すと、MIDIトウターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。

 Mix, Map, Out, Com, Grph / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター

機能 パフォーマンス全体あるいは任意の1インストゥルメントを初期設定に戻します。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F1 (Mix) ~ F5 (Grph) のいずれか SHIFT + F1 (Init)

Init Area	all. inst 1 ~ inst 16
Keep Assign	off, on
Option (Init Areaでallを選択した場合のみ)	Multi, Single, Dual, Dual Pan, 3Layer, 3 Lyr Pan, 4 Layer, 4 Lyr Pan,



解説

- ・全インストゥルメントの設定、または任意の1インストゥルメントの設定を、初期設定(一番基本的な設定)に戻します。
- Init Area
- ・Init Area(Initialize Areat : イニシャライズエリア)では、イニシャライズの対象となるインストゥルメントの範囲を設定します。
 - ・全インストゥルメントを初期設定に戻す場合には「all」を、任意の1インストゥルメントだけを初期設定に戻す場合には、その番号を選択します。
- Keep Assign
- ・Keep Assign(Keep Assignment : キープアサインメント)では、インストゥルメントに割り当てられているオブジェクトをそのまま残すかどうかを選択します。
 - ・「on」を選択した場合には、オブジェクトの変更は行いません。
- Option
- ・Option(オプション)では、イニシャライズエリアで「all」を選択した場合に、その初期化の方法を次の中から選択します。
- Multi
- : インストゥルメント1~16のレシーブチャンネルを1~16に設定し、全インストゥルメントのパンをセンターに、レベルを最大に設定します。また、システムエフェクトBを「hall」に設定します。
- Single
- : インストゥルメント1のレシーブチャンネルをベーシックレシーブチャンネルに合わせます。インストゥルメント2~16の発音は「off」に設定します。また、システムエフェクトBを「hall」に設定します。

- Dual : インストゥルメント1、2のレシーブチャンネルをベーシックレシーブチャンネルに合わせます。インストゥルメント3～16の発音は「off」に設定します。また、システムエフェクトBを「hall」に設定します。
- Dual Pan : インストゥルメント1、2のレシーブチャンネルをベーシックレシーブチャンネルに合わせ、インストゥルメント1のパンを左端に、インストゥルメント2のパンを右端に設定します。インストゥルメント3～16の発音は「off」に設定します。また、システムエフェクトBを「hall」に設定します。
- 3 Layer : インストゥルメント1～3のレシーブチャンネルをベーシックレシーブチャンネルに合わせます。インストゥルメント4～16の発音は「off」に設定します。また、システムエフェクトBを「hall」に設定します。
- 3 Lyr Pan(3 Layer Pan) : インストゥルメント1～3のレシーブチャンネルをベーシックレシーブチャンネルに合わせ、インストゥルメント1のパンを左端に、インストゥルメント2のパンをセンターに、インストゥルメント3のパンを右端に設定します。インストゥルメント4～16の発音は「off」に設定します。また、システムエフェクトBを「hall」に設定します。
- 4 Layer : インストゥルメント1～4のレシーブチャンネルをベーシックレシーブチャンネルに合わせます。インストゥルメント5～16の発音は「off」に設定します。また、システムエフェクトBを「hall」に設定します。
- 4 Lyr Pan(4 Layer Pan) : インストゥルメント1～4のレシーブチャンネルをベーシックレシーブチャンネルに合わせ、インストゥルメント1、3のパンを左端に、インストゥルメント2、4のパンを右端に設定します。インストゥルメント5～16の発音は「off」に設定します。また、システムエフェクトBを「hall」に設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Exit)を押すと、イニシャライズパフォーマンスを中止します。
-   (Go)を押すと、イニシャライズパフォーマンスを実行します。



注意

- ・イニシャライズパフォーマンスを実行すると、そのインストゥルメントでオブジェクトが選択されていない状態となります。したがって、あらためてオブジェクトを選択するまでは、発音しない状態となります。
- ・オプションのセッティングを登録することはできません。



参考

- ・この機能は、パフォーマンスを一旦白紙の状態や代表的なセッティングに戻してからエディットしたい場合などに使用します。

Mix, Map, Out, Com, Grph / Copy : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター

機能 別のパフォーマンスのインストゥルメントを、エディット中のインストゥルメントにコピーします。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F1 (Mix) ~ F5 (Grph) のいずれか SHIFT + F2 (Copy)

Source Performance	任意のパフォーマンス
Source Inst	1 ~ 16
Destination Inst	1 ~ 16
Keep Assignment	off, on

```
PFM-InstMix :01 Jazz Trio
Copy Parameters
SourcePerformance=01 Jazz Trio
Source Inst = 3<02 ElectricPiano>
Destination Inst = 4<
Keep Assignment =on
[Exit] [Go]
```



解説

- ・メモリー上に存在する別のパフォーマンスの任意のインストゥルメントの設定を、現在エディット中のパフォーマンスの任意のインストゥルメントにコピーします。
- Source Performance
- ・Source Performance(ソースパフォーマンス)では、コピー元となるパフォーマンスを選択します。
- Source Inst
- ・Source Inst(Source Instrument : ソースインストゥルメント)では、ソースで選択したパフォーマンスの中から、どのインストゥルメントをコピーするかを選択します。
- Destination Inst
- ・Destination Inst(Destination Instrument : デスティネーションインストゥルメント)では、ソースインストゥルメントを、どのインストゥルメントにコピーするかを選択します。
- Keep Assignment
- ・Keep Assignment(キープアサインメント)では、コピー先のインストゥルメントで元々選択されているオブジェクトの変更を行うかどうかを設定します。
 - ・「on」に設定すると、オブジェクトの変更は行わないで、その他の設定だけをコピーします。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit) を押すと、コピーパフォーマンスを中止します。
- F7 F7 (Go) を押すと、コピーパフォーマンスを実行します。



注意

- ・ディスクに入っているパフォーマンスから直接コピーを行うことはできません。一旦メモリーにロードしてから行ってください。

 Mix, Map, Out, Com, Grph / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機能 エディット中のパフォーマンスをバルクダンプします。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F1 (Mix) ~ F5 (Grph)のいずれか SHIFT + F3 (Bulk)

設定項目はありません



 **解説**

- ・現在選択されているパフォーマンスのデータをMIDI OUTからバルクダンプします。
- ・そのパフォーマンスで使用している下位オブジェクトのデータもバルクダンプする場合には、F2 (Rltd)を押します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 ・ F2 (Rltd)を押すと、パフォーマンスおよびそのパフォーマンスの下位オブジェクトの全データをバルクダンプします。
- F6 ・ F6 (No)を押すと、バルクダンプを中止します。
- F7 ・ F7 (Yes)を押すと、パフォーマンスのデータだけをバルクダンプします。

 **注意**

- ・この機能を実行するときは、あらかじめ受信側の機器をバルク受信可能な状態に設定しておいてください。

 **参考**

- ・バルクダンプ中にF7 (Abrt)を押すと、バルクダンプを中止することができます。
- ・下位オブジェクトのサンプルは、A7000フォーマットでバルクダンプされます。

Mix, Map, Out, Com, Grph / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト

機能 エディット中のパフォーマンスをディスクにセーブします。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F1 (Mix) ~ F5 (Grph)のいずれか SHIFT + F4 (Save)

Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



 **解説**

・現在エディット中のパフォーマンスのみ(パフォーマンスで使用している下位オブジェクトは含みません)を、任意のディスクのボリュームにセーブします。

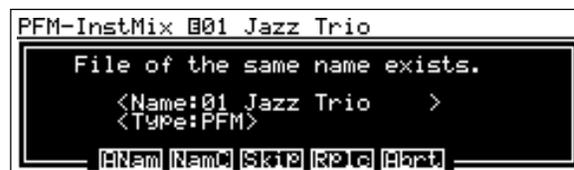
Disk ・Disk(ディスク)では、セーブ先となるディスクを選択します。

Volume ・Volume(ボリューム)では、セーブ先となるボリュームを選択します。
 ・この画面が表示された時点では、リスト画面の2行目に表示されていたボリュームが選択された状態となります。
 ・新しくボリュームを作って、その中にパフォーマンスをセーブしたい場合は、
 (Name)を使って、新しいボリューム名を設定して作業を進めます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Name)を押すと、選択されているディスク内に新しい名前のボリュームを作成することができます。
- ・ (Exit)を押すと、セーブを中止します。
- ・ (Go)を押すと、セーブを実行します。

・セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにディスク上に存在する(ファイル名が重複する)場合、次のような画面が表示され、 が点滅します。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

-  (ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、ノーマルボイス「A」を使用するパフォーマンス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というノーマルボイスが存在した場合、 (ANam) を選択してセーブすると、メモリー上のノーマルボイス「A」は「A*」にリネームされます。このとき、パフォーマンス「B」の使用するノーマルボイスの設定も自動的にサンプル「A*」に変更されます。リネームのルールについては、参考をご覧ください。
-  (NamC) : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。
-  (Skip) : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。
-  (Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。
-  (Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。



注意

- ・セーブの実行中には、絶対に電源を切らないようにご注意ください。
- ・ (Name) は、新しいボリュームを作成するための機能です。すでに存在するボリュームのボリューム名を変更する機能ではありませんのでご注意ください。



参考

- ・ANamを選択した場合のリネームのルールは、次のようになっています。ファイルネームの後ろ (16文字目) から1文字ずつ「スペース」があるかを調べます。もし、スペースがあれば、そこに「*」を付けます。スペースが見つからない場合には、先頭の1文字を次の文字 (文字一覧の右隣の文字) に変更します。それでも、さらに重複する場合には、さらに次の文字に変更します。

Mix, Map, Out, Com, Grph / Bulk : REVERT : リバート

機能 エディット中のパフォーマンスをエディット前の状態(ディスクにセーブされた状態)に戻します。

操作 パフォーマンスを選択して (Mix) ~ (Grph)のいずれか + (Rvrt)

設定項目はありません

**解説**

- ・この機能を実行すると、ロードあるいはセーブ後に行ったエディットを取り消し、ディスクにセーブされている状態に戻します。したがって、この機能が使えるのは、ディスクにすでにセーブしたデータがある場合だけです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (No)を押すと、リバートを中止します。
- ・ (Yes)を押すと、リバートが実行されます。

**注意**

- ・新しく作成したパフォーマンス(ディスクに一度もセーブされていないパフォーマンス)をエディットしている場合には、この機能は使えません。
- ・ロード元のディスクが見つからない場合には、それを示すメッセージが表示されません。

 Mix, Map, Out / Slct : SELECT INST OBJECT : セレクトインストゥルメントオブジェクト

機能 各インストゥルメントで使用するオブジェクトを一覧表示から選択します。

操作 パフォーマンスを選択して (Mix) ~ (Out) のいずれか
 「Name」にカーソル移動 + (Slct)

 一覧表

 任意のオブジェクト



解説

- ・インストゥルメントで使用するオブジェクトを、一覧形式の表示から選択するための機能です。
- ・この機能は、インストゥルメントアサイン&ミックス、インストゥルメントマッピング、インストゥルメントアウトプットの各画面で、ネームの位置にカーソルがあるときにのみ使用することができます。
- ・画面の左部には、現在選択しているオブジェクトのタイプと作成(更新)日が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Exit) を押すと、オブジェクトセレクトを中止します。
- ・ (OK) を押すと、オブジェクトセレクトを実行します。

SyEF / A, B : SYSTEM EFFECT / A, B : システムエフェクト / A, B

機能 システムエフェクトAおよびBを設定します。

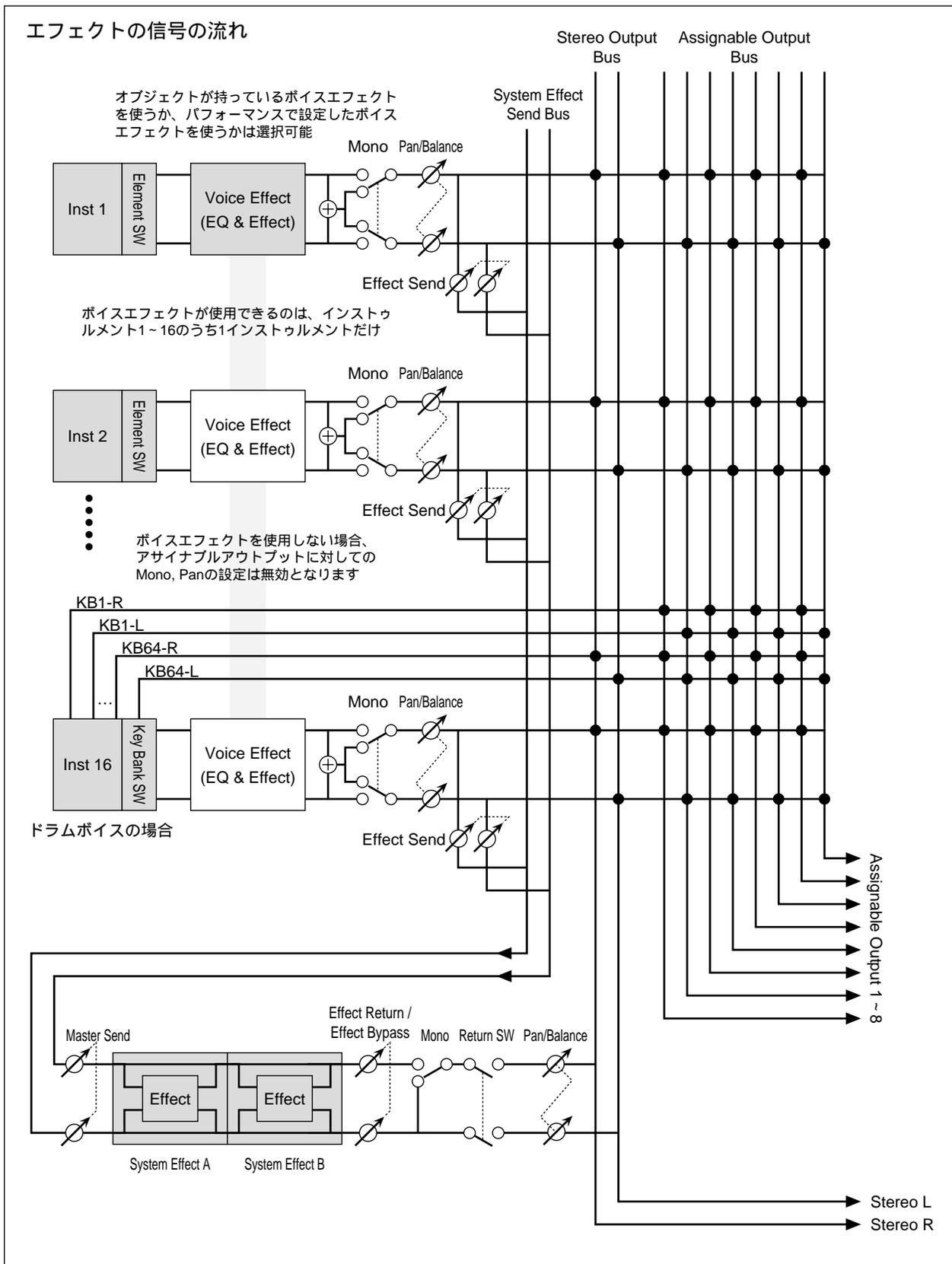
操作 **MEMORY** パフォーマンスを選択して **EDIT** **F7** (SyEf) **SHIFT** + **F1** (A)または **SHIFT** + **F2** (B)

A:	through, chorus, flanger, symphonic, phaser, EQ
off/on	off, on
B:	through, hall, room 1, room 2, room 3, stage 1, stage 2, plate, white room, tunnel, canyon, basement
off/on	off, on
エフェクトAのパラメーター	選択したエフェクトにより変化
エフェクトBのパラメーター	選択したエフェクトにより変化



解説

- ・システムエフェクトA、Bそれぞれのタイプ、オン/オフの選択と、各システムエフェクトの細かい設定を行います。
- ・ **F7** (SyEf) を押した時点では、システムエフェクトAまたはBのいずれかのパラメーター設定画面が表示されます。パラメーター画面の切り換えには、 **SHIFT** + **F1** (A) または **SHIFT** + **F2** (B) を使います。
- ・パフォーマンスのエディット画面では、 **SIMUL VIEW** **INST 9-16** **PERFORM** **1/9** ~ **STEREO** **8/16** を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン/オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作/インストゥルメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- ・システムエフェクトおよびボイスエフェクトを含めた信号の流れは、次ページの図のようになります。



- A: ・A: (システムエフェクトA)では、システムエフェクトAで使用するモジュレーション系のエフェクトを次の中から選択します。各エフェクトのパラメーターについては後述します。
- through : システムエフェクトAを使用しません。
- chorus : コーラスを使用します。
- flanger : フランジャーを使用します。
- symphonic : シンフォニックエフェクトを使用します。
- phaser : フェーザーを使用します。
- EQ : 3バンドイコライザーを使用します。
- A: off/on ・A: off/on(システムエフェクトAオン/オフ)では、システムエフェクトAの使用の有無を設定します。
- ・「off」を選択した場合は、エフェクトAで「through」を選択したのと同じこととなります。
- B: ・B: (システムエフェクトB)では、システムエフェクトBで使用するリバーブ系のエフェクトを次の中から選択します。各エフェクトのパラメーターについては後述します。
- through : システムエフェクトBを使用しません。
- hall : ホールをシミュレートしたリバーブを使用します。
- room 1, room 2, room 3 : ルームをシミュレートしたリバーブを使用します。
- stage 1, stage 2 : ステージをシミュレートしたリバーブを使用します。
- plate : 鉄板エコーをシミュレートしたリバーブを使用します。
- white room : 空間の縦横幅、高さ、奥行きなどを設定できるリバーブを使います。
- tunnel : トンネルの響きをシミュレートしたリバーブを使用します。
- canyon : 峡谷の響きをシミュレートしたリバーブを使用します。
- basement : 地下室の響きをシミュレートしたリバーブを使用します。
- B: off/on ・B: off/on(システムエフェクトBオン/オフ)では、システムエフェクトBの使用の有無を設定します。
- ・「off」を選択した場合は、エフェクトBで「through」を選択したのと同じこととなります。

- エフェクトA、Bのパラメーター
- ・エフェクトAおよびBのパラメーターは、選択したシステムエフェクトの種類によって変化します。
 - ・各エフェクトのパラメーターについては、次ページから説明します。
 - ・システムエフェクトAまたはBで「through」を選択した場合には、エフェクトのパラメーターは表示されません。



参 考

- ・パフォーマンス全体のシステムエフェクトへのセンドレベルやリターンに関する各種設定は、コモンパラメーター(本章 P. 3-13)で設定します。
- ・各インストゥルメントのシステムエフェクトへのセンドレベルは、インストゥルメントマッピング(本章 P. 3-7)または、グラフィックエディット(本章 P. 3-15)で設定します。
- ・**EF BYPASS**を使ったエフェクトバイパスの機能は、セットアップユーティリティのエフェクトバイパスで設定します。

システムエフェクトAのパラメーター

through

パラメーターはありません

chorus

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Md Freq(Hz)	100 ~ 10.0k	イコライザーミッドのフリケンシー
4 EQ Md Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーミッドのゲイン
5 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
6 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン
7 Mod Freq(Hz)	0.0 ~ 39.7	モジュレーションのフリケンシー
8 Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
9 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

flanger

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Md Freq(Hz)	100 ~ 10.0k	イコライザーミッドのフリケンシー
4 EQ Md Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーミッドのゲイン
5 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
6 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン
7 Mod Freq(Hz)	0.0 ~ 39.7	モジュレーションのフリケンシー
8 Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
9 FeedBack Gain	-99 ~ 99	モジュレーションのフィードバックゲイン
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

symphonic

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Md Freq(Hz)	100 ~ 10.0k	イコライザーミッドのフリケンシー
4 EQ Md Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーミッドのゲイン
5 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
6 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン
7 Mod Freq(Hz)	0.0 ~ 39.7	モジュレーションのフリケンシー
8 Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
9 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

phaser

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
4 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン
5 Mod Freq(Hz)	0.0 ~ 39.7	モジュレーションのフリケンシー
6 Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
7 Phase sft Ofs	0 ~ 100	位相ずれのオフセット値
8 Feedback Gain	-99 ~ 99	フィードバックゲイン
9 Stage	4, 6, 8	位相変調器の数
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

EQ

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Md Freq(Hz)	100 ~ 10.0k	イコライザーミッドのフリケンシー
4 EQ Md Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーミッドのゲイン
5 EQ Md Q	0.1 ~ 5.0	イコライザーミッドのQ
6 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
7 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン

システムエフェクトBのパラメーター

through

パラメーターはありません

hall, room1, room2, room3, stage1, stage2, plate

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
4 Initial Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
5 Rev Delay(ms)	0.1 ~ 160.0	リバーブ音の遅延時間
6 Density	0 ~ 4	リバーブ音の密度
7 ER/Rev Bal(%)	0 ~ 100	初期反射音とリバーブ音のバランス
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

white room

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Init Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
4 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
5 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
6 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
7 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

tunnel

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Init Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
4 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
5 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
6 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
7 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

canyon

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Init Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
4 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
5 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
6 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
7 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

basement

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Init Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
4 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
5 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
6 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
7 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター

機能 パフォーマンスとして持つボイスエフェクトの基本的な設定を行います。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F1 (Mstr)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
Active Inst No	off, 1 ~ 16
Voice Effect Owner	inst, perf



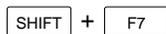
解説

- ・パフォーマンス自身が持つボイスエフェクトの種類や効果のかかるインストゥルメントの選択などを行います。
- ・F8 (Efct)を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm)を使います。
- ・パフォーマンスのエディット画面では、SIMUL VIEW INST 9-16 PERFORM 1/9 ~ STEREO 8/16を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン/オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / インストゥルメントオン / オフ機能」をご覧ください。

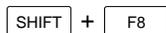
Grp	<ul style="list-style-type: none"> ・Grp (Group : グループ) では、エフェクトの大まかな分類を次の中から選択します。
	<p>mod : イコライザーとモジュレーション系エフェクト(コーラスやフランジャーなど)を使います。</p> <p>rev : イコライザーとリバース系エフェクト(リバースやディレイなど)を使います。</p> <p>misc : 上記のエフェクト以外の特殊なエフェクトを使います。</p>
Type	<ul style="list-style-type: none"> ・Type (Effect Type : エフェクトタイプ) では、使用するエフェクトを選択します。 ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。 ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
off/on	<ul style="list-style-type: none"> ・off/on (オフ / オン) では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。

- Active Inst No
- ・Active Inst No(Active Instrument Number : アクティブインストゥルメントナンバー)では、ボイスエフェクトをかけるインストゥルメントの番号を設定します。
 - ・ここで設定したインストゥルメント以外には、ボイスエフェクトがかかりません。
- Voice Effect Owner
- ・Voice Effect Owner(ボイスエフェクトオーナー)では、ボイスエフェクトの設定の持ち主を次のいずれかから選択します。
- inst
- : そのインストゥルメントに割り当てられているノーマルボイスやドラムボイスが元々持っている(設定されている)エフェクトを使います。したがって、前記のグループ、タイプ、オン / オフの設定や次ページ以降のイコライザー、パラメーターの設定は、すべて無効となります。
- perf
- : そのインストゥルメントに割り当てられているノーマルボイスやドラムボイスが元々持っている(設定されている)エフェクトを無効とし、パフォーマンス独自で新たにエフェクトを設定します。また、インストゥルメントとしてサンプルが使われている場合にも、このボイスエフェクトをかけることができます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。



- ・ (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 3-42)



- ・ (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 3-43)



注 意

- ・パフォーマンスを構成する複数のインストゥルメントにボイスエフェクトをかけることはできません。
- ・ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストのエLEMENTやキーバンクのエフェクトスイッチをがオンになっていないと、エフェクトはかかりません。



参 考

- ・パフォーマンスを構成する複数のインストゥルメントにエフェクトをかけたい場合は、システムエフェクト(本章 P. 3-27)の機能を使います。
- ・通常、サンプルにボイスエフェクトをかけることはできませんが、インストゥルメントとしてそのサンプルを持つパフォーマンスを作成すれば、自由にボイスエフェクトをかけることができます。

Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター

機能 パフォーマンスとして持つボイスエフェクトのイコライザー部分の設定を行います。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F2 (EQ)

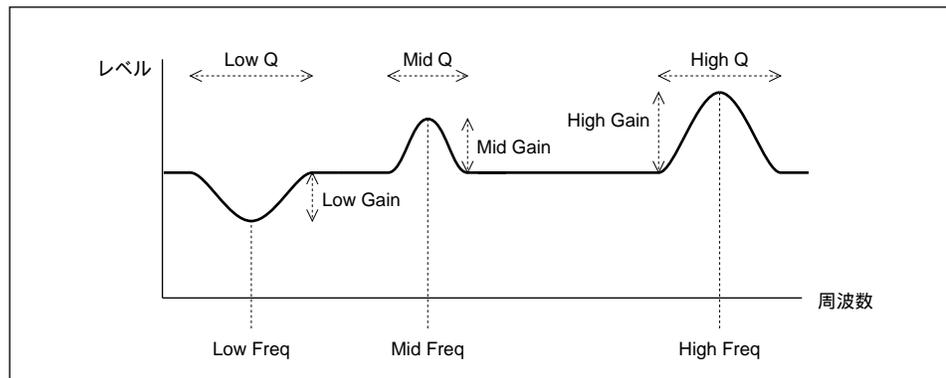
Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
<Low>	P01:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P02:Freq (Hz) 32 Hz ~ 5.6 kHz P03:Q 0.1 ~ 5.0 P04:Type shelf, peak, cut
<Mid>	P05:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P06:Freq (Hz) 32 Hz ~ 18 kHz P07:Q 0.1 ~ 5.0
<High>	P08:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P09:Freq (Hz) 500 Hz ~ 18 kHz P10:Q 0.1 ~ 5.0 P11:Type shelf, peak, cut



解説

- ・パフォーマンス自身を持つボイスエフェクトの種類やオン/オフを選択し、イコライザーの設定を行います。
- ・F8 (Efct) を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm) を使います。
- ・パフォーマンスのエディット画面では、SIMUL VIEW INST 9-16 PERFORM 1 / 9 ~ STEREO 8 / 16 を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン/オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / インストゥルメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
- ・グループの設定や、エフェクトタイプの設定で「through」が選択されている場合には、イコライザーに関する項目は表示されません。

- Grp ・Grp(Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 3-35)
- Type ・Type(Effect type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Gain(dB) ・Low, Mid, Highの各Gain(ゲイン)では、設定されたフリケンシーの帯域をどのくらい増幅、減衰させるかを設定します。
 ・ただし、LowまたはHighのタイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。
- Freq(Hz) ・Low, Mid, Highの各Freq(Frequency : フリケンシー)では、それぞれの周波数ポイントを設定します。
- Q ・Low, Mid, Highの各Q(キュー)では、強調、減衰を行う幅(帯域幅)を設定します。
 ・この数値を大きくするほど、フリケンシーを中心としたせまい帯域で強調、減衰が行われます。(ただし、LowまたはHighのタイプが「peak」以外になっている場合、Qの効果はありません)
 ・次の図は、ホワイトノイズにイコライザーを通した場合の周波数特性の変化を示しています。



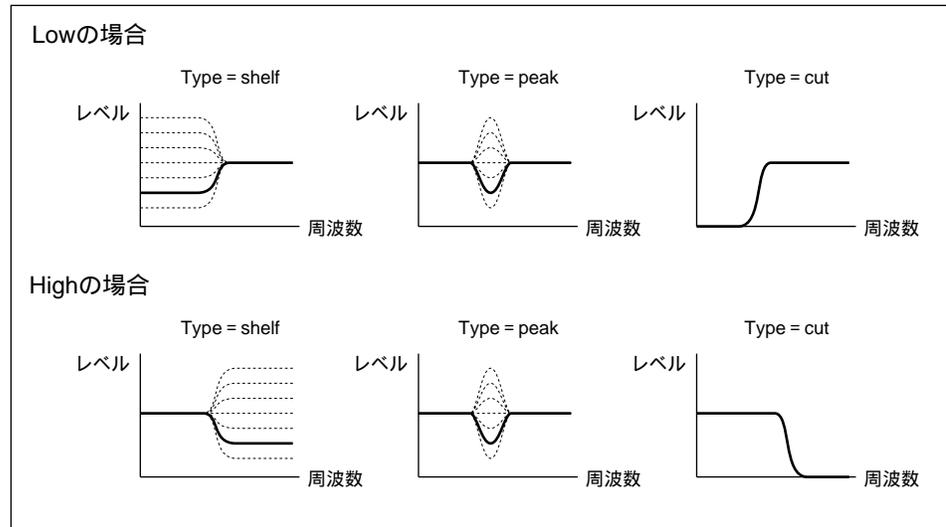
- Type ・Low, Highの各Type(Equalizer Type : イコライザータイプ)では、イコライザーのタイプを次の中から選択します。

shelf(shelving) : Lowの場合は、設定したフリケンシーより低い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。Highの場合は、設定したフリケンシーよりも高い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。

peak : 設定したフリケンシー付近だけを強調、減衰します。

cut : Lowの場合は、設定したフリクエシーより低い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。Highの場合は、設定したフリクエシーよりも高い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。

・次の図の点線は、ゲインによる特性の変化を示します。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

・ SHIFT + F7 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 3-42)

SHIFT + F8

・ SHIFT + F8 (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 3-43)



注意

- ・ Low, Highのイコライザタイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。
- ・ エフェクト/マスターパラメーターのボイスエフェクトオーナー(本章 P. 3-35)で「inst」を選択した場合には、この画面の設定は無効となります。



参考

- ・ Midのイコライザタイプは、「Peak」に固定されています。

Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター

機能 パフォーマンスとして持つボイスエフェクトの細かい設定を行います。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F3 (Parm)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
各パラメーターはエフェクトタイプにより変化	

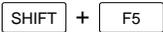
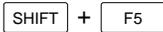
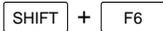
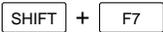
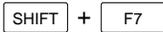
```
PFM-EfctParm:01 Jazz Trio
Grp=[mod ] Type=[EQ+Chorus 1 ][on]
P12 Mod Frequency(Hz) = 0.37
P13 Pitch Mod Depth(%) = 44
P14 Modulation Voices = 12
P15 Tone Control = 10
P16 L DoublerDelay(1/10ms)= 500
Mstr EQ Parm
```

解説

- ・パフォーマンス側で持っているボイスエフェクトの種類やオン/オフを選択し、エフェクトのイコライザー以外の部分の設定を行います。
 - ・F8 (Efct) を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm) を使います。
 - ・パフォーマンスのエディット画面では、SIMUL VIEW INST 9-16 PERFORM 1/9 ~ STEREO 8/16 を使って、1~16の任意のインストゥルメントの発音の有無を切り換えるインストゥルメントオン/オフ機能やソロ、ミュート機能を使うことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / インストゥルメントオン / オフ機能」をご覧ください。
 - ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
 - ・タイプの設定で「through」や「EQ」が選択されている場合には、エフェクトのパラメーターに関する項目は表示されません。
 - ・パラメーターは1画面で表示しきれないため、複数の画面に分けて表示します。この切り換えには、SHIFT + F5 ()、SHIFT + F6 () を使います。
- Grp
- ・Grp (Group : グループ) では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 3-35)
- Type
- ・Type (Effect Type : エフェクトタイプ) では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
- ・off/on (オフ / オン) では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。

- ・各パラメーターの種類と設定範囲は、選択したエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、リファレンス付録の「ボイスエフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  ・  () を押すと、前ページのパラメーター画面を表示します。
-  ・  () を押すと、次ページのパラメーター画面を表示します。
-  ・  (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 3-42)
-  ・  (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 3-43)



注 意

- ・エフェクトマスターパラメーターのボイスエフェクトオーナー(本章 P. 3-35) で「inst」を選択した場合には、この画面の設定は無効となります。

Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているエフェクトテンプレートを呼び出します。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F7 (Tmpl)

Template Name 4種類から選択



 **解説**

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているエフェクトテンプレートから、任意のテンプレートを呼び出します。
- ・エフェクトテンプレートは、4種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の4種類のエフェクトテンプレートが用意されています。

StDelay : ステレオに広がるディレイです。

AutoPan : 音がゆっくりと左右に移動するオートパンです。

De-Esser : ボーカルのレコーディングなどで、耳につく子音を抑える効果です。

Radio : AMラジオのようなゆれ、歪みを作り出します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit) を押すと、エフェクトテンプレートの呼び出しを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、選択したエフェクトテンプレートを呼び出します。

 **注意**

- ・エフェクトテンプレートを呼び出すと、それまでのボイスエフェクトの設定は消えてしまいます。

 **参考**

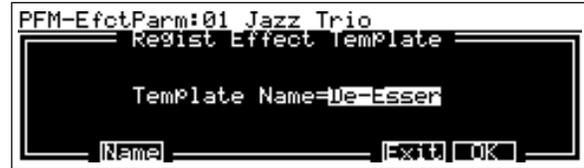
- ・エフェクトテンプレートの保存は、次ページのレジストエフェクトテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このエフェクトテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Efct / Rgst : REGIST EFFECT TEMPLATE : レジストエフェクトテンプレート

機能 設定されているボイスエフェクトを、エフェクトテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY パフォーマンスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F8 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のボイスエフェクトの全設定を、プリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストテンプレートは、すでにある4種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name) を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Name) を押すと、エフェクトテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 F6 (Exit) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを実行します。

注意

- ・レジストエフェクトテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

参考

- ・F2 (Name) を使ってネームを変更した後、F6 (Exit) を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使いたい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

ヤマハ株式会社

メモリーモード：

ノーマルボイスエディット

この章では、メモリー上のオブジェクト「ノーマルボイス」をエディットする操作について説明します。

REFERENCE

4

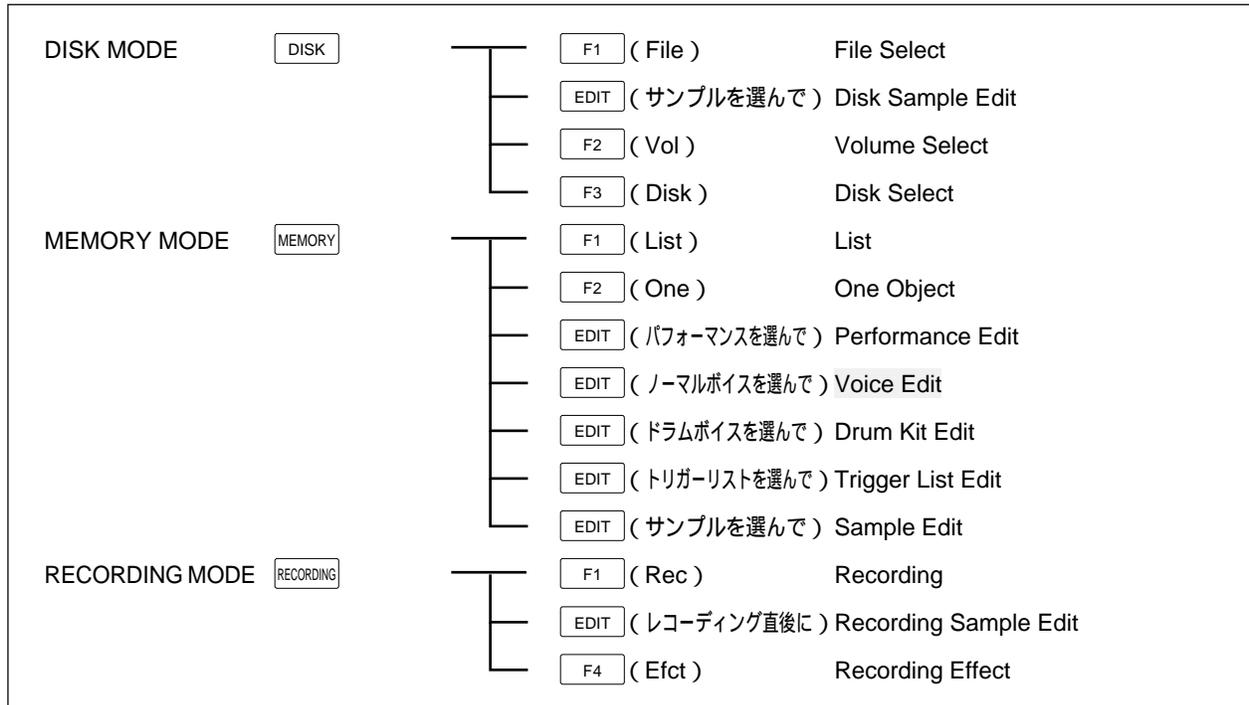
目次(ノーマルボイスエディット)

ノーマルボイスエディット	4 - 4
Easy : EASY EDIT : イージーエディット	4 - 5
Easy / Del : DELETE ELEMENT : デリートエレメント	4 - 8
Easy / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター	4 - 9
Easy / Init : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター	4 - 10
Easy / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ	4 - 12
Easy / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト	4 - 13
Easy / Rvrt : REVERT : リバート	4 - 15
Map / KBP1 : MAP / KEY BANK PARAMETERS 1 : マップ/キーバンクパラメーター1	4 - 16
Map / KBP1 / Slet : SELECT KEY BANK SAMPLE : セレクトキーバンクサンプル	4 - 20
Map / KBP1 / Arrng : ARRANGE KEY BANK : アレンジキーバンク	4 - 21
Map / KBP2 : MAP / KEY BANK PARAMETERS 2 : マップ/キーバンクパラメーター2	4 - 22
Map / Elem : MAP / ELEMENT PARAMETERS : マップ/エレメントパラメーター	4 - 26
Filtr / Base : FILTER / BASE : フィルター/ベース	4 - 28
Filtr / Base / Init : FILTER INITIALIZE : フィルターイニシャライズ	4 - 31
Filtr / EG : FILTER / EG : フィルター/EG	4 - 33
Filtr / EG / Tmpl : FILTER EG TEMPLATE : フィルターEGテンプレート	4 - 36
Filtr / EG / Rgst : REGIST FILTER EG TEMPLATE : レジストフィルターEGテンプレート	4 - 38
Filtr / Scal : FILTER / SCALE : フィルター/スケール	4 - 39
Filtr / LFO : FILTER / LFO : フィルター/LFO	4 - 42
Pich / Base : PITCH / BASE : ピッチ/ベース	4 - 45
Pich / EG : PITCH / EG : ピッチ/EG	4 - 47
Pich / EG / Tmpl : PITCH EG TEMPLATE : ピッチEGテンプレート	4 - 50
Pich / EG / Rgst : REGIST PITCH EG TEMPLATE : レジストピッチEGテンプレート	4 - 52
Pich / MTun : PITCH / MICRO TUNING : ピッチ/マイクロチューニング	4 - 53
Pich / MTun / Tmpl : MICRO TUNING TEMPLATE : マイクロチューニングテンプレート	4 - 56
Amp / EG : AMPLITUDE / EG : アンプリチュード/EG	4 - 58
Amp / EG / Tmpl : AMPLITUDE EG TEMPLATE : アンプリチュードEGテンプレート	4 - 61
Amp / EG / Rgst : REGIST AMPLITUDE EG TEMPLATE : レジストアンプリチュードEGテンプレート	4 - 63
Amp / Scal : AMPLITUDE / LEVEL SCALING : アンプリチュード/レベルスケーリング	4 - 65
Amp / Vel : AMPLITUDE / VELOCITY TO LEVEL : アンプリチュード/ベロシティトゥーレベル	4 - 67
Amp / Ctrl : AMPLITUDE / CONTROL EG BIAS : アンプリチュード/コントロールEGバイアス	4 - 69
LFO : LFO : エルエフオー	4 - 71

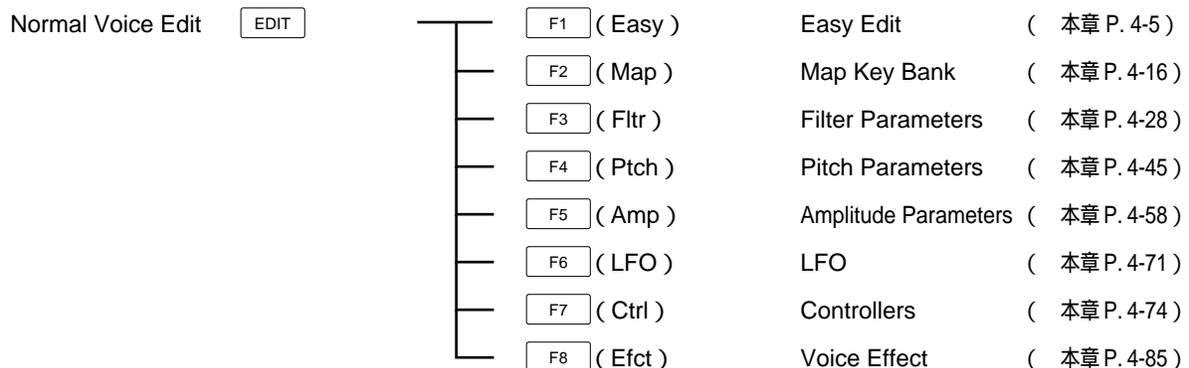
Ctrl / Mtrx : CONTROLLER / MATRIX : コントローラー / マトリックス	4 - 74
Ctrl / Vel : CONTROLLER / VELOCITY : コントローラー / ベロシティ	4 - 81
Ctrl / Bend : CONTROLLER / PITCH BEND : コントローラー / ピッチベンド	4 - 83
Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター	4 - 85
Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター	4 - 87
Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター	4 - 90
Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート	4 - 92
Efct / Rgst : REGIST EFFECT REGIST TEMPLATE : レジストエフェクトテンプレート	4 - 93

ノーマルボイスエディット

ここでは、メモリーモードの中のノーマルボイスエディットについて説明します。リストまたはワンオブジェクトの画面でノーマルボイスを選択し、**EDIT** を押すとノーマルボイスエディットの画面が表示されます。



ノーマルボイスエディットは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Easy : EASY EDIT : イージーエディット

機能 ノーマルボイスの全体的な調整を行います。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F1 (Easy)

Level	0 ~ 127
NtShft	-127 ~ +127
Tuning	-63 ~ +63
EGDamp	slow, mid, fast
Attack	-63 ~ +63
Release	-63 ~ +63
LFO Speed	-63 ~ +63
LFO Depth	-63 ~ +63
Vel Sense	-63 ~ +63
LPF Freq	-63 ~ +63
HPF Freq	-63 ~ +63
LPF Vel Sns	-63 ~ +63
HPF Vel Sns	-63 ~ +63

```

VCE-EasyEdit:03 Upright Bass E: 12
Level = 127 Attack = 0 LPF Freq = 0
NtShft = 0 Release = 0 HPF Freq = 0
Tuning = 0 LFO Speed = 0 LPF Vel Sns = 0
EGDamp = fast LFO Depth = 0 HPF Vel Sns = 0
VelSense = 0
$Easy Map Fitr Pch Amp LFO Ctrl Efect

```

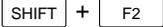
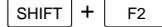
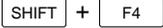
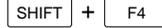
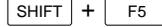
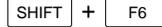
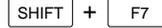
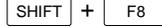
 **解説**

- ・イージーエディットでは、ノーマルボイス全体の音量、トランスポーズ、チューニング、EGダンプの設定を行ったり、F2 (Map) ~ F6 (LFO) で設定されている細かい設定に対して、絶対的あるいは相対的に変化を加えるための設定を行います。この変化は、全キーバンク、全エレメントに対して有効となります。
- ・この画面のレベル、トランスポーズ、チューニング以外の各設定を変更することで、F2 (Map) ~ F6 (LFO) の画面内の設定値が変更されることはありません。あくまでも F2 (Map) ~ F6 (LFO) の画面内の設定値を基にして、付加的に変化を付ける機能です。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

- Level ・Level (レベル) では、ノーマルボイス全体のアウトプットレベルを設定します。
- NtShft ・NtShft (Note Shift : ノートシフト) では、ノーマルボイス全体のトランスポーズ (移調) を半音単位で設定します。

Tuning	<ul style="list-style-type: none"> ・Tuning(チューニング)では、ノーマルボイス全体の細かいチューニングを設定します。単位は1.171875セントです。
EGDamp	<ul style="list-style-type: none"> ・EGDamp(EGダンプ)では、最大同時発音数を超えるノートオン情報を受信したとき、前の音(今まで鳴っていた音)を消すスピードを選択します。 ・「slow」では、前の音がゆっくり消され、次の音の発音が遅れます。ダンプノイズはほとんど出ません。「fast」では、前の音が速く消され、次の音の発音が遅れることはありません。ただし、ダンプノイズが出る場合があります。「mid」はその中間です。
Attack	<ul style="list-style-type: none"> ・Attack(アタック)では、全エレメントの全キーバンクに設定されているアタックレイト(本章 P. 4-58)を相対的に増減します。プラスの設定で変化が速く、マイナスの設定で変化が遅くなります。
Release	<ul style="list-style-type: none"> ・Release(リリース)では、全エレメントの全キーバンクに設定されているリリースレイト(本章 P. 4-58)を相対的に増減します。プラスの設定で変化が速く、マイナスの設定で変化が遅くなります。
LFO Speed	<ul style="list-style-type: none"> ・LFO Speed(LFOスピード)では、全エレメントのLFOのスピード、および全フィルターバンクのLFOのスピード(本章 P. 4-71)を相対的に増減します。プラスの設定で速く、マイナスの設定で遅くなります。
LFO Depth	<ul style="list-style-type: none"> ・LFO Depth(LFOデプス)では、全エレメントのLFOのピッチモジュレーションデプス、アンプリチュードモジュレーションデプス(本章 P. 4-71)、およびフィルターのLFOのモジュレーションデプス(本章 P. 4-42)を相対的に増減します。
Vel Sense	<ul style="list-style-type: none"> ・Vel Sense(Velocity Sensitivity : ベロシティセンシティビティ)では、全エレメントに設定されているベロシティセンシティビティ(本章 P. 4-27)を相対的に増減します。ただし、フィルターのベロシティセンシティビティには影響を与えません。
LPF Freq	<ul style="list-style-type: none"> ・LPF Freq(LP Frequency : ローパスフィルターフリクエンシー)では、使用されている全ローパスフィルターのフリクエンシー(本章 P. 4-28)を相対的に増減します。
HPF Freq	<ul style="list-style-type: none"> ・HPF Freq(HPF Frequency : ハイパスフィルターフリクエンシー)では、使用されている全ハイパスフィルターのフリクエンシー(本章 P. 4-28)を相対的に増減します。
LPF Vel Sns	<ul style="list-style-type: none"> ・LPF Vel Sns(LP Velocity Sensitivity : ローパスフィルターベロシティセンシティビティ)では、使用されている全ローパスフィルターのベロシティセンシティビティ(本章 P. 4-26)を相対的に増減します。
HPF Vel Sns	<ul style="list-style-type: none"> ・HPF Vel Sns(HPF Velocity Sensitivity : ハイパスフィルターベロシティセンシティビティ)では、使用されている全ハイパスフィルターのベロシティセンシティビティ(本章 P. 4-28)を相対的に増減します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  ・  (Del)を押すと、現在のノーマルボイスの任意のエLEMENTを削除することができます。(本章 P. 4-8)
-  ・  (Init)を押すと、現在のノーマルボイスを初期設定に戻すことができます。(本章 P. 4-9)
-  ・  (Copy)を押すと、別のノーマルボイスの任意のエLEMENTの設定を、エディット中のノーマルボイスにコピーすることができます。(本章 P. 4-10)
-  ・  (Bulk)を押すと、エディット中のノーマルボイスをバルクダンプすることができます。(本章 P. 4-12)
-  ・  (Save)を押すと、エディット中のノーマルボイスをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 4-13)
-  ・  (Rvrt)を押すと、エディット中のノーマルボイスをディスクにセーブされている状態に戻すことができます。(本章 P. 4-15)



参 考

- ・画面の左端の4項目(レベル、ノートシフト、チューニング、EGダンプ)は、この画面だけで設定できる項目です。その他の項目は、別の画面で設定した値を絶対的あるいは相対的に変化させる項目です。
- ・アンプリチュードEGのLv0が大きく設定されていると、アタックの効果はあまり表れません。

Easy / Del : DELETE ELEMENT : デリートエレメント

機能 任意のエレメントを削除します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F2 (Del)

Element Number 1 ~ 4
(使用エレメント数により変化)



 **解説**

- ・現在エディット中のノーマルボイスの任意の1エレメントを削除します。
 - ・削除したエレメントより大きい番号のエレメントがある場合には、それらのエレメントの番号が1つずつ小さくなります。たとえば、3つのエレメントを使っているノーマルボイスで、1番のエレメントを削除すると、2番のエレメントが1番に、3番のエレメントが2番になります。
- Element Number
- ・Element Number(エレメントナンバー)では、削除の対象となるエレメント番号を設定します。
 - ・この番号の右側にはそのエレメントのラベルが表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  ・  (Exit)を押すと、デリートエレメントを中止します。
-  ・  (Go)を押すと、デリートエレメントを実行します。

 **注意**

- ・1つしかエレメントを使っていないノーマルボイスで、そのエレメントを削除すると、エレメントを削除した後、新たなエレメントが1つ作成されます。(1つもエレメントのないノーマルボイスはありえないからです)

Easy / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター

機能 ノーマルボイスの設定を初期化します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F4 (Init)

Init Area	all, element 1 ~ 4 (使用エレメント数により変化)
Keep Map	off, on



解説

- ・現在エディット中のノーマルボイスの全エレメント、または任意の1エレメントの設定を初期化します。
- Init Area
- ・Init Area(Initialize Area : イニシャライズエリア)では、初期化の対象を次の中から選択します。
 - all(オール) : 使用している全エレメントの設定を初期化します。
 - element 1 ~ 4 : 使用しているエレメントのうち、特定のエレメントの設定のみを初期化します。
- Keep Map
- ・Keep Map(キープマップ)では、キーバンクのパラメーターを維持するかどうかを、次の中から選択します。
 - off : エレメントの全設定を初期化します。
 - on : エレメントの設定のうち、キーバンクパラメーター(サンプルの割り当てや発音音域などのキーバンクに関するパラメーター)はそのまま残し、それ以外の部分だけを初期化します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、イニシャライズを中止します。
- F7 ・ F7 (Go) を押すと、イニシャライズを実行します。



注意

- ・キープマップを「off」にして、この機能を実行すると、マッピングしたサンプルなどの設定を含めて、全設定が初期化されます。慎重に行ってください。



参考

- ・この機能はノーマルボイスの設定をいったん白紙の状態に戻りたいときなどに使用します。

Easy / Init : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター

機能 別のノーマルボイスの任意の要素を、エディット中のノーマルボイスにコピーします。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F5 (Copy)

Source Voice	メモリー上のノーマルボイスを選択
Source Element	1 ~ 4 (コピー元の使用エレメント数により変化)
Destination Element	1 ~ 4 (使用エレメント数により変化)
Keep Mapping	off, on



解説

- ・現在エディット中のノーマルボイスの任意の要素に、現在メモリー上に存在する別のノーマルボイスの要素の設定をコピーします。
- Source Voice
- ・Source Voice(ソースボイス)では、コピー元となるノーマルボイスを選択します。
- Source Element
- ・Source Element(ソースエレメント)では、コピー元として選択したノーマルボイスで使用されている要素の中から、実際にコピーする要素を選択します。
 - ・この番号の右側にはその要素のラベルが表示されます。
- Destination Element
- ・Destination Element(デスティネーションエレメント)では、現在エディット中のノーマルボイスの、どの要素にコピーするかを選択します。
 - ・この番号の右側にはその要素のラベルが表示されます。
- Keep Mapping
- ・Keep Mapping(キープマッピング)では、キーバンクのパラメーターをコピーするかどうかを、次の中から選択します。
- off :要素の全設定をコピーします。
- on :要素の設定のうち、キーバンクパラメーター(サンプルの割り当てや発音音域などのキーバンクに関するパラメーター)はそのまま残し、それ以外の部分だけをコピーします。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Exit)を押すと、コピーを中止します。
-   (Go)を押すと、コピーを実行します。



注 意

- ・この機能では、エレメントを追加する形でのコピーはできません。エレメントを追加したい場合には、あらかじめマップエレメントパラメーター(本章P.4-26)の操作でエレメントを増やしておいてください。
- ・ディスクに入っているノーマルボイスから直接コピーを行うことはできません。一旦メモリーにロードしてから行ってください。

Easy / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機能 エディット中のノーマルボイスをバルクダンプします。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F6 (Bulk)

設定項目はありません



解説

- ・現在選択されているノーマルボイスのデータをMIDI OUTからバルクダンプします。
- ・そのノーマルボイスで使用している下位オブジェクト(サンプル)のデータもバルクダンプする場合には、F2 (Rltd)を押します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Rltd)を押すと、ノーマルボイスおよびそのノーマルボイスの下位オブジェクトの全データをバルクダンプします。
- F6 F6 (No)を押すと、バルクダンプを中止します。
- F7 F7 (Yes)を押すと、ノーマルボイスのデータだけをバルクダンプします。

注意

- ・この機能を実行するときは、あらかじめ受信側の機器をバルク受信可能な状態に設定しておいてください。

参考

- ・バルクダンプ中にF7 (Abrt)を押すと、バルクダンプを中止することができます。

Easy / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト

機能 エディット中のノーマルボイスをディスクにセーブします。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F7 (Save)

Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



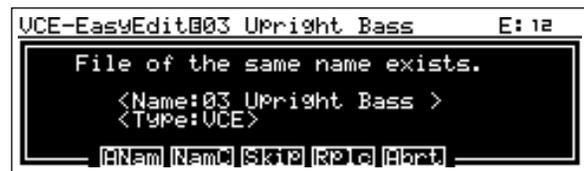
 **解説**

- ・現在エディット中のノーマルボイスのみ(ノーマルボイスで使用している下位オブジェクトは含みません)を、任意のディスクのボリュームにセーブします。
- Disk
- ・Disk(ディスク)では、セーブ先となるディスクを選択します。
- Volume
- ・Volume(ボリューム)では、セーブ先となるボリュームを選択します。
 - ・元々ディスクからロードしたノーマルボイスの場合には、この画面が表示された時点で、そのディスクとボリュームが表示されます。このままの状態ですべてを実行すると、同じディスク、ボリュームに上書きの形でセーブされます。
 - ・新しくボリュームを作って、その中にノーマルボイスをセーブしたい場合は、この部分にカーソルがあるときに、F2(Name)を押し、新しいボリューム名を設定して作業を進めます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2
 - ・F2(Name)を押し、選択されているディスク内に新しい名前のボリュームを作成することができます。
- F6
 - ・F6(Exit)を押し、セーブを中止します。
- F7
 - ・F7(Go)を押し、セーブを実行します。

- ・セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにディスク上に存在する(ファイル名が重複する)場合、次のような画面が表示され、DISKが点滅します。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

 (ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、サンプル「A」を使用するノーマルボイス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というファイルが存在した場合、 (ANam) を選択してセーブすると、メモリー上のサンプル「A」は「A*」にリネームされます。このとき、ノーマルボイス「B」の使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「A*」に変更されます。リネームのルールについては、参考をご覧ください。

 (NamC) : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。

 (Skip) : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。

 (Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。

 (Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。



注意

- ・セーブの実行中には、絶対に電源を切らないようにご注意ください。
- ・ (Name) は、新しいボリュームを作成するための機能です。すでに存在するボリュームのボリューム名を変更する機能ではありませんのでご注意ください。



参考

- ・ANamを選択した場合のリネームのルールは、次のようになっています。ファイルネームの後ろ (16文字目) から1文字ずつ「スペース」があるかを調べます。もし、スペースがあれば、そこに「*」を付けます。スペースが見つからない場合には、先頭の1文字を次の文字 (文字一覧の右隣の文字) に変更します。それでも、さらに重複する場合には、さらに次の文字に変更します。

Easy / Rvrt : REVERT : リバート

機能 エディット中のノーマルボイスをエディット前の状態(ディスクにセーブされた状態)に戻します。

操作 ノーマルボイスを選択して (Easy) + (Rvrt)

設定項目はありません



解説

- ・この機能を実行すると、ロードあるいはセーブ後に行ったエディットを取り消し、ディスクにセーブされている状態に戻します。したがって、この機能が使えるのは、ディスクにすでにセーブしたデータがある場合だけです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (No) を押すと、リバートを中止します。
- ・ (Yes) を押すと、リバートを実行します。



注意

- ・新しく作成したノーマルボイス(ディスクに一度もセーブされていないノーマルボイス)をエディットしている場合には、この機能は使えません。
- ・ロード元のディスクが見つからない場合には、メッセージが表示されます。

Map / KBP1 : MAP / KEY BANK PARAMETERS 1 : マップ / キーバンクパラメーター1

機能 各キーバンクにサンプルを割り当て、発音音域やオリジナルキーなどを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F1 (KBP1)

KB	1 ~ 32
SM	S, M
Sample	メモリー上のサンプルを選択
Lo	C-2 ~ G8
Hi	C-2 ~ G8
Shft<Org>	-127 ~ +127
Tune	-63 ~ +63
Lvl	0 ~ 127



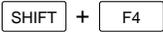
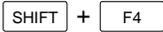
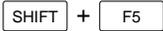
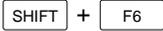
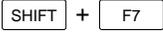
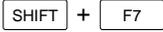
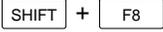
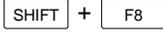
解説

- 1~32のキーバンクに対して、現在メモリー上に存在する任意のサンプルを割り当て、さらにその発音音域やチューニング、レベルを設定します。
- F2 (Map)を押した時点では、マップのキーバンクパラメーター1、キーバンクパラメーター2、エレメントパラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (KBP1)、SHIFT + F2 (KBP2)、SHIFT + F3 (Elem)を使います。
- 複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM 1/9 (エレメント1)、VOICE 2/10 (エレメント2)、DRUM 3/11 (エレメント3)、TRIG LIST 4/12 (エレメント4)を使います。また、VOICE 2/10 ~ TRIG LIST 4/12 を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- この設定画面には、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面があります。この切り換えには、SHIFT + F6 (L RまたはL R)を使います。(反転表示されている方が現在表示されているチャンネルです)
- この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクにカーソルを移動するMIDIトウターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトウターゲット機能」をご覧ください。

- ・この設定画面では、 ~  を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
 - ・画面の下から2行目には、現在カーソルの置かれているキーバンクに割り当てられているサンプルのフルネームが表示されます。ステレオサンプルのときはサンプルネームの最後に「-S」が、ステレオサンプルの片チャンネルのサンプルのときは「-L」または「-R」が表示されます。
- KB
- ・KB (Key Bank : キーバンク) にカーソルがあるときには、シャトルダイヤルやジョグダイヤルなどを使って、画面に表示するキーバンクを上下にスクロールすることができます。
- SM (表示なし)
- ・SM (ステレオ/モノラル) では、そのキーバンクで、ステレオサンプルを使用するか、モノラルサンプル (あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル) を使用するかを設定します。
- Sample
- ・Sample (サンプル) では、そのキーバンクで使用するサンプルを選択します。
 - ・ステレオ/モノラルで「S」を選択している場合には、通常、ステレオサンプルを選択します。ステレオサンプルを選択すると、自動的にLチャンネルのサンプルが左チャンネルに、Rチャンネルのサンプルが右チャンネルに割り当てられます。また、モノラルサンプルを選択することもできます。
 - ・ステレオ/モノラルで「M」を選択している場合には、モノラルサンプル (あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル) を選択します。(左右のチャンネルそれぞれにサンプルを割り当てることができます)
 - ・目的に応じたステレオ/モノラルの設定と選択するサンプルの関係については、参考をご覧ください。
 - ・そのキーバンクを使用しない場合は、「-----」を選択します。
 - ・この部分にカーソルがあるときには、 +  (Slct) を使って、使用するサンプルを一覧表示から選択することができます。
- Lo, Hi
- ・Lo (Low Limit : ローリミット)、Hi (High Limit : ハイリミット) では、そのキーバンクが発音する音程の範囲を設定します。(LoはHi以下の音程でなければなりません)
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能 :  +  (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作/MIDIイン機能」をご覧ください。なお、この機能はMIDIトゥーターゲット機能よりも優先されます。

- Shft <Org> ・ Shft <Org> (Shift : シフト)では、サンプルの元のピッチがどの音程なのかを示します。この設定を変更すると、オリジナルキーの表示も連動して変更されます。ただし、サンプルデータ自身のオリジナルキーが変更されることはありません。
- Tune ・ Tune (チューン)では、そのキーバンクで選択したサンプルの細かいチューニングを設定します。単位は1.171875セントです。
- Lvl ・ Lvl (Level : レベル)では、そのキーバンクのアウトプットレベルを設定します。
- ・ステレオ / モノラルで「M」が選択されている場合には、左右のチャンネルで個別に設定することができます。
 - ・ステレオ / モノラルで「S」が選択されている場合には、左右のチャンネルの設定が連動します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  ・  (Slct)を押すと、ノーマルボイスで使用するサンプルを一覧を使って選択することができます。ただし、この機能が使えるのは、サンプルの位置にカーソルが置かれている場合のみです。(本章 P. 4-20)
-  ・  (Arng)を押すと、ローリミット、ハイリミットを重複しないように変更することができます。(本章 P. 4-21)
-  ・  (L RまたはL R)を押すと、左右のチャンネルの設定画面が交互に切り換わります。
-  ・  (MTgt)を押すと、MIDIトウターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-  ・  (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。



注意

- ・この設定画面は、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面に分かれています。左右独立で設定できるのは「サンプル」と「レベル」(およびマップキーバンク2パラメーターの「パン」)のみです。さらに、これもステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合に限りです。ステレオ/モノラルで「S」が選択されている場合には、全設定が左右で連動します。(パンは左右でプラス/マイナスが逆転した数値となります)
- ・「M」を「S」にすると、パンは「L=-63」「R=+63」に自動設定されます。また、「S」を「M」にすると、パンは「L=0」「R=0」に自動設定されます



参考

- ・目的に応じたステレオ/モノラルの設定と、選択するサンプルの関係は次の通りです。
 - ステレオサンプルをステレオで鳴らしたい場合
 - SMで「S」を選択
 - LまたはRチャンネルで「-S」の付いたサンプルを選択(どちらで選んでも選択は連動)
 - ステレオサンプルの左右どちらかのサンプルをモノラルで鳴らしたい場合
 - SMで「M」を選択
 - LまたはRチャンネルで「-L」または「-R」の付いたサンプルを選択
 - 残りのチャンネルでは「-----」を選択
 - 1つのモノラルサンプルを鳴らしたい場合
 - SMで「M」を選択
 - LまたはRチャンネルで「-L」「-R」の付いていないサンプルを選択
 - 残りのチャンネルでは「-----」を選択
 - 2つのモノラルサンプル(またはステレオサンプルの片方のサンプル)を鳴らしたい場合
 - SMで「M」を選択
 - Lチャンネルで任意のサンプルを選択
 - Rチャンネルで任意のサンプルを選択
- ・ただし、2つ以上のサンプルを同時に鳴らすことは、複数のエレメントを使う方法やパフォーマンスを使う方法でも可能です。状況に合わせて使い分けてください。
- ・発音時にLとRの位相が合うのは、同一キーバンクのみです。
- ・キーバンクのマップが重なったときは、エレメントおよびキーバンクの小さい番号順に、8サンプルまで同時発音します。

Map / KBP1 / Slct : SELECT KEY BANK SAMPLE : セレクトキーバンクサンプル

機能 キーバンクで使用するサンプルを一覧から選択します。

操作 ノーマルボイスを選択して (Map) + (KBP1)
 任意のキーバンクの「Sample」の位置にカーソルを移動 + (Slct)

一覧から

任意のサンプル

**解説**

- ・画面に表示されたサンプルの一覧から、キーバンクで使用するサンプルを選択します。
- ・一覧内で目的のサンプルを選択します。画面左側には、選択したサンプルのインフォメーション(オブジェクトタイプと作成年月日)が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Exit)を押すと、セレクトサンプルを中止します。
- ・ (OK)を押すと、セレクトサンプルを実行します。

**注意**

- ・一覧に表示されるサンプルは、メモリー上に存在し、かつそのキーバンクで選択可能なサンプルのみです。(ステレオ/モノラルの選択なども影響します)

Map / KBP1 / Arrng : ARRANGE KEY BANK : アレンジキーバンク

機能 各キーバンクのローリミット、ハイリミットが重複しないように自動的に補正します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F1 (KBP1)
SHIFT + F5 (Arrng)

設定項目はありません



解説

- ・選択されていたエレメント内のキーバンクを、以下のルールにしたがって補正します。
- ・各キーバンクに割り当てられているサンプル自身の持つローリミット、ハイリミットを調べ、もしそのローリミット、ハイリミットを超えるようなキーバンクの発音音域(ローリミット、ハイリミット)が設定されている場合には、その範囲に収まるように補正します。(L側のサンプルを優先的に調べます)
- ・各キーバンクのローリミットを調べ、そのローリミットが低い方から順番に1, 2, 3, 4 とキーバンクを並べ替えます。(サンプルの割り当てられていないキーバンクは後ろに送られます)
- ・隣り合ったキーバンク間で、発音音域が重複しないように補正します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 (Exit)を押すと、アレンジキーバンクを中止します。
- F7 (Go)を押すと、確認のメッセージが表示され、アレンジキーバンクを実行します。



参考

- ・この機能は、次のような場合に便利な機能です。
- ・キーバンクのローリミット、ハイリミットを設定しないで、順番を気にすることなくサンプルをどんどんキーバンクに割り当てておいて、最後にこの機能で順番に並べ直す。(この場合には、サンプル自身に適切なオリジナルキーが設定されている必要があります)
- ・ノーマルボイスエディットの過程で、特定のキーバンクを使わなくなったとき(歯抜けの状態になったとき)、そのキーバンクを後ろに送る。
- ・ノーマルボイスエディットの過程で、キーバンクとキーバンクの間に新しいキーバンクを挿入したくなった場合。(とりあえず、後ろの方にそのサンプルを割り当てておき、この機能を実行する)

Map / KBP2 : MAP / KEY BANK PARAMETERS 2 : マップ / キーバンクパラメーター-2

機能 各キーバンクのパンやスタートアドレス、クロスフェードなどを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F2 (KBP2)

KB	1 ~ 32
SM	S, M
Pan	-63 ~ +63
Adrs+	0 ~ 65535
VelA	-63 ~ +63
Xfd L	off, on
Xfd H	off, on
Atk	-63 ~ +63
Rls	-63 ~ +63
LPF	-63 ~ +63
HPF	-63 ~ +63

KB	Pan	Adrs+	VelA	XfdL	XfdH	Atk	Rls	LPF	HPF
1	M 0	0	0	off	off	0	0	0	0
2	M 0	0	0	off	off	0	0	0	0
3	M 0	0	0	off	off	0	0	0	0
4	M 0	0	0	off	off	0	0	0	0

<KeyBank 1:Upright s1 052 (SMP)>
KBP1 KBP2 Elem [L] [R] [MTgt]



解説

- ・1~32のキーバンクに対して、パン、スタートアドレス、ベロシティ、クロスフェード、アタックレイト、リリースレイト、フィルター効果を設定します。
- ・F2 (Map) を押した時点では、マップのキーバンクパラメーター1、キーバンクパラメーター2、エレメントパラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (KBP1)、SHIFT + F2 (KBP2)、SHIFT + F3 (Elem) を使います。
- ・複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM 1/9 (エレメント1)、VOICE 2/10 (エレメント2)、DRUM 3/11 (エレメント3)、TRIG LIST 4/12 (エレメント4) を使います。また、VOICE 2/10 ~ TRIG LIST 4/12 を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- ・この設定画面には、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面があります。この切り換えには、SHIFT + F6 (L RまたはL R) を使います。(反転表示されている方が現在表示されているチャンネルです)
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクにカーソルを移動するMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。

- ・この設定画面では、 ~  を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- ・画面の下から2行目には、現在カーソルの置かれているキーバンクに割り当てられているサンプルのフルネームが表示されます。ステレオサンプルのときはサンプルネームの最後に「-S」が、ステレオサンプルの片チャンネルのサンプルのときは「-L」または「-R」が表示されます。
- KB
 - ・KB (Key Bank : キーバンク) にカーソルがあるときには、シャトルダイヤルやジョグダイヤルなどを使って、画面に表示するキーバンクを上下にスクロールすることができます。
- SM (表示なし)
 - ・SM (ステレオ/モノラル) では、そのキーバンクで、ステレオサンプルを使用するか、モノラルサンプル (あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル) を使用するかを設定します。この設定は、マップキーバンクパラメーター1の同名の項目と連動しています。
- Pan
 - ・Pan (パン) では、L, Rチャンネルそれぞれのパンを設定します。
 - ・そのキーバンクにステレオサンプルを割り当ててある場合には、通常Lチャンネルのパンを「-63」、Rチャンネルのパンを「+63」に設定します。
 - ・また、ステレオ/モノラルで「S」が選択されている場合、片方のチャンネルのパンの数値を変更すると、もう片方のパンが対称となる数値に変更されます。たとえば、Lチャンネルで「-23」を設定すると、自動的にRチャンネルは「+23」となります。
 - ・ステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合には、左右のチャンネルのパンをそれぞれ個別に設定することができます。
- Adrs+
 - ・Adrs+ (Address Offset : アドレスオフセット) では、そのキーバンクに割り当てられているサンプルのウェーブスタートアドレスを設定します。
 - ・「0」に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスが使われます。「1」以上の数値に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスに、その数値分を加えたアドレス (サンプルの途中から) から再生がはじまります。ただし、コンプレッドサンプルやエイリアスコンプレッドサンプルの場合には、この設定は無効となります。
 - ・また、このアドレスオフセットの効果の設定は、次のベロシティの設定にも影響を与えます。
- VelA
 - ・VelA (Velocity Address : ベロシティアドレス) では、ベロシティによって、ウェーブスタートアドレスを調整する機能を設定します。

- ・この機能は、鍵盤を弾く強さによって、サンプルのアタック部分の再現をコントロールする場合などに使用します。
 - ・「0」に設定すると、ベロシティに関わらずウェーブスタートアドレス(元々のスタートアドレス+アドレスオフセット)から再生がはじまります。
 - ・プラスの数値に設定すると、ベロシティが小さいほど、ウェーブスタートアドレスが後ろにずれ、ベロシティが大きいほどそのズレが小さくなります。ベロシティが64のとき元々の設定値となります。リバース再生やマイナスの数値のときは、この逆となります。ただし、コンプレッドサンプルやエイリアスコンプレッドサンプルの場合には、この設定は無効となります。
- Xfd LH
- ・Xfd(X Fade:クロスフェード)では、ローリミットとハイリミット(本章 P. 4-16)で設定されている発音音域の外側で徐々に音量を下げていくクロスフェード機能のオン/オフを設定します。
 - ・クロスフェードの効果の大きさは、クロスフェード(本章 P. 4-26)で設定します。
 - ・「Xfd LH」表示の下の左側がローリミットより下側のクロスフェード設定、右側がハイリミットより上側のクロスフェード設定です。
 - ・クロスフェードは、ローリミットより下側、あるいはハイリミットより上側で、機能するかしないかをそれぞれ設定することができます。
- off :クロスフェードはオフになります。
- on :ローリミットの下側(あるいはハイリミットの上側)でクロスフェードが機能します。
- Atk
- ・Atk(Attack:アタック)では、アンプリチュードのEG(本章 P. 4-58)で設定されているアタックレイトに対して、各キーバンクごとにその微調整を行います。
 - ・プラスの設定で変化が速く、マイナスの設定で変化が遅くなります。
- Rls
- ・Rls(Release:リリース)では、アンプリチュードのEG(本章 P. 4-58)で設定されているリリースレイトに対して、各キーバンクごとにその微調整を行います。
 - ・プラスの設定で変化が速く、マイナスの設定で変化が遅くなります。
- LPF
- ・LPF(ローパスフィルター)では、フィルター(本章 P. 4-28)で設定されているローパスフィルターに対して、各キーバンクごとにそのフリケンシーの微調整を行います。
- HPF
- ・HPF(ハイパスフィルター)では、フィルター(本章 P. 4-28)で設定されているハイパスフィルターに対して、各キーバンクごとにそのフリケンシーの微調整を行います。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

 + 

・  +  (L RまたはL R)を押すと、左右のチャンネルの設定画面が交互に切り換わります。

 + 

・  +  (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注意

- ・この設定画面は、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面に分かれています。左右独立で設定できるのは「サンプル」と「パン」(およびマップキーバンク1パラメーターの「レベル」)のみです。さらに、これもステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合に限りです。ステレオ/モノラルで「S」が選択されている場合には、全設定が左右で連動します。(パンは左右でプラス/マイナスが逆転した数値となります)
- ・アドレスオフセットとベロシティアドレスの設定は、コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルの場合には無効となります。
- ・この画面のクロスフェード(LまたはH)を「on」に設定しても、エレメントのクロスフェード(本章P.4-26)が「1」以上になっていないと、クロスフェードの効果は生まれません。
- ・アンプリチュードEGのLv0が大きく設定されていると、アタックの効果はあまり表れません。



参考

- ・選ばれているサンプルにループが設定されている場合には、アドレスオフセットやベロシティアドレスの設定は、最大でもそのループスタートアドレスまでとなります。(ループモードがリバースの場合には、「ウェーブエンドアドレス - ループエンドアドレス」の範囲となります)

Map / Elem : MAP / ELEMENT PARAMETERS : マップ / エLEMENTパラメーター

機能 各エレメントの設定やエレメントの増減を行います。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F3 (Elem)

Label	最大8文字
Lvl	0 ~ 127
Shft	-127 ~ +127
Tun	-63 ~ +63
Detn	-7 ~ +7
VelS	-63 ~ +63
Xfd	0 ~ 127
SAM	0 ~ 8

Label	Lvl	Shft	Tun	Detn	VelS	Xfd	SHM
Upright Bass	79	0	0	0	+63	0	0
	117	0	0	0	+30	0	0

解説

- ・使用中の1～4のエレメントに対して、ラベルやレベル、チューニング、キーベロシティセンシティビティ、クロスフェードなどを設定します。また、使用するエレメント数を増やしたり、減らしたりする作業もこの画面で行います。
 - ・ F2 (Map) を押した時点では、マップのキーバンクパラメーター1、キーバンクパラメーター2、エレメントパラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (KBP1)、 SHIFT + F2 (KBP2)、 SHIFT + F3 (Elem) を使います。
- Label
- ・Label (ラベル) には、そのエレメントの内容を示すエレメントラベルが表示されます。
 - ・ SHIFT + F4 (Name) を押すと、このエレメントラベルを変更することができます。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
- Lvl
- ・Lvl (Level : レベル) では、エレメントごとのアウトプットレベルを設定します。
- Shft
- ・Shft (Shift : シフト) では、エレメントごとの移調を半音単位で設定します。
- Tun
- ・Tun (Tune : チューン) では、エレメントごとの細かいチューニングを設定します。単位は1.171875セントです。
- Detn
- ・Detn (Detune : デチューン) では、さらに微妙なチューニングを設定します。
 - ・通常、このデチューンはエレメント間でチューニングを微妙にずらすときに使用します。

- VelS
- ・VelS(Velocity Sensitivity : ベロシティセンシティビティ)では、ベロシティによる音量変化の大きさを設定します。
 - ・数値がプラスの場合には、ベロシティが大きいほど、そのエレメントの音量が大きくなります。マイナスの数値の場合には、この逆となります。
- Xfd
- ・Xfd(X Fade : クロスフェード)では、クロスフェード(本章 P. 4-22)の効果かかる幅を半音単位で設定します。この数値を大きくするほど、より下側(あるいは両側)へのクロスフェードが大きくなります。
 - ・たとえば、ここで「1」を設定すると、ローリミットから半音下(またはハイリミットから半音上)で音量が小さくなり、1音下(または上)では発音しなくなります。同様に「3」を設定すると、ローリミットから4半音下(またはハイリミットから4半音上)で発音しなくなります。
- SAM
- ・SAM(Self Amplitude Modulation Sensitivity : セルフアンプリチュードモジュレーションセンシティビティ)では、自分自身の波形を使った変調を設定します。
 - ・数値を上げるほど、倍音が多く発生し、小音量部分と大音量部分との変化が大きくなります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  +  ・  +  (Name)を押すと、エレメントラベルを変更することができます。ただし、この機能は、エレメントラベルの位置にカーソルが置かれている場合のみ使用できます。
-  +  ・  +  (EI +)を押すと、新しいエレメントが追加されます。
- ・エレメントの最大数は4です。
-  +  ・  +  (EI -)を押すと、カーソルの置かれているエレメントが削除されます。



注意

- ・この画面のクロスフェードを「1」以上に設定しても、各キーバンクのクロスフェード(本章 P. 4-22)が「on」になっていないと、クロスフェードの効果は表れません。



参考

- ・何もサンプルの割り当てられていないエレメントがある場合には、ノーマルボイスエディットを終了するときに、そのエレメントを削除するかどうか確認するメッセージが表示されません。
- ・ (エレメント2)、 (エレメント3)、 (エレメント4)を押すことで、使用するエレメントの数を増やすことができます。(減らすことはできません)

Filtr / Base : FILTER / BASE : フィルター / ベース

機能 各エレメントのフィルターの基本的な設定を行います。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F3 (Filtr) SHIFT + F1 (Base)

KBnk	1 ~ 使用中のキーバンク数
FiltBnk 数字 : 数字	1 ~ 4 : 1 ~ 4
FL1&2 Connect	cascade, pararel
Self Mod Sens	0 ~ 4
F1, 2それぞれについて	
Type F1	bypass, LPF-24dB/oct, LPF-12dB/oct,
Type F2	bypass, LPF-24dB/oct, HPF-24dB/oct, LPF-12dB/oct, HPF-12dB/oct
Cutoff Freq	0 ~ 127 (LPF : 1.000Hz ~ 23.24 kHz) (HPF : 1.000Hz ~ 10.56 kHz)
Q	0 ~ 127
Vel Sens	-63 ~ +63

```

VCE-FiltrBase:03 Upright Bass E:7e
-----Kbnk= 1> FiltBnk1:1
-----<Upright sl 052 >
FL1&2Connect=cascade SelfModSens=0
Fl Type Cutofffreq 0 VelSens
1 bypass 127(-----Hz) 0 0
2 LPF-12dB/oct 106(7.731kHz) 0 +24
-----Base EG Scal LFO [Unit] [Min] [Sens]

```



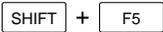
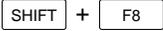
解説

- ・1エレメントあたり4組(フィルターバンク1~4)ずつ用意されているフィルターの基本的な設定を行います。
- ・各フィルターバンクには、2系統のフィルターが内蔵されています。
- ・F3 (Filtr)を押した時点では、フィルターのベース、EG、スケール、LFOのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Base)、SHIFT + F2 (EG)、SHIFT + F3 (Scal)、SHIFT + F4 (LFO)を使います。
- ・複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM (エレメント1)、VOICE (エレメント2)、DRUM (エレメント3)、TRIG LIST (エレメント4)を使います。また、VOICE ~ TRIG LIST を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程をカバーするフィルターバンクにカーソルを移動するMIDIトゥーターゲット機能：
 + (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
 - ・この設定画面では、 ~ を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- KBnk, Flt Bnk
- ・KBnk (Key Bank : キーバンク) と Flt Bank (Filter Bank : フィルターバンク) では、各キーバンクの出力を、4組のフィルターバンクのうち、どのフィルターバンクに通すかを設定します。たとえば、キーバンク1をフィルターバンク2に通す場合は、「KBnk=1 Flt Bnk=2」のように設定します。
 - ・複数のキーバンクを同じフィルターバンクに割り当てることもできます。
 - ・「:」の右側の数字は、現在画面に表示されているフィルターバンクの番号を示します。この数値を変更することで、別のフィルターバンクの設定を確認、変更することができます。
 - ・画面に表示されている上側の鍵盤には、現在選択しているキーバンクの発音音域が表示されます。下側の鍵盤には、選択しているフィルターバンクのカバーしている音域が表示されます。
 - ・画面の上から3行目には、現在選択されているキーバンクに割り当てられているサンプルのサンプルネームが表示されます。(Lチャンネル側のサンプルネームが表示されます)
 - ・以下の項目は、現在表示されているフィルターバンクに関する設定となります。したがって、他のフィルターバンクの設定を行いたいときは、キーバンクの項目、または「:」の右側の項目にカーソルを移動し、目的のフィルターバンクを表示させてから、作業を進めてください。
- FL1&2 Connect
- ・FL1&2 Connect (フィルター1&2コネクト) では、現在選択されているフィルターバンクに含まれる2系統のフィルター (フィルター1とフィルター2) の接続方法を選択します。
- | | |
|---------|-----------------------|
| cascade | : 2系統のフィルターを直列に接続します。 |
| pararel | : 2系統のフィルターを並列に接続します。 |
- Self Mod Sens
- ・Self Mod Sens (Self Modulation Sensitivity : セルフモジュレーションセンシティビティ) では、自分自身の波形を使ったフリケンシー変調の機能を設定します。
 - ・数値が大きいくほど、変調が大きくなります。

- Type
- ・Type(タイプ)では、フィルター1、フィルター2それぞれについて、次の中からフィルタータイプを選択します。ただし、フィルター1でHPFは使えません。
 - bypass : フィルターをしません。
 - HPF : カットオフ周波数より高い周波数だけを通すフィルターです。2段階のスロープ(-24dB/oct, -12dB/oct)を選択することができます。
 - LPF : カットオフ周波数より低い周波数だけを通すフィルターです。2段階のスロープ(-24dB/oct, -12dB/oct)を選択することができます。
- Cutoff Freq
- ・Cutoff Freq(Cutoff Frequency : カットオフ周波数)では、フィルター1、フィルター2それぞれについて、カット周波数を設定します。
 - ・タイプで「bypass」が選択されている場合は、この設定は無効となります。
- Q
- ・Q(キュー)では、フィルター1、フィルター2それぞれについて、強調、減衰を行う周波数の帯域幅を設定します。
 - ・数値が大きいほど、カットオフ周波数を中心に狭い帯域幅でフィルター効果が表れます。
- Vel Sens
- ・Vel Sens(Velocity Sensitivity : ベロシティセンシティブリティ)では、フィルター1、フィルター2それぞれについて、ベロシティとフィルター効果の大きさの対応を設定します。
 - ・プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きいほど、フィルターの周波数が高くなります。マイナスの数値では、その逆となります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  ・  (Init)を押すと、グラフを使って簡単にフィルター1、2を設定することができます。(本章 P. 4-31)
-  ・  (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。
-  ・  (Sync)を押すと、そのフィルターバンクのフィルター1とフィルター2を同時にエディットすることができます。



参 考

- ・フィルター1&2コネクトの設定を「parallel」や「cascade」にすることで、バンドパスフィルターやバンドエリミネートフィルターを作ることができます。

Filtr / Base / Init : FILTER INITIALIZE : フィルターイニシャライズ

機能 グラフを見ながら、簡単に2つのフィルターを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F3 (Filtr) SHIFT + F1 (Base)
 任意のフィルターバンクを選択 SHIFT + F5 (Init)

Type	through, HPF-12dB/oct, HPF-24dB/oct, LPF-12dB/oct, LPF-24dB/oct, LPF-48dB/oct, BPF-12dB/oct, BPF-24dB/oct, BEF-12dB/oct, BEF-24dB/oct
Fc	HPF時: 0(1.000Hz) ~ 127(10.56kHz) LPF時: 0(1.000Hz) ~ 127(23.24kHz) BPF, BEF時: 0(1.000Hz) ~ 127(16.90kHz)
Q	0 ~ 127
Width	0 ~ 127
Vel Sens	-63 ~ +63



解説

- ・あらかじめ用意されているいくつかのフィルタータイプの中から目的のフィルターを選択し、各設定を行うことで、手際良く2つのフィルター(1, 2)を同時に設定することができます。
- ・画面には、現在設定中のフィルターに効果を示すグラフが表示されます。横軸が周波数、縦軸がレベルです。

Type	・Type(タイプ)では、次の中から目的のフィルターのタイプを選択します。
through	: フィルターを使わない設定です。
HPF	: カットオフ周波数より高い周波数だけを通すハイパスフィルターです。2段階のスロープ(-12dB/oct, -24dB/oct)を選択することができます。
LPF	: カットオフ周波数より低い周波数だけを通すローパスフィルターです。3段階のスロープ(-12dB/oct, -24dB/oct, -48dB/oct)を選択することができます。

- BPF : 設定した周波数範囲だけを通すバンドパスフィルターです。2段階のスロープ(-12dB/oct, -24dB/oct)を選択することができます。
- BEF : 設定した周波数範囲以外だけを通すバンドエリミネートフィルターです。2段階のスロープ(-12dB/oct, -24dB/oct)を選択することができます。
- Fc
- ・Fc(センターフリケンシー)では、フィルターの中心周波数を設定します。
 - ・タイプで「HPF」または「LPF」を選択した場合には、この設定値がそのままカットオフフリケンシーになります。「BPF」、「BEF」を選択した場合には、この設定値を中心にウィドスで周波数範囲を設定します。
- Q
- ・Q(キュー)では、強調、減衰を行う周波数の帯域幅を設定します。数値が大きいほど、カットオフフリケンシーを中心に狭い帯域幅でフィルター効果が生まれます。
- Width
- ・Width(ウィドス)では、タイプでBPFまたはBEFを選択した場合に、センターフリケンシーから両側に広がる周波数範囲を設定します。
 - ・タイプでHPF、LPFを選択した場合には、この設定は無効となります。
- Vel Sens
- ・Vel Sens(Velocity Sensitivity : ベロシティセンシティビティ)では、ベロシティとフィルターフリケンシーの対応を設定します。
 - ・プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きいほど、フィルターのフリケンシーが大きくなります。マイナスの数値では、その逆となります。
 - ・フィルターEGを使用する場合には、ベロシティモードの機能を使って、ベロシティで影響を与えるフリケンシーとレイトを設定することもできます。(本章P. 4-33)

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Exit) を押すと、フィルターの設定を中止します。
- ・ (OK) を押すと、フィルターの設定を実行します。

Filtr / EG : FILTER / EG : フィルター / EG

機能 フィルターのEGを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F3 (Filtr) SHIFT + F2 (EG)

FBnk	1 ~ 4
Edit	flt1, flt2
Loop	seg 1 ~ seg 4
Level 0について	
Fc	-127 ~ +127
Level 1 ~ R2について	
Fc	-127 ~ +127
Rt	0 ~ 127
X(s)	1 ~ 100
Top	seg 1 ~ seg 4, seg R
VelMode - 1&2	VAW 1 ~ VAW 3, ofst, AW 1 ~ AW 3
RScale - 1&2	-7 ~ +7



 **解説**

- ・各フィルターの時間的なカットオフ周波数の変化を設定します。
- ・F3 (Filtr)を押した時点では、フィルターのベース、EG、スケール、LFOのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Base)、SHIFT + F2 (EG)、SHIFT + F3 (Scal)、SHIFT + F4 (LFO)を使います。
- ・複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM 1/9 (エレメント1)、VOICE 2/10 (エレメント2)、DRUM 3/11 (エレメント3)、TRIG LIST 4/12 (エレメント4)を使います。また、VOICE 2/10 ~ TRIG LIST 4/12 を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程をカバーするフィルターバンクにカーソルを移動するMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。

- **[SHIFT] + [F8]** (Sync) を使って、フィルター1と2の設定を連動して変更することができます。**[SHIFT] + [F8]** (Sync) を押し、「Sync」を点滅表示にしておけば、それ以降フィルター1、2のどちらかの画面で設定を変更すると、もう片方のフィルターの項目も同じ設定となります。もう一度**[SHIFT] + [F8]** (Sync) を押し、連動が解除されます。

- この設定画面では、**[SAMPLE 5/13]** ~ **[STEREO 8/16]** を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

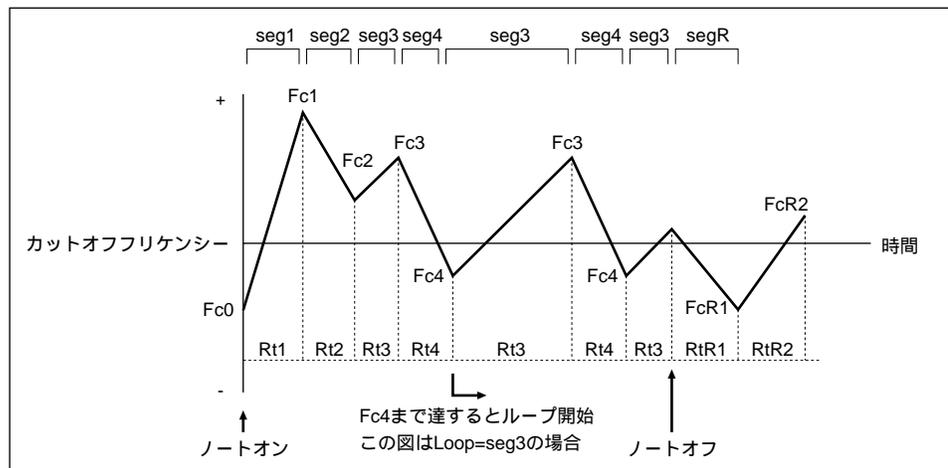
FBnk • FBnk (Filter Bank : フィルターバンク) では、設定するフィルターバンクを選択します。

Edit • Edit (エディット) では、設定するフィルター(フィルター1または2)を選択します。
 • 以下の各項目は、上記の2項目で選択したフィルターバンク、フィルターに対して設定します。

Loop • Loop (ループ) では、鍵盤を押さえ続けている間、繰り返すセグメントの範囲を設定します。繰り返しのセグメント範囲の終了点はセグメント4に固定されているので、ここでは、開始点をセグメント1~4の中から選択します。

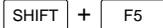
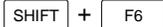
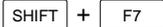
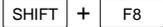
Fc • Fc (Frequency : フリケンシー) では、時間軸上に並ぶ各カットオフフリケンシーのレベルを設定します。

Rt • Rt (Rate : レイト) では、各カットオフフリケンシーのレベルから、次のレベルへ移行する速さを設定します。



- X(s) ・X(s)では、画面のグラフの横軸(時間)方向の倍率を選択します。グラフの左端から右端までの秒数で設定します。
 ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、フィルターそのものの効果には、何も影響を与えません。
- Top ・Top(トップ)では、グラフに表示するセグメントを選択します。ここで選択したセグメントがグラフの左端に位置します。
 ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、フィルターそのものの効果には、何も影響を与えません。
- VelMode - 1&2 ・VelMode - 1&2(Velocity Mode 1&2: ベロシティモード1、2)では、ベロシティセンシティブリティ(本章P.4-31)によって、影響を受けるフィルター1、2のセグメントを設定します。この項目は、フィルター1と2で共通の設定です。
 ・「VA1」を選択した場合には、セグメント1のフリケンシーとレイトが影響を受けます。同様に「VA2」「VA3」を選択した場合には、セグメント2、3のフリケンシーとレイトが影響を受けます。
 ・「ofst」を選択した場合には、全セグメントのフリケンシー、レイトが影響を受けます。
 ・「VAW1~3」を選択した場合には、「VA1~3」と同様にフリケンシーとレイトが影響を受けますが、「VA1~3」以上にレイトが大きく影響を受けます。
- RScale - 1&2 ・RScale - 1&2(Rate Scaling 1&2: レイトスケーリング1、2)では、フィルター1、2の全セグメントのレイトを音程の高低によって変化させる機能を設定します。
 ・プラスの数値では、音程が高くなるほどレイトが大きく(変化が速く)なります。マイナスの数値では、その逆となります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  ・  (Tmpl)を押すと、プリファレンスパラメーターとして保存されているフィルターの設定(フィルターEGテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 4-36)
-  ・  (Rgst)を押すと、現在のフィルターの設定をプリファレンスパラメーターのフィルターEGテンプレートとして保存(レジスト)することができます。(本章 P. 4-38)
-  ・  (MTgt)を押すと、MIDIトウターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。
-  ・  (Sync)を押すと、フィルター1、2の設定を連動させることができます。

Filtr / EG / Tmpl : FILTER EG TEMPLATE : フィルターEGテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているフィルターEGテンプレートを呼び出します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F3 (Filtr) SHIFT + F2 (EG)
SHIFT + F5 (Tmpl)

Template Name 16種類から選択



解説

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)されているフィルターEGテンプレートから、任意のテンプレートを呼び出します。
- ・フィルターEGテンプレートは、16種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の16種類のフィルターEGテンプレートが用意されています。

Init	: フィルターEGの初期状態です。
Piano	: ピアノをシミュレートしたフィルターEGです。
Brass	: ブラスをシミュレートしたフィルターEGです。
SfzBrass	: アタックに特徴のあるブラスをシミュレートしたフィルターEGです。
SynBrass	: シンセブラスをシミュレートしたフィルターEGです。
Atk&Rel	: アタックとリリースに特徴のあるフィルターEGです。
Strng/Pd	: ストリングスやパッドをシミュレートしたフィルターEGです。
Sweep	: ゆっくりと変化するフィルターEGです。
Guite/Bs	: ギターやベースをシミュレートしたフィルターEGです。
SynBass	: シンセベースをシミュレートしたフィルターEGです。
Harpschd	: ハープシコードをシミュレートしたフィルターEGです。
ResoClav	: クラビネットをシミュレートしたフィルターEGです。
SynComp	: シンセコンプをシミュレートしたフィルターEGです。
Percusiv	: アタック時に速い変化のあるフィルターEGです。

- SlowAtck : アタック時にゆっくりとした変化のあるフィルターEG
です。
- HoldDly : アタック時にホールドした後、変化をはじめのフィル
ターEGです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Exit) を押すと、フィルターEGテンプレートの呼び出しを中止します。
-   (OK) を押すと、選択したフィルターEGテンプレートを呼び出します。



注 意

- ・フィルターEGテンプレートを呼び出すと、それまでのフィルターEGの設定は消えてしまいます。



参 考

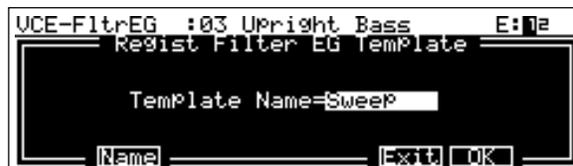
- ・フィルターEGテンプレートの保存は、次ページのレジストフィルターEGテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このフィルターEGテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Filtr / EG / Rgst : REGIST FILTER EG TEMPLATE : レジストフィルターEGテンプレート

機能 設定されているフィルターEGを、フィルターEGテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F3 (Filtr) SHIFT + F2 (EG)
SHIFT + F6 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のフィルターEGの全設定を、プリファレンスパラメーターのフィルターEGテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストフィルターEGテンプレートは、すでにある16種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name)を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 ・ F2 (Name)を押すと、フィルターEGテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 ・ F6 (Exit)を押すと、レジストフィルターEGテンプレートを中止します。
- F7 ・ F7 (OK)を押すと、レジストフィルターEGテンプレートを実行します。



注意

- ・レジストフィルターEGテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。



参考

- ・ F2 (Name)を使ってネームを変更した後、F6 (Exit)を押せば、レジストを行わないで、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使用したい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

Filtr / Scal : FILTER / SCALE : フィルター / スケール

機能 各エレメントのフィルターのキースケールを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F3 (Fltr) SHIFT + F3 (Scal)

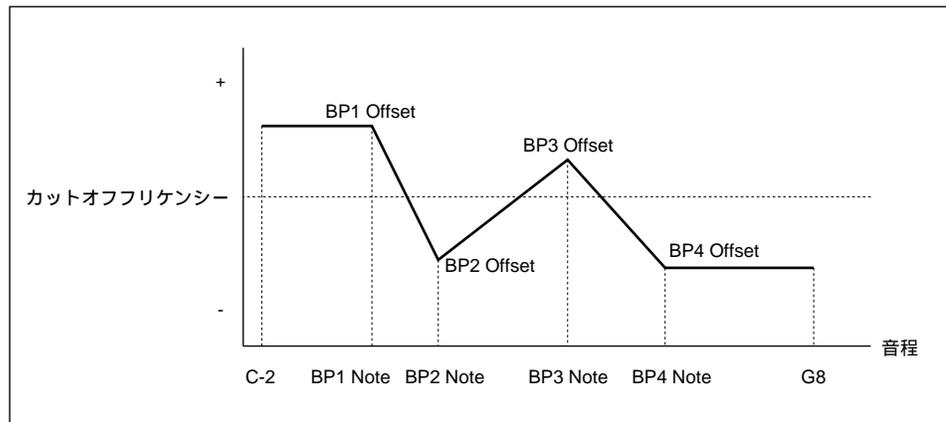
FBnk	1 ~ 4
Edit	flt1, flt2
BP1 ~ BP4について	
Note	C-2 ~ G8
Offset	-127 ~ +127



 **解説**

- ・フィルターのカットオフ周波数を、キースケール(音階)で変化させるための設定を行います。
- ・F3 (Fltr)を押した時点では、フィルターのベース、EG、スケール、LFOのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Base)、SHIFT + F2 (EG)、SHIFT + F3 (Scal)、SHIFT + F4 (LFO)を使います。
- ・複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM 1/9 (エレメント1)、VOICE 2/10 (エレメント2)、DRUM 3/11 (エレメント3)、TRIG LIST 4/12 (エレメント4)を使います。また、VOICE 2/10 ~ TRIG LIST 4/12 を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程をカバーするフィルターバンクにカーソルを移動するMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- ・SHIFT + F8 (Sync)を使って、フィルター1と2の設定を連動して変更することができます。SHIFT + F8 (Sync)を押し、「Sync」を点滅表示にしておけば、それ以降フィルター1、2のどちらかの画面で設定を変更すると、もう片方のフィルターの項目も同じ設定となります。もう一度SHIFT + F8 (Sync)を押すと、連動が解除されます。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- FBnk ・FBnk(Filter Bank : フィルターバンク)では、設定するフィルターバンクを選択します。
- Edit ・Edit(エディット)では、設定するフィルター(フィルター1または2)を選択します。
 ・以下の各項目は、上記の2項目で選択したフィルターバンク、フィルターに対して設定します。
- Note ・Note(ノート)では、各ブレイクポイント(BP1 ~ 4)の音程を設定します。
 ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能 : SHIFT + F8 (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
 なお、この機能はMIDIトウターゲットの機能よりも優先されます。
- Offset ・Offset(オフセット)では、各ブレイクポイントのノートにおけるカットオフ周波数(本章 P. 4-28)からの変化量を設定します。
 ・ブレイクポイント1のノートよりも下の音程はブレイクポイント1と同じオフセットに、ブレイクポイント4のノートよりも上の音程はブレイクポイント4と同じオフセットになります。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F6 ・ SHIFT + F6 (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。
- SHIFT + F7 ・ SHIFT + F7 (MTgt)を押すと、MIDIトウターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。
- SHIFT + F8 ・ SHIFT + F8 (Sync)を押すと、フィルター1、2の設定を連動させることができます。



注意

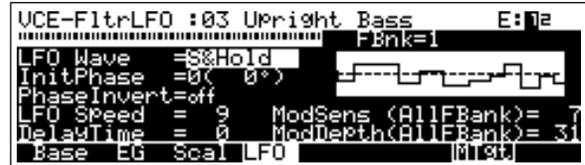
- ・ブレイクポイント1~4は、順番に音程が上がっていくようにしか設定できません。
- ・基準となるカットオフリケンシー(本章 P. 4-28)にオフセットの値を加えた値が、設定範囲(グラフの下端から上端までの範囲)を超える場合には、最小または最大の設定値となります。

Filtr / LFO : FILTER / LFO : フィルター / LFO

機能 各エレメントのフィルターのLFOを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F3 (Filtr) SHIFT + F4 (LFO)

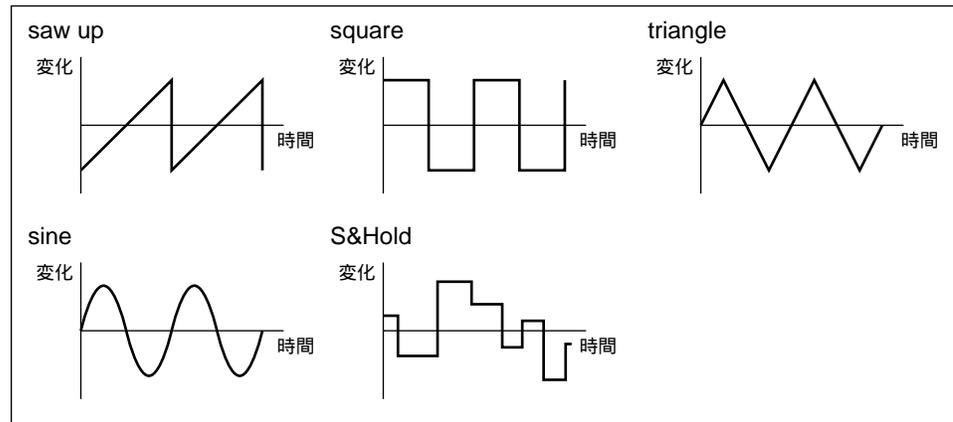
FBnk	1 ~ 4
LFO Wave	saw up, square, triangle, sine, S&Hold
Init Phase	0(0°) ~ 7(315°)
Phase Invert	off, on
LFO Speed	0 ~ 127
Delay Time	0 ~ 127
Mod Sens(AllFBank)	0 ~ 7
Mod Depth(AllFBank)	0 ~ 127



解説

- ・フィルターのカットオフ周波数を、周期的に変化させるためのLFOの設定を行います。
- ・F3 (Filtr)を押した時点では、フィルターのベース、EG、スケール、LFOのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Base)、SHIFT + F2 (EG)、SHIFT + F3 (Scal)、SHIFT + F4 (LFO)を使います。
- ・複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM (エレメント1)、VOICE (エレメント2)、DRUM (エレメント3)、TRIG LIST (エレメント4)を使います。また、VOICE ~ TRIG LIST を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程をカバーするフィルターバンクにカーソルを移動するMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、SAMPLE ~ STEREO を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- ・LFOは、フィルター1と2で共通に使います。したがって、フィルター1、2の選択はありません。
- FBnk
- ・FBnk(Filter Bank : フィルターバンク)では、設定するフィルターバンクを選択します。
 - ・画面には、選択したフィルターバンクのカバーしている音域と設定されているウェーブのグラフが表示されます。
 - ・以下の各項目は、この項目で選択したフィルターバンクに対して設定します。
- LFO Wave
- ・LFO Wave(LFOウェーブ)では、ゆれの形状を次の中から選択します。



- Init Phase
- ・Init Phase(イニシャルフェイズ)では、LFOのゆれの開始する位相を設定します。カッコ内には、設定した位相の度数が表示されます。
- Phase Invert
- ・Phase Invert(フェイズインバート)では、位相の逆転のオン / オフを選択します。
 - ・ここで「on」を設定すると、ゆれの上下(プラス / マイナス)が完全に反転します。
- LFO Speed
- ・LFO Speed(LFOスピード)では、ゆれの速さを設定します。
 - ・数値が大きいほど速いゆれとなります。
- Delay Time
- ・Delay Time(デレイタイム)では、キーオンの瞬間から、LFOのゆれがはじまるまでの遅延時間を設定します。
 - ・この数値が大きいほど遅延時間が長く、また、ゆれ幅がゆっくりと大きくなっていきます。
- Mod Sens(AllFBank)
- ・Mod Sens(Modulation Sensitivity : モジュレーションセンシティビティ)では、LFOのゆれをどのくらいフィルターに影響させるかを設定します。
 - ・常にLFOでフィルターをゆらす場合に、この数値(および次のモジュレーションデプスの数値)を上げます。
 - ・この設定は、エレメント内の4つのフィルターバンクで共通となります。
- Mod Depth(AllFBank)
- ・Mod Depth(Modulation Depth : モジュレーションデプス)では、LFOのゆれ幅の大きさを設定します。
 - ・この設定は、エレメント内の4つのフィルターバンクで共通となります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

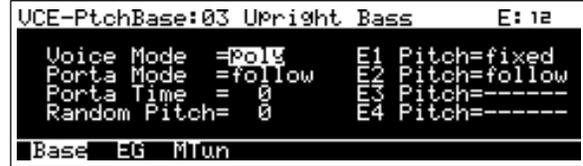
・ SHIFT + F7 (MTgt) を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。

Pich / Base : PITCH / BASE : ピッチ / ベース

機能 ピッチの基本的な設定を行います。

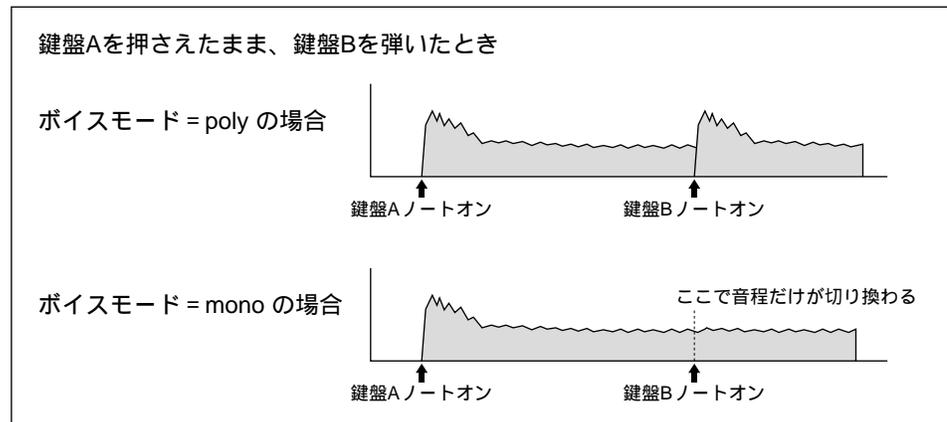
操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F4 (Ptch) SHIFT + F1 (Base)

Voice Mode	poly, mono
Porta Mode	fingered, fulltime
Porta Time	0 ~ 127
Random Pitch	0 ~ 63
E1 ~ E4 Pitch	follow, fixed
	(使用エレメントについてのみ設定)



解説

- ボイスのピッチや発音に関する基本的な設定を行います。
 - ここで設定する項目は、全エレメントに対して有効です。したがって、エレメントを切り換える操作は必要ありません。
 - F4 (Ptch) を押した時点では、ピッチのベース、EG、マイクロチューニングのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Base)、SHIFT + F2 (EG)、SHIFT + F3 (MTun) を使います。
 - VOICE 2/10 (エレメント2) ~ TRIG LIST 4/12 (エレメント4) を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
 - この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- Voice Mode
- Voice Mode (ボイスモード) では、ボイスの発音をポリフォニックで行うか、モノフォニックで行うかを選択します。
 - poly (ポリ) : 複数の音程のノートオン情報を受信したとき、和音の出る状態となります。最大同時発音数については、ベーシックガイド第2章の「最大同時発音数について」をご覧ください。
 - mono (モノ) : 1つのノートオン情報しか受け付けない状態となります。このとき、ある鍵盤「A」を押さえたまま、次の鍵盤「B」を弾くと、Aの発音を引き継ぐ形でBの音が鳴ります。



- Porta Mode
- ・Porta Mode(Portamento Mode : ポルタメントモード)では、ボイスモードで「mono」を選択した場合のポルタメント効果の方式を選択します。
 - fingered(フィンガード) : 直前に弾いた鍵盤を押さえたまま、次の鍵盤を弾いたときにだけポルタメントがかかります。
 - fulltime(フルタイム) : 常にポルタメントがかかります。
- Porta Time
- ・Porta Time(Portamento Time : ポルタメントタイム)では、ポルタメントで音程変化に要する時間を設定します。
- Random Pitch
- ・Random Pitch(ランダムピッチ)では、音を出すたびに微妙に音程を変化させる機能を設定します。
 - ・この数値が大きいほど、ピッチの変動幅が大きくなります。
 - ・一度発音しはじめたら、ノートオフまで音程に変化はありません。
- E1 ~ E4 Pitch
- ・E1 ~ E4 Pitch(エlementピッチ)では、音程の固定または非固定を選択します。
 - ・「follow(フォロー)」を選択すると、通常の音程変化のあるエレメントに、「fixed(フィックスド)」を選択すると、キーバンク内のどの鍵盤を弾いても同じ音程で鳴るエレメントになります。



注 意

- ・ボイスモードで「poly」が選択されている場合には、ポルタメントモードの設定は「follow」固定となり、無効となります。
- ・ポルタメントタイムが0になっている場合には、ポルタメントモードでいずれを選択してもポルタメント効果は表れません。



参 考

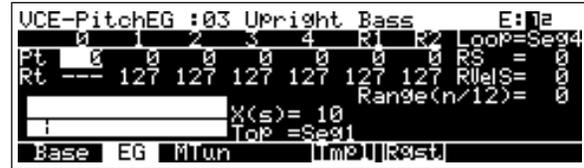
- ・管楽器のレガートなどを再現したいときは、ボイスモードを「mono」にすると効果的です。

Pich / EG : PITCH / EG : ピッチ / EG

機能 ピッチEGを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F4 (Ptch) SHIFT + F2 (EG)

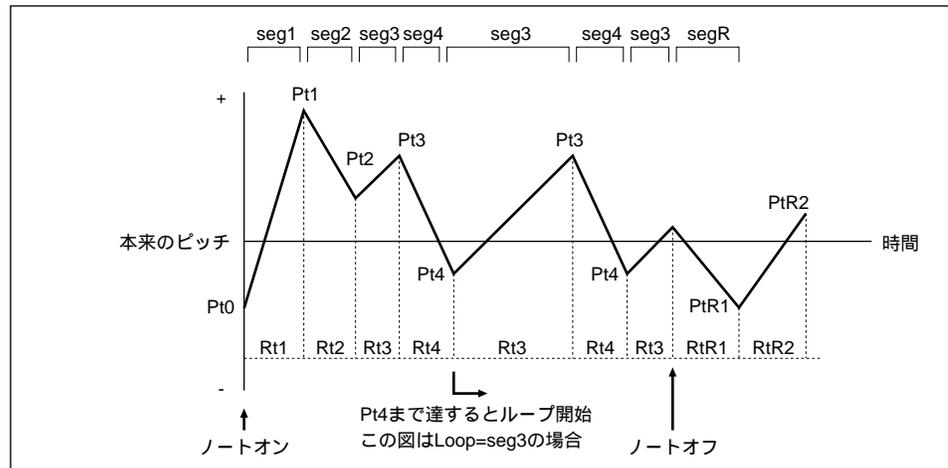
Loop	seg 1 ~ seg 4
Level 0について	
Pt	-63 ~ +63
Level 1 ~ R2について	
Pt	-63 ~ +63
Rt	0 ~ 127
RS	-7 ~ +7
RVelS	-63 ~ +63
Range(n/12)	0 ~ 24
X(s)	1 ~ 100
Top	seg 1 ~ seg 4, seg R



解説

- ・時間的なピッチの変化を設定します。
 - ・F4 (Ptch)を押した時点では、ピッチのベース、EG、マイクロチューニングのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Base)、SHIFT + F2 (EG)、SHIFT + F3 (MTun)を使います。
 - ・複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM (エレメント1)、VOICE (エレメント2)、DRUM (エレメント3)、TRIG LIST (エレメント4)を使います。また、VOICE ~ TRIG LIST を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
 - ・この設定画面では、SAMPLE ~ STEREO を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- Loop
- ・Loop (ループ)では、鍵盤を押さえ続けている間、繰り返すセグメントの範囲を設定します。繰り返しのセグメント範囲の終了点はセグメント4に固定されているので、ここでは、開始点をセグメント1~4の中から選択します。
- Pt
- ・Pt (Pitch : ピッチ)では、時間軸上に並ぶ各ピッチのレベルを設定します。

- Rt ・Rt(Rate: レイト)では、各ピッチのレベルから次のレベルに移行する速さを設定します。



- RS ・RS(Rate Scaling: レイトスケール)では、前述の全レイトを音程の高低によって変化させる機能を設定します。
 ・プラスの数値では、音程が高くなるほどレイトが大きく(変化が速く)なります。マイナスの数値では、その逆となります。
- RVelS ・RVelS(RateVelocity Sensitivity: レイトベロシティセンシティブリティ)では、前述の全レイトをベロシティによって変化させる機能を設定します。
 ・プラスの数値では、ベロシティが大きくなるほどレイトが大きく(変化が速く)なります。マイナスの数値では、その逆となります。
- Range(n/12) ・Range(レンジ)では、Ptを最大(+63)または最小(-63)にしたときに起こる音程変化幅を半音単位で設定します。
 ・この数値を大きくするほど、同じPtの値でも音程変化が大きくなります。
- X(s) ・X(s)では、画面のグラフの横軸(時間)方向の倍率を選択します。グラフの左端から右端までの秒数で設定します。
 ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、ピッチEGそのものの効果には、何も影響を与えません。
- Top ・Top(トップ)では、グラフに表示するセグメントを選択します。ここで選択したセグメントがグラフの左端に位置します。
 ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、ピッチEGそのものの効果には、何も影響を与えません。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F5

- SHIFT + F5 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターとして保存されているピッチEGの設定(ピッチEGテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 4-50)

SHIFT + F6

- SHIFT + F6 (Rgst) を押すと、現在のピッチEGの設定をプリファレンスパラメーターのピッチEGテンプレートとして保存することができます。(本章 P. 4-52)

Pich / EG / Tmpl : PITCH EG TEMPLATE : ピッチEGテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているピッチEGテンプレート呼び出します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F4 (Ptch) SHIFT + F2 (EG)
SHIFT + F5 (Tmpl)

Template Name 16種類から選択



解説

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているピッチEGテンプレートから、任意のテンプレート呼び出します。
- ・ピッチEGテンプレートは、16種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の16種類のピッチEGテンプレートが用意されています。

Init	: ピッチEGの初期状態です。
SynBrass	: シンセブラスをシミュレートしたピッチEGです。
Harmnica	: ハーモニカをシミュレートしたピッチEGです。
Shaku	: 尺八をシミュレートしたピッチEGです。
SynVox	: シンセブラス系に向けたフィルターEGです。
SynTom	: シンセタムをシミュレートしたピッチEGです。
Vibrato	: 弦楽器のビブラートをシミュレートしたピッチEGです。
UpSlow	: 正しい音程より低い音程から、ゆっくりと正しい音程に変化するピッチEGです。
UpFast	: 正しい音程より低い音程から、素早く正しい音程に変化するピッチEGです。
DwnSlw	: 正しい音程より高い音程から、ゆっくりと正しい音程に変化するピッチEGです。
DwnFast	: 正しい音程より高い音程から、素早く正しい音程に変化するピッチEGです。
UpDown	: 音程が上がった後、下がり、その後正しい音程に変化するピッチEGです。

SlwDwn	: 正しい音程より高い音程から、ゆっくりと正しい音程に変化し、キーオフ後さらに下がっていくピッチEGです。
Siren 1	: サイレンのような音程変化をシミュレートしたピッチEGです。
Siren 2	: サイレンのような音程変化をシミュレートしたピッチEGです。Siren 1と変化のしかたが異なります。
DlyShft	: 音程をホールドした後、一気に音程を変化させるピッチEGです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  **F6** (Exit) を押すと、ピッチEGテンプレートの呼び出しを中止します。
-  **F7** (OK) を押すと、選択したピッチEGテンプレートを呼び出します。



注 意

- ・ピッチEGテンプレートを呼び出すと、それまでのピッチEGの設定は消えてしまいます。



参 考

- ・ピッチEGテンプレートの保存は、次ページのレジストピッチEGテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このピッチEGテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Pich / EG / Rgst : REGIST PITCH EG TEMPLATE : レジストピッチEGテンプレート

機能 設定されているピッチEGを、ピッチEGテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F4 (Ptch) SHIFT + F2 (EG)
SHIFT + F6 (Rgst)

Template Name	最大8文字
---------------	-------



 **解説**

- ・現在エディット中のピッチEGの全設定を、プリファレンスパラメーターのピッチEGテンプレートとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) します。
- ・このレジストピッチEGテンプレートは、すでにある16種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name) を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 ・ F2 (Name) を押すと、ピッチEGテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、レジストピッチEGテンプレートを中止します。
- F7 ・ F7 (OK) を押すと、レジストピッチEGテンプレートを実行します。

 **注意**

- ・レジストピッチEGテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

 **参考**

- ・ F2 (Name) を使ってネームを変更した後、F6 (Exit) を押せば、レジストを行わないで、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使用したい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク (ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど) にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

Pich / MTun : PITCH / MICRO TUNING : ピッチ / マイクロチューニング

機能 マイクロチューニングの設定を行います。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F4 (Ptch) SHIFT + F3 (MTun)

Type center & rate, octave
 E1 ~ E4 off, on
 (使用エレメントについてのみ設定)

```

VOICE-MicrTune:03 Upright Bass E: 12
Type=center&rate E1=off E2=off
CenterNote=C 3
Rate(n/12)= +12
Base EG MTun Tim21 MDir
  
```

Typeで「center & rate」を選択した場合

Center Note C-2 ~ G8

Rate(n/12) -24 ~ +24

Typeで「octave」を選択した場合

C3 ~ B3のそれぞれの音程に対して

Coarse 上下1オクターブ

Fine -42 ~ +42 (Coarseと連動)

上下約50セントまで



解説

- ・マイクロチューニング(調律)を設定します。
- ・1つのノーマルボイスには、1つのマイクロチューニングだけが設定でき、各エレメントでそのマイクロチューニングを使用するかしないか選択することができます。
- ・F4 (Ptch)を押した時点では、ピッチのベース、EG、マイクロチューニングのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Base)、SHIFT + F2 (EG)、SHIFT + F3 (MTun)を使います。
- ・VOICE 2/10 (エレメント2) ~ TRIG LIST 4/12 (エレメント4)を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- Type
- ・Type(タイプ)では、マイクロチューニングの設定の方法を、次の中から選択します。
 - center & rate : 中央の音程を設定し、その音程を基準にして、1つ鍵盤が上下するごとに、どれだけ音をずらしていくかを設定します。
 - octave : 1オクターブを構成する12音それぞれについて、細かくチューニングを行います。(他のオクターブでもこの設定が反映されます)
- E1 ~ E4
- ・E1 ~ E4(エレメント1~4)では、設定したマイクロチューニングを、各エレメントに使用するかどうかを設定します。
- Center Note
- ・Center Note(センターノート)では、タイプで「center & rate」を選択した場合に、その基準となる音程を設定します。
 - ・ここで設定した音程は、次のレイトの設定に関わらず、本来の音程で発音します。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F8 (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- Rate(n/12)
- ・Rate(レイト)では、タイプで「center & rate」を選択した場合に、センターノートからずらす音程幅を設定します。
 - ・単位は12分の1半音です。したがって、+12を設定したとき、平均律と同じとなります。マイナスの数値を設定すると、鍵盤が上がるにしたがって、音程が下がります。
- Coarse
- ・Coarse(コース)では、タイプで「octave」を選択した場合に、C3 ~ B3の12音それぞれの音程を半音単位で設定します。
 - ・たとえば、ノートC3でコースを「D2」に設定すると、C3の鍵盤を弾いたとき、D2の音程で発音することになります。
 - ・この設定は、次のファインを増減することでも連動して変化します。
 - ・この設定は、他のオクターブにも反映されます。
- Fine
- ・Fine(ファイン)では、タイプで「octave」を選択した場合に、C3 ~ B3の12音それぞれの細かいチューニングを設定します。
 - ・単位は1.171875セントです。
 - ・この設定を大きく動かす(-43以下または+43以上に変更する)と、自動的にコースの設定が変更されます。
 - ・この設定は、他のオクターブにも反映されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F5

- SHIFT + F5 (Tmpl) を押すと、あらかじめ用意されている代表的な調律を設定することができます。(本章 P. 4-56)

SHIFT + F7

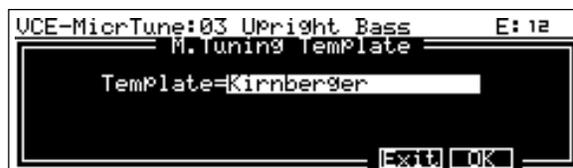
- SHIFT + F7 (MDIn) を押すと、MIDI トゥーターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。

Pich / MTun / Tmpl : MICRO TUNING TEMPLATE : マイクロチューニングテンプレート

機能 あらかじめ用意されているマイクロチューニングテンプレートを呼び出します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F4 (Ptch) SHIFT + F3 (MTun)
SHIFT + F5 (Tmpl)

Template 52種類から選択



解説

- ・あらかじめ用意されている一般的な調律をマイクロチューニングとして呼び出します。
- Template
 - ・Template(テンプレート)では、次の中から目的の調律を選択します。
 - Equal(平均律) : 12のすべて等しい半音で構成されます。移調や転調も完全に自由です。
 - Pure major key C ~ B(純正律:長調) および
Pure minor key C ~ B(純正律:短調)
 - : 金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音は濁りのないきれいなものとなります。ただし、移調の際には、音律を変える必要があります。
 - Mean tone key C ~ B(ミーントーン)
 - : ピタゴリアン音律の3度が不純である問題点を解決した音律です。
 - Pythagorean key C ~ B(ピタゴリアン)
 - : ギリシャ時代の音律で、ローマ人に継承され、グレゴリオ聖歌や吟遊詩人に伝わった音律です。
 - Werckmeister(ヴェルクマイスター) および
Kirnberger(キルンベルガー) および
Vallotti & Young(バロッチェ&ヤング)
 - : 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、演奏する際の調号(シャープやフラット)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長を持っています。

す。つまり転調によって曲想を大きく変えることができます。クラシックの名曲にはこれらの音律を使ったものが多数を占めます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Exit) を押すと、テンプレートの呼び出しを中止します。
-   (OK) を押すと、選択したテンプレートが呼び出されます。



注 意

- ・平均律以外の各調律では、Aの音程を基準にしており、すべての音域のAが平均律のAと同じピッチになります。



参 考

- ・マイクロチューニングテンプレートは、他のテンプレートのようにプリファレンスパラメーターに含まれているデータではなく、本体のROMに入っているデータです。したがって、他のテンプレートのように保存(レジスト)することはできません。
- ・テンプレートの呼び出しを行うと、タイプは「octave」になります。

Amp / EG : AMPLITUDE / EG : アンプリチュード / EG

機能 アンプリチュードEGを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F1 (EG)

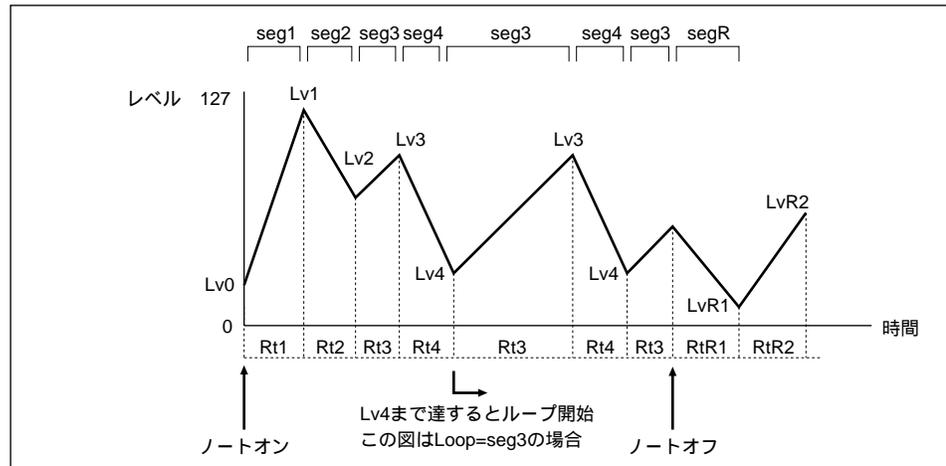
Loop	seg 1 ~ seg 4
Level 0について	
Lv	0 ~ 127
Level 1 ~ R2について	
Lv	0 ~ 127
Rt	0 ~ 127
RS	-7 ~ +7
RVelS	-63 ~ +63
X(s)	1 ~ 100
Top	seg 1 ~ seg 4, seg R



 **解説**

- ・アンプリチュードEGで、時間的な音量変化を設定します。
 - ・F5 (Amp)を押した時点では、アンプリチュードEGのEG、レベルスケーリング、ベロシティトゥーレベル、コントロールEGバイアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (EG)、SHIFT + F2 (Scal)、SHIFT + F3 (Vel)、SHIFT + F4 (Ctrl)を使います。
 - ・複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM (エレメント1)、VOICE (エレメント2)、DRUM (エレメント3)、TRIG LIST (エレメント4)を使います。また、VOICE ~ TRIG LIST を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
 - ・この設定画面では、SAMPLE ~ STEREO を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- Loop
- ・Loop (ループ)では、鍵盤を押さえ続けている間、繰り返すセグメントの範囲を設定します。繰り返しのセグメント範囲の終了点はセグメント4に固定されていますので、ここでは、開始点をセグメント1~4の中から選択します。

- Lv ・Lv(Output Level : アウトプットレベル)では、時間軸上に並ぶ各出力レベルを設定します。
- Rt ・Rt(Rate : レイト)では、各出力レベルから次の出力レベルに移行する速さを設定します。



- RS ・RS(Rate Scaling : レイトスケーリング)では、全セグメントのレイトを音程の高低によって変化させる機能を設定します。
- ・プラスの数値では、音程が高くなるほどレイトが大きく(変化が速く)なります。
 - ・マイナスの数値では、その逆となります。
- RVelS ・RVelS(Rate Velocity Sensitivity : レイトベロシティセンシティビティ)では、全セグメントのレイトをベロシティの大小によって変化させる機能を設定します。
- ・プラスの数値では、ベロシティが大きくなるほどレイトが大きく(変化が速く)なります。
 - ・マイナスの数値では、その逆となります。
- X(s) ・X(s)では、画面のグラフの横軸(時間)方向の倍率を選択します。グラフの左端から右端までの秒数で設定します。
- ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、アンプリチュードEGそのものの効果には、何も影響を与えません。
- Top ・Top(トップ)では、グラフに表示するセグメントを選択します。ここで選択したセグメントがグラフの左端に位置します。
- ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、アンプリチュードEGそのものの効果には、何も影響を与えません。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + **F5**

- ・ **SHIFT** + **F5** (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターとして保存されているアンプリチュードEGの設定(アンプリチュードEGテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 4-61)

SHIFT + **F6**

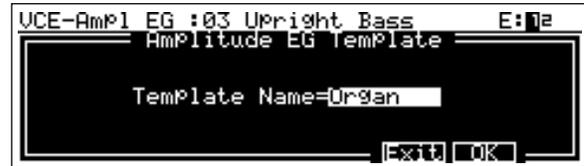
- ・ **SHIFT** + **F6** (Rgst) を押すと、現在のアンプリチュードEGの設定をプリファレンスパラメーターのアンプリチュードEGテンプレートとして保存することができます。(本章 P. 4-63)

Amp / EG / Tmpl : AMPLITUDE EG TEMPLATE : アンプリチュードEGテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているアンプリチュードEGテンプレートを呼び出します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F1 (EG)
SHIFT + F5 (Tmpl)

Template Name 16種類から選択



解説

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているアンプリチュードEGテンプレートから、任意のテンプレートを呼び出します。
- ・アンプリチュードEGテンプレートは、16種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の16種類のアンプリチュードEGテンプレートが用意されています。

Init	: アンプリチュードEGの初期状態です。
Piano	: ピアノをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Brass	: ブラスをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
SfzBrass	: アタックに特徴のあるブラスをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
SynBrass	: シンセブラスをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
StrgFast	: 速い立ち上がりを持つストリングスをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
StSlw/Pd	: ゆっくりとした立ち上がりを持つストリングスやパッドをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Organ	: オルガンをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Guitr/Bs	: ギターやベースをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
SynBass	: シンセベースをシミュレートしたアンプリチュードEGです。

Pluck1	: 弦をはじく楽器をシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Pluck2	: 弦をはじく楽器をシミュレートしたアンプリチュードEGです。Pluck1よりも短い時間で消音します。
SynComp	: シンセコンプをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Percusiv	: 割りと短い時間で消音するアンプリチュードEGです。
SlowAtck	: ゆっくりと音量が上がっていくアンプリチュードEGです。
HoldDly	: デレイがかかったような効果を生み出すアンプリチュードEGです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  **F6** (Exit) を押すと、アンプリチュードEGテンプレートの呼び出しを中止します。
-  **F7** (OK) を押すと、選択したアンプリチュードEGテンプレートを呼び出します。



注 意

- ・アンプリチュードEGテンプレートを呼び出すと、それまでのアンプリチュードEGの設定は消えてしまいます。



参 考

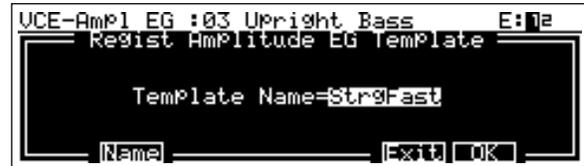
- ・アンプリチュードEGテンプレートの保存は、次ページのレジストアンプリチュードEGテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このアンプリチュードEGテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Amp / EG / Rgst : REGISTAMPLITUDEEGTEMPLATE : レジストアンプリチュードEGテンプレート

機能 設定されているアンプリチュードEGを、アンプリチュードEGテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F1 (EG)
SHIFT + F6 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のアンプリチュードEGの全設定を、プリファレンスパラメータのアンプリチュードEGテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストアンプリチュードEGテンプレートは、すでにある16種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name)を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 ・ F2 (Name)を押すと、アンプリチュードEGテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 ・ F6 (Exit)を押すと、レジストアンプリチュードEGテンプレートを中止します。
- F7 ・ F7 (OK)を押すと、レジストアンプリチュードEGテンプレートを実行します。



注意

- ・レジストアンプリチュードEGテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。



参 考

- ・ **F2** (Name) を使ってネームを変更した後、 **F6** (Exit) を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・ レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使用したい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

Amp / Scal : AMPLITUDE / LEVEL SCALING : アンプリチュード / レベルスケーリング

機能 音程によって音量を変化させる機能を設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F2 (Scal)

BP1 ~ BP4について

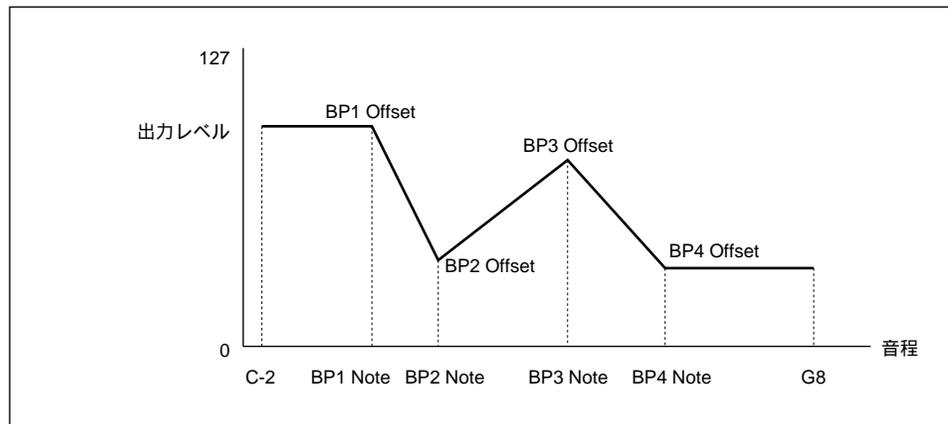
Note	C-2 ~ G8
Offset	0 ~ 127



解説

- 音程によって音量を変化させるためのレベルスケーリングの機能を設定します。
- F5 (Amp) を押した時点では、アンプリチュードEGのEG、レベルスケーリング、ペロシティトゥーレベル、コントロールEGバイアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (EG)、SHIFT + F2 (Scal)、SHIFT + F3 (Vel)、SHIFT + F4 (Ctrl) を使います。
- 複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM (エレメント1)、VOICE (エレメント2)、DRUM (エレメント3)、TRIG LIST (エレメント4) を使います。また、VOICE ~ TRIG LIST を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- この設定画面では、SAMPLE ~ STEREO を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- Note
- Note (ノート) では、各ブレイクポイント (BP1 ~ 4) の音程を設定します。
 - この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F7 (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- Offset
- Offset (オフセット) では、各ブレイクポイントのノートにおける出力レベルを設定します。
 - ブレイクポイント1のノートよりも下の音程はブレイクポイント1と同じレベルに、ブレイクポイント4のノートよりも上の音程はブレイクポイント4と同じレベルになります。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

- SHIFT + F7 (MDIn) を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注意

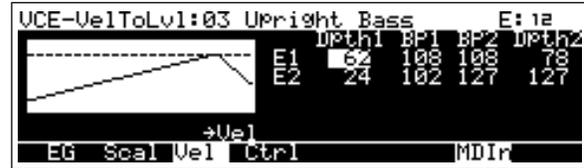
- ブレークポイント1~4は、順番に音程が上がっていくようにしか設定できません。

Amp / Vel : AMPLITUDE / VELOCITY TO LEVEL : アンプリチュード / ベロシティトゥーレベル

機能 ベロシティによって各エレメントのレベルを変化させる機能を設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F3 (Vel)

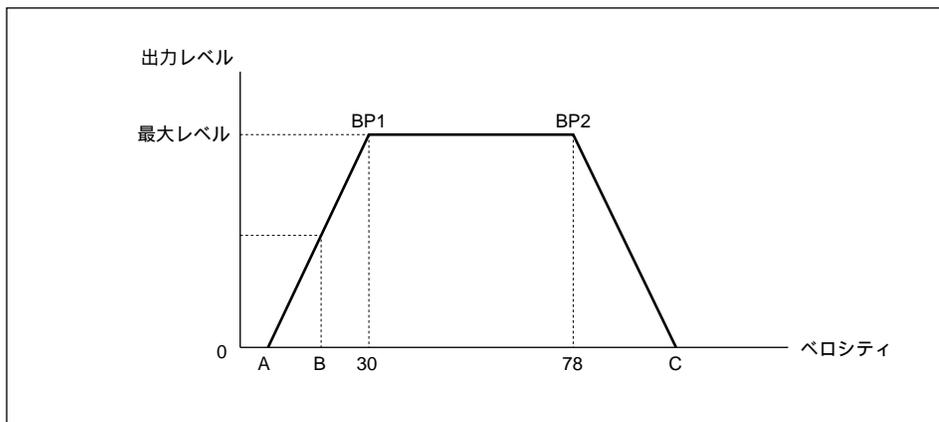
E1 ~ E4について (使用エレメントについてのみ設定)	
Dpth1	0 ~ 127
BP1	0 ~ 127
BP2	0 ~ 127
Dpth2	0 ~ 127



解説

- ・ベロシティによって、各エレメントの出力レベルをコントロールするベロシティトゥーレベルの機能を設定します。
 - ・ F5 (Amp) を押した時点では、アンプリチュードEGのEG、レベルスケーリング、ベロシティトゥーレベル、コントロールEGバイアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (EG)、 SHIFT + F2 (Scal)、 SHIFT + F3 (Vel)、 SHIFT + F4 (Ctrl) を使います。
 - ・ VOICE 2/10 (エレメント2) ~ TRIG LIST 4/12 (エレメント4) を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
 - ・この設定画面では、 SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- Dpth1
- ・Dpth1 (Depth 1 : デプス1) では、ブレイクポイント1のベロシティよりも小さいベロシティでの、各エレメントの音量の下がり方を設定します。
- BP1, BP2
- ・BP1, BP2 (Break Point 1, 2 : ブレイクポイント1, 2) では、各エレメントのレベルが最大になるベロシティ範囲を設定します。
 - ・ブレイクポイント1ではベロシティ範囲の先頭点を、ブレイクポイント2ではベロシティ範囲の終了点を設定します。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能 : SHIFT + F7 (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などからベロシティを入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。

- Dpth2 ・Dpth2(Depth 2 : デプス2)では、ブレイクポイント2のベロシティよりも大きなベロシティでの、各エレメントの音量の上がり方を設定します。



- たとえば、図のようなベロシティトゥーレベルが設定された場合は、次のようにベロシティと発音レベルが対応します。

ベロシティA以下では発音しない。

ベロシティA～30ではレベル0～最大レベルまで段々とレベルが増加する。

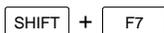
ベロシティ30～78では最大レベルで発音する。

ベロシティ78～Cでは最大レベル～レベル0まで段々とレベルが減少する。

ベロシティC以上では発音しない。

- ちなみに、ベロシティBで鍵盤を弾いたときは、最大レベルの約半分の音量で発音します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。



- SHIFT + F7 (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。



注意

- 実際に発音するレベルは、レベルスケール(本章 P. 4-65)やアンプリチュードEG(本章 P. 4-58)、ベロシティセンシティビティ(本章 P. 4-27)、コントロールEGバイアス(本章 P. 4-69)などの影響も受けます。
- BP1の音程をBP2の音程より高くすることはできません。



参考

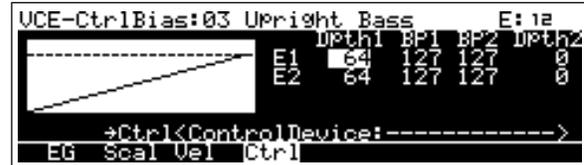
- この機能を使えば、「弱いベロシティで弾いたときはエレメント1の音、中くらいのベロシティで弾いたときは、エレメント2の音、強いベロシティで弾いたときは、エレメント3の音」などといった、ベロシतिकロスフェードを実現することができます。

Amp / Ctrl : AMPLITUDE / CONTROL EG BIAS : アンプリチュード / コントロールEGバイアス

機能 コントローラーによる各エレメントのレベル変化を設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F4 (Ctrl)

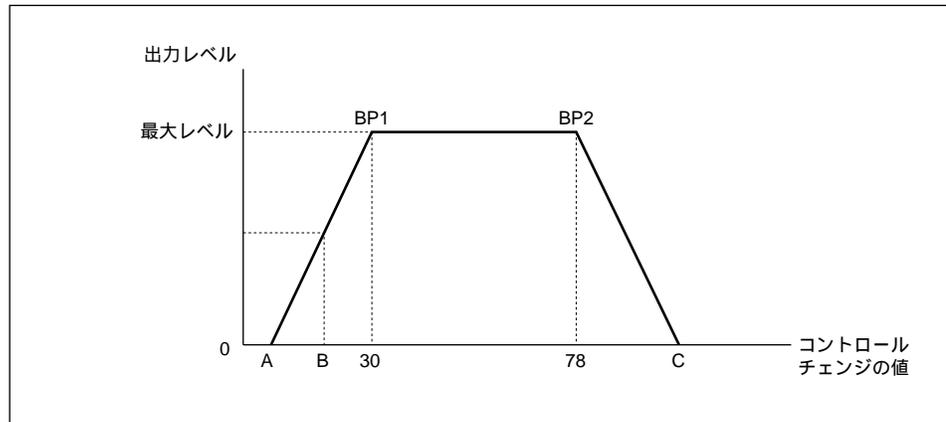
E1 ~ E4について		(使用エレメントについてのみ設定)
Dpth1	0 ~ 127	
BP1	0 ~ 127	
BP2	0 ~ 127	
Dpth2	0 ~ 127	



解説

- 外部MIDI機器から、コントロールチェンジ信号を受信したとき、その0~127の数値に対して、各エレメントの出力レベルをどのように変化させるかを設定します。
 - F5 (Amp) を押した時点では、アンプリチュードEGのEG、レベルスケール、ベロシティトゥーレベル、コントロールEGバイアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (EG)、SHIFT + F2 (Scal)、SHIFT + F3 (Vel)、SHIFT + F4 (Ctrl) を使います。
 - VOICE (エレメント2) ~ TRIG LIST (エレメント4) を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
 - レベルのコントロールに使用するコントローラーは、コントローラーマトリックス (本章 P. 4-74) で設定します。画面の下から2行目には、設定されているコントローラーが表示されます。
 - この設定画面では、SAMPLE ~ STEREO を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- Dpth1
- Dpth1 (Depth 1 : デプス1) では、ブレイクポイント1の値よりも小さい値を受信したときの、各エレメントの音量の下がり方を設定します。
- BP1, BP2
- BP1, BP2 (Break Point 1, 2 : ブレイクポイント1, 2) では、各エレメントのレベルが最大になる範囲を設定します。
 - ブレイクポイント1では範囲の先頭点を、ブレイクポイント2では範囲の終了点を設定します。

- Dpth2 ・Dpth2(Depth 2 : デプス2)では、ブレイクポイント2の値よりも大きな値を受信したときの、各エレメントの音量の上がり方を設定します。



- たとえば、図のようなコントロールEGバイアスが設定された場合は、次のようにコントロールチェンジの値と発音レベルが対応します。

値A以下では発音しない。

値A ~ 30ではレベル0 ~ 最大レベルまで段々とレベルが増加する。

値30 ~ 78では最大レベルで発音する。

値78 ~ Cでは最大レベル ~ レベル0まで段々とレベルが減少する。

値C以上では発音しない。

- ちなみに、値Bを受信したときは、最大レベルの約半分の音量で発音します。



注意

- この機能で設定したコントロールを行うためには、あらかじめコントローラーマトリックス(本章P. 4-74)で、任意のデバイスを選び、そのファンクションに「EG Bias」を割り当てておきます。
- 実際に発音するレベルは、レベルスケールリング(本章P. 4-65)やアンプリチュードEG(本章 P. 4-58)、ペロシティセンシティビティ(本章 P. 4-27)、ペロシティトゥーレベル(本章 P. 4-67)などの影響も受けます。



参考

- この機能を使えば、コントローラーによるエレメントのクロスフェードを実現することができます。

LFO : LFO : エルエフオー

機能 各エレメントのLFOとその効果を設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F6 (LFO)

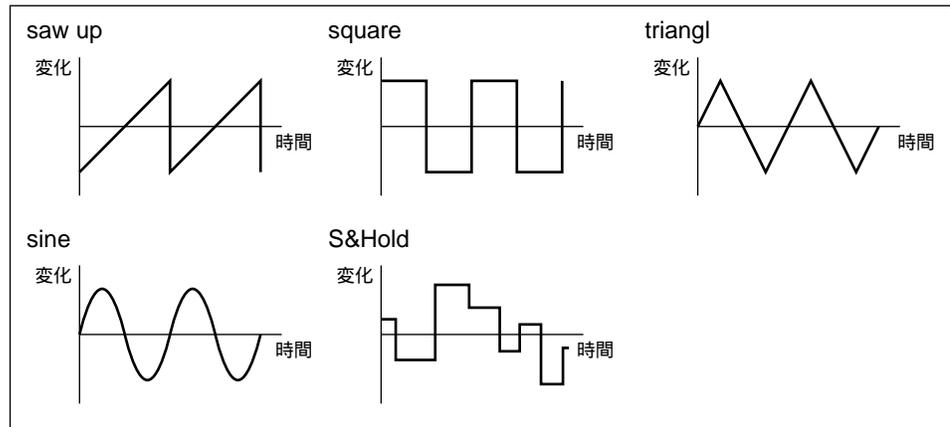
Wave	saw up, square, triangl, sine, S&Hold
Init Phse	0(0°) ~ 7(315°)
Speed	0 ~ 127
Delay	0 ~ 127
<Pitch>	
Invert	off, on
ModSens	0 ~ 7
ModDpth	0 ~ 127
<Amplitude>	
Invert	off, on
ModSens	0 ~ 7
ModDpth	0 ~ 127



解説

- 各エレメントに1つずつ用意されているLFOについて、その波形やスピードを設定し、さらにそのLFOのもたらす効果を設定します。
- 複数のエレメントを使用している場合には、各エレメントごとにこの設定を行います。エレメントの切り換えには、PERFORM (エレメント1)、VOICE (エレメント2)、DRUM (エレメント3)、TRIG LIST (エレメント4)を使います。また、VOICE ~ TRIG LIST を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすこともできます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- この設定画面では、SAMPLE ~ STEREO を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

Wave ・Wave(ウェーブ)では、LFOのゆれの形状を次の中から選択します。



Init Phse ・Init Phse(Initial Phase : イニシャルフェイズ)では、LFOのゆれの開始する位相を設定します。カッコ内には、設定した位相の度数が表示されます。

Speed ・Speed(スピード)では、ゆれの速さを設定します。
・数値が大きいほど速いゆれとなります。

Delay ・Delay(デイレイ)では、キーオンの瞬間から、LFOのゆれが始まるまでの遅延時間を設定します。
・この数値が大きいほど遅延時間が長く、また、ゆれ幅がゆっくりと大きくなっていきます。

<Pitch> Invert ・Invert(Pitch Invert : ピッチインバート)では、位相の逆転のオン / オフを選択します。
・ここで「on」を設定すると、ゆれの上下(プラス / マイナス)が完全に反転します。

<Pitch> ModSens ・ModSens(Pitch Modulation Sensitivity : ピッチモジュレーションセンシティブティ)では、LFOのゆれをどのくらいピッチに影響させるか(感度)を設定します。
・LFOやコントローラー操作によるLFOで音程をゆらす場合に、この数値を上げます。

<Pitch> ModDpth ・ModDpth(Pitch Modulation Depth : ピッチモジュレーションデプス)では、この画面のLFOによるピッチのゆれ幅を設定します。

<Amplitude> Invert ・Invert(Amplitude Invert : アンプリチュードインバート)では、位相の逆転のオン / オフを選択します。
・ここで「on」を設定すると、ゆれの上下(プラス / マイナス)が完全に反転します。

<Amplitude> ModSens ・ModSens(Amplitude Modulation Sensitivity : アンプリチュードモジュレーションセンシティブティ)では、LFOのゆれをどのくらいアンプリチュードに影響させるか(感度)を設定します。
・LFOやコントローラー操作によるLFOで音量をゆらす場合に、この数値を上げます。

<Amplitude> ModDpth ・ModDpth(Amplitude Modulation Depth : アンプリチュードモジュレーションデプス)では、この画面のLFOによるアンプリチュードのゆれ幅を設定します。



注 意

- ・ピッチモジュレーションセンシティブィティやアンプリチュードモジュレーションセンシティブィティの数値を上げても、ピッチモジュレーションデプス、アンプリチュードモジュレーションデプスが「0」に設定されていると、この画面で設定したLFOの効果は現れません。
- ・センシティブィティやデプスの値が大きすぎると、急激な変化のため、ノイズっぽく聴こえる場合があります。
- ・ピッチモジュレーションとアンブモジュレーションは、共通のLFOを使用します。したがって、ピッチとアンプリチュードで別のウェーブを選択したり、別のスピードを設定したりすることはできません。



参 考

- ・ピッチモジュレーションセンシティブィティやアンプリチュードモジュレーションセンシティブィティの値を上げておくことで、ピッチモジュレーションデプス、アンプリチュードモジュレーションデプスを、外部コントローラーでコントロールすることもできます。この場合には、この画面のピッチモジュレーションデプス、アンプリチュードモジュレーションデプスは「0」にしておきます。

Ctrl / Mtrx : CONTROLLER / MATRIX : コントローラー / マトリックス

機能 コントローラーを使って、任意のパラメーターをコントロールする機能を設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F7 (Ctrl) SHIFT + F1 (Mtrx)

C1 ~ C8について

Device	000 ~ 120, After Touch, Pitch Bend
Ofst	-127 ~ +127
Rng	-63 ~ +63
Function	解説を参照

```

UCE-CtrlMtrx:03 Upright Bass E: 12
Device Ofst Rng Function
C1 001/ModWheel 0 +11 PitchModDepth
C2 001/ModWheel 0 +12 AmModDepth
C3 000/BankMSB 0 +31 -----
C4 000/BankMSB 0 +31 -----
C5 000/BankMSB 0 +31 -----
Mtrx Vel Bend [MIDI]

```



解説

- 外部MIDI機器のコントローラー(コントロールチェンジ信号)を使って、任意のパラメーターをコントロールするための設定を行います。
 - F7 (Ctrl)を押した時点では、コントローラーのマトリックス、ベロシティ、ピッチベンドのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mtrx)、SHIFT + F2 (Vel)、SHIFT + F3 (Bend)を使います。
 - この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
 - この機能は、コントロールに使用するコントローラーを選択し、そのコントローラーに任意の機能を割り当てることで設定していきます。
 - コントローラーは最大8つまで設定することができます。
- Device
- Device(デバイス)では、使用するコントローラー(コントロールチェンジナンバー)を、次の中から選択します。(番号の右側にはMIDIコントローラー名が表示されます)
 - 000/----- ~ 120/----- : コントロールチェンジナンバー000 ~ 120の任意のコントローラーを選択します。
 - After Touch : アフタータッチをコントローラーとして使用します。
 - Pitch Bend : ピッチベンドホイールをコントローラーとして使用します。

- ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能： + (MDIn) を使って、外部MIDI機器からコントローラー(コントローラーチェンジャー)を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。

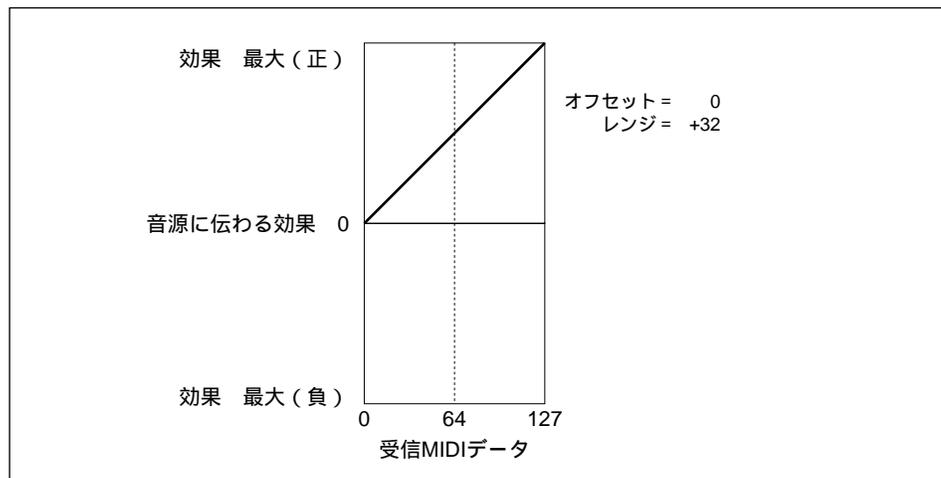
Ofst ・Ofst(Offset: オフセット)では、コントローラーから受け取った値に対するオフセット値を設定します。

- Rng ・Rng(レンジ)では、コントローラーから受け取った値に対する倍率を設定します。
- ・「+32」のとき等倍に、「+16」のとき0.5倍、「+63」のとき2倍になります。マイナスの数値のときは、その逆となります。
 - ・実際に音源に伝えられる値は、次のような計算式で求められます。

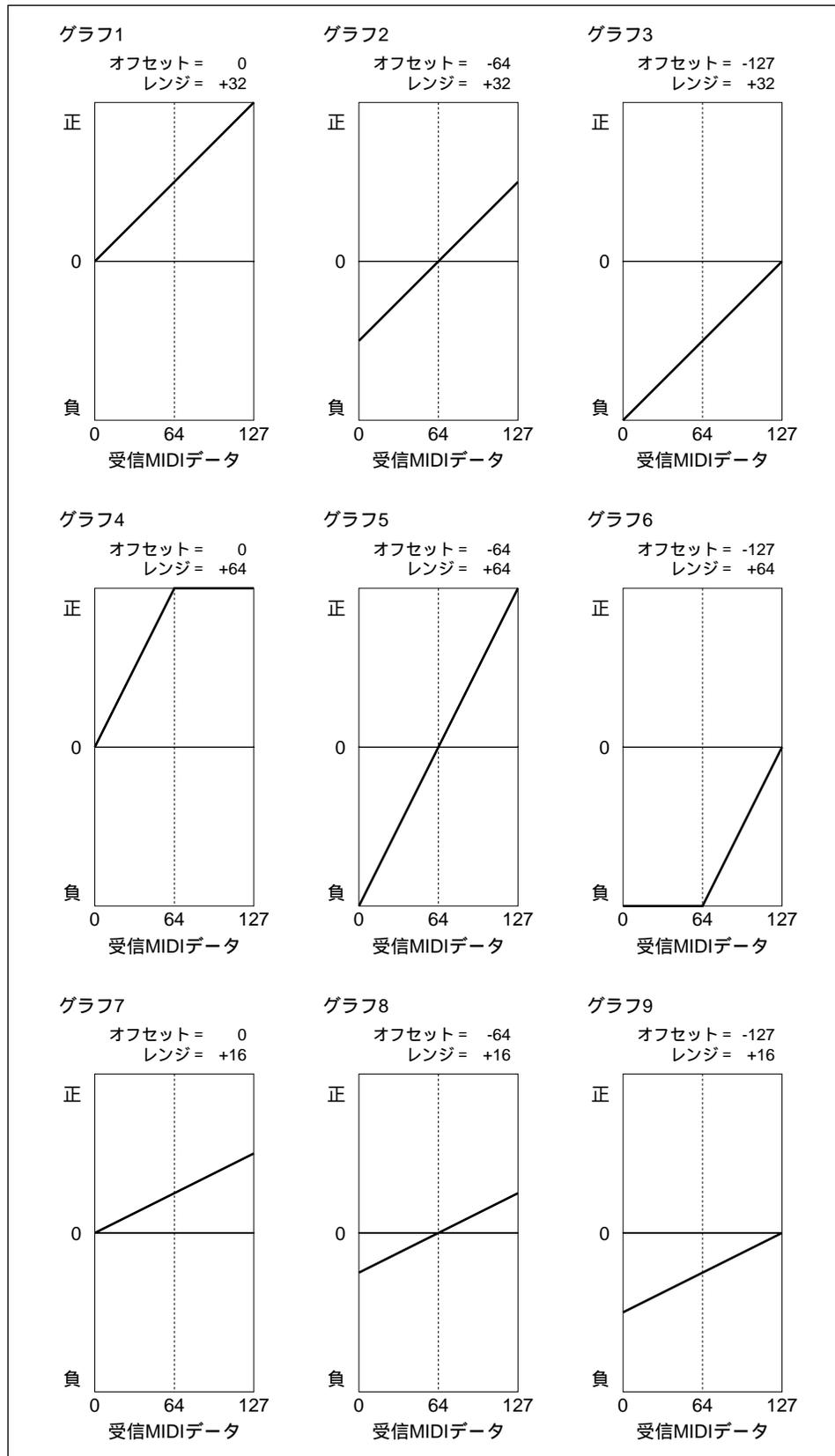
$$\text{音源へ送る値} = (\text{MIDI機器から受信した値} + \text{オフセット値}) \times \text{レンジ}$$

- ・たとえば、オフセット=+20、レンジ=+16の設定で、コントローラーから「40」の値を受信すると、 $(40 + 20) \times 0.5 = 30$ となり、「30」という値が音源に伝えられることとなります。
- ・なお、受信した値と、設定されているオフセット、レンジを使った計算結果(音源に伝えられるデータ)が、最大値を上回る、あるいは最小値を下回るような場合には、最大値、最小値が採用されます。

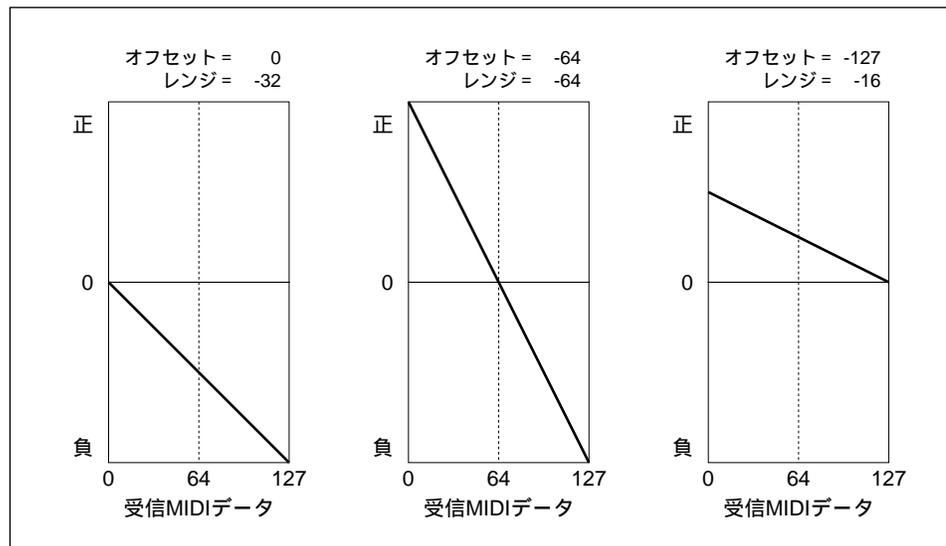
- ・このオフセットとレンジをグラフにすると次のようになります。



- ・オフセットではグラフの「位置」を、レンジではグラフの「傾き」を設定することになります。続いていくつかの例を紹介しましょう。



- ・モジュレーションホイールでLFOをコントロールするときのように、コントローラーを最小にしたとき、効果を0を得たい場合には、グラフ1、4、7のような設定を行います。(ローベースコントロール)
- ・パンバイアスやピッチバイアスのようにコントローラーの中央で効果0を得たい場合には、グラフ2、5、8のような設定を行います。(センターベースコントロール)
- ・モジュレーションホイールでフィルターカットオフバイアスをコントロールするときのように、コントローラーを最大にしたとき、効果を0を得たい場合には、グラフ3、6、9のような設定を行います。(ハイベースコントロール)
- ・レンジでマイナスの数値を設定した場合には、次のようになります。



Function ・Function(ファンクション)では、選択したコントローラーに割り当てる機能(パラメーター)を、次の中から選択します。

----- :パラメーターが未選択の状態です。

Pitch Mod Depth :ピッチモジュレーションデプスをコントロールします。このコントロールを行う場合には、LFOのピッチモジュレーションセンシティブィティの数値を上げておきます。(本章 P. 4-71)

Amp Mod Depth :アンプリチュードモジュレーションデプスをコントロールします。このコントロールを行う場合には、LFOのアンプリチュードモジュレーションセンシティブィティの数値を上げておきます。(本章 P. 4-71)

Cutoff Mod Depth	: フィルターLFOのモジュレーションデプスをコントロールします。このコントロールを行う場合には、フィルターLFOのモジュレーションセンシティビティの数値を上げておきます。(本章 P. 4-42)
Cutoff Bias	: フィルター(ローパス、ハイパス)のカットオフリクエンシーをコントロールします。以下のCutoff Bias(LPF/HPF)に比べ可変幅がせまくなります。このコントロールを行う場合には、フィルターを設定しておきます。(本章 P. 4-28)
Cutoff Bias(LPF)	: ローパスフィルターのカットオフリクエンシーをコントロールします。このコントロールを行う場合には、フィルターにLPFを設定しておきます。(本章 P. 4-28)
Cutoff Bias(HPF)	: ハイパスフィルターのカットオフリクエンシーをコントロールします。このコントロールを行う場合には、フィルターにHPFを設定しておきます。(本章 P. 4-28)
Filter Q	: フィルターのQをコントロールします。このコントロールを行う場合には、フィルターを設定しておきます。(本章 P. 4-28)
EG Bias	: アンプリチュードのコントロールEGバイアスをコントロールします。このコントロールを行う場合には、アンプリチュードのコントロールEGバイアスを設定しておきます。(本章 P. 4-69)
Pan Bias	: パンをコントロールします。(パンはコントロールチェンジナンバー010のコントローラーでもコントロールできます)
Pitch Bias	: ピッチをコントロールします。
Level	: ノーマルボイス全体の音量をコントロールします。(ボリュームはコントロールチェンジナンバー007のコントローラーでもコントロールできます)
LFO Speed	: LFOのスピードをコントロールします。このコントロールを行う場合には、LFOのピッチまたはアンプリチュードのモジュレーションセンシティビティ、モジュレーションデプスの数値を上げておきます。(本章 P. 4-71)

Rel AEG Attack	: アンプリチュードEGのアタックレイトを相対的 (Relative) にコントロールします。このコントロールを行う場合には、アンプリチュードEGの各レイトを調整しておきます。(本章 P. 4-58)
Rel AEG Release	: アンプリチュードEGのリリースレイトを相対的にコントロールします。このコントロールを行う場合には、アンプリチュードEGの各リリースレイトを調整しておきます。(本章 P. 4-58)
Rel PEG Attack	: ピッチEGのアタックレイトを相対的にコントロールします。このコントロールを行う場合には、ピッチEGの各レイトを調整しておきます。(本章 P. 4-47)
Rel PEG Release	: ピッチEGのリリースレイトを相対的にコントロールします。このコントロールを行う場合には、ピッチEGの各リリースレイトを調整しておきます。(本章 P. 4-47)
Rel FEG Attack	: フィルターEGのアタックレイト (セグメント0~4のレイト) を相対的にコントロールします。このコントロールを行う場合には、フィルターEGの各レイトを調整しておきます。(本章 P. 4-33)
Rel FEG Release	: フィルターEGのリリースレイトを相対的にコントロールします。このコントロールを行う場合には、フィルターEGの各リリースレイトを調整しておきます。(本章 P. 4-33)
Pitch Bend	: ピッチをコントロールします。このコントロールを行う場合には、コントローラーのピッチバンドを調整しておきます。(本章 P. 4-83)
reserve 1 ~ 4	: 将来の拡張コントロールのために空けてあります。現在は何も機能しません。
EFP(1:) ~	: ボイスエフェクトの任意の番号のパラメーターをコントロールします。このコントロールを行う場合には、ボイスエフェクトを設定しておきます。(本章 P. 4-85)

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

 + 

- ・  +  (MDIn) を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注意

- ・ コントローラーで、エフェクトパラメーターをコントロールする場合、パラメーターによってはノイズを発生することがあります。
- ・ コントロールナンバー000や032のように、MIDI規格でコントローラー以外の機能に定義されているコントロールナンバーは使わないようにしてください。



参考

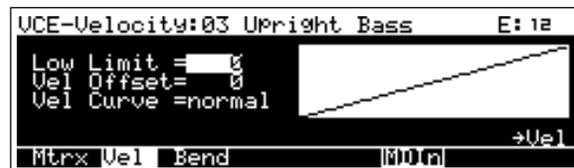
- ・ アフタータッチ、ピッチベンドホイールは、本来コントロールチェンジのデータを送信する装置ではありませんが、本機では、あたかも0～127の値を送信するコントローラーのように扱うことができます。

Ctrl / Vel : CONTROLLER / VELOCITY : コントローラー / ベロシティ

機能 ベロシティを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F7 (Ctrl) SHIFT + F2 (Vel)

Low Limit	0 ~ 127
Vel Offset	-127 ~ +127
Vel Curve	normal, SY/TG, soft-1, soft-2, hard-1, hard-2, cross-1, cross-2



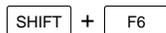
解説

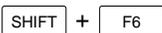
- ・外部MIDI機器から受信したベロシティと、実際に音源に送るベロシティの対応を設定します。
- ・画面には、受信したベロシティ(横軸)と実際に音源に送るベロシティ(縦軸)を示したグラフが表示されます。
- ・**F7** (Ctrl)を押した時点では、コントローラーのマトリックス、ベロシティ、ピッチベンドのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、**SHIFT** + **F1** (Mtrx)、**SHIFT** + **F2** (Vel)、**SHIFT** + **F3** (Bend)を使います。
- ・この設定画面では、**SAMPLE 5/13** ~ **STEREO 8/16** を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

- Low Limit
- ・Low Limit(ローリミット)では、最低のベロシティを設定します。
 - ・外部MIDI機器から、1以上のベロシティを受信すると、ここで設定したローリミットの値に、オフセットの値を加えた値が音源に送られます。(ただし、カーブの設定にも影響を受けます)
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: **SHIFT** + **F8** (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などからベロシティを入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作/MIDIイン機能」をご覧ください。
- Vel Offset
- ・Vel Offset(Velocity Offset : ベロシティオフセット)では、ベロシティ全体に対するオフセット値を設定します。
 - ・ベロシティ1~127に対して、均一にそのオフセット値を加えます。(マイナスの数値の場合にはベロシティが下がります)

Vel Curve	・Vel Curve(Velocity Curve : ベロシティカーブ)では、受信したベロシティと、音源に送るベロシティとの対応を示したカーブを、次の中から選択します。
normal	: 受信したベロシティと音源に送るベロシティが比例します。
SY/TG	: ヤマハSYシリーズやTGシリーズのノーマルカーブと同一のカーブです。
soft-1, soft-2	: 比較的小さいベロシティ域で大きなベロシティ変化が得られるカーブです。「soft-2」の方がより特徴が強くなります。
hard-1, hard-2	: 比較的大きなベロシティ域で大きなベロシティ変化が得られるカーブです。「hard-2」の方がより特徴が強くなります。
cross-1, cross-2	: 「cross-1」は、小さいベロシティ域、大きなベロシティ域で大きなベロシティ変化が得られるカーブです。「cross-2」は、中くらいのベロシティ域で大きなベロシティ域で大きなベロシティ変化が得られるカーブです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。



・  (MDIn) を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。



参 考

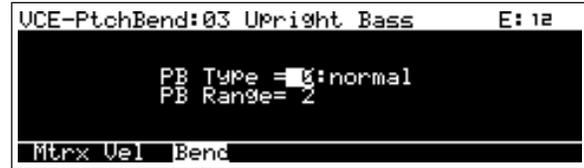
・カーブの「cross-1」「cross-2」は、それぞれが設定された2つのノーマルボイスを使ったパフォーマンスで、ノーマルボイス間のクロスフェードを行うときなどに利用します。

Ctrl / Bend : CONTROLLER / PITCH BEND : コントローラー / ピッチベンド

機能 ピッチベンドを設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F7 (Ctrl) SHIFT + F3 (Bend)

Type	0 ~ 96
Range	0 ~ 12



 **解説**

- 外部MIDI機器から受信したピッチベンドデータと、実際の音程変化の対応を設定します。タイプの設定によっては、サンプルの逆再生(リバース)を行わせることもできます。
- F7 (Ctrl)を押した時点では、コントローラーのマトリックス、ベロシティ、ピッチベンドのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mtrx)、SHIFT + F2 (Vel)、SHIFT + F3 (Bend)を使います。
- この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

Type	<ul style="list-style-type: none"> Type(タイプ)では、ピッチベンドのかかり方を、次の中から選択します。
0 : normal	: センター(64)のとき本来の音程で発音します。最小(0)のとき「本来の音程 - ピッチベンドレンジ」の音程で発音します。最大(127)のとき「本来の音程 + ピッチベンドレンジ」の音程で発音します。一般的なピッチベンドのタイプです。
1 : slow	: センター(64)のとき本来の音程で発音します。最小(0)のとき、ほぼ停止状態(レコードプレーヤーのターンテーブルで回転を止める寸前のような状態: 極端に低い音)となります。最大(127)のとき「本来の音程 + ピッチベンドレンジ」の音程で発音します。

- 2 : slow & rev(reverse) : センター(64)のとき本来の音程で発音します。32のとき、ほぼ停止状態となります。最小(0)のとき、リバー再生で「本来の音程 - ピッチベンドレンジ」の音程で発音します。最大(127)のとき「本来の音程 + ピッチベンドレンジ」の音程で発音します。
- 3 : stop : 最小(0) ~ センター(64)間のとき、ほぼ停止状態となります。最大(127)のとき「本来の音程 + ピッチベンドレンジ」の音程で発音します。
- 4 : stop & rev(reverse) : センター(64)のとき、ほぼ停止状態となります。最小(0)のとき、リバー再生で「本来の音程 - ピッチベンドレンジ」の音程で発音します。最大(127)のとき「本来の音程 + ピッチベンドレンジ」の音程で発音します。
- 5 ~ 9 : Trumpet : トランペットの倍音列のように音程が変化します。
- 10 ~ 17 : UpDown : 上下で異なる変化幅を持たせる設定です。
- 18 ~ 22 : Guitar : ギターのベンド(チョーキング)、クロマティック(スライド)、ライトハンドなどの奏法で得られる変化をシミュレートします。
- 23 ~ 34 : Chord : 表示されるコードのアリペジオが表現できます。
- 35 ~ 38 : Trill : 半音、全音、短3度のトリルをシミュレートします。
- 39 ~ 96 : Scale : さまざまなスケールで音程を上下する設定です。

Range ・Range(Pitch Bend Range : ピッチベンドレンジ)では、Type=0 ~ 4のときのピッチベンドの変化幅を半音単位で設定します。



注 意

- ・タイプで、「2 : slow & rev」「4 : stop & rev」を選択し、逆再生させた場合には、サンプルエディットで設定されているサステインループスタートアドレスから逆再生され、リリースループの設定は無視されます。
- ・コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルを使用している場合、「2 : slow&rev」は「1 : slow」に、「4 : stop&rev」は「3 : stop」と同じ効果になります。
- ・通常のサンプルで、ウェーブスタートアドレスとループスタートアドレスの間が128ワード以下のとき、「2 : slow&rev」は「1 : slow」と同じ効果となります。



参 考

- ・1~4を使うと、ダンスミュージックのスクラッチサウンドっぽい音色を作り出すことができます。

Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター

機能 ノーマルボイスとして持つボイスエフェクトの基本的な設定を行います。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F1 (Mstr)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
E 1 ~ E 4 (使用エレメント数により変化)	off, on



 **解説**

- ・ノーマルボイス自身が持つボイスエフェクトの種類や、効果のかかるエレメントの選択などを行います。
 - ・ F8 (Efct) を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Mstr)、 SHIFT + F2 (EQ)、 SHIFT + F3 (Parm) を使います。
 - ・ VOICE 2/10 (エレメント2) ~ TRIG LIST 4/12 (エレメント4) を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
 - ・この設定画面では、 SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- Grp
- ・Grp (Group : グループ) では、エフェクトの大まかな分類を次の中から選択します。
- | | |
|------|--|
| mod | : イコライザーとモジュレーション系エフェクト(コーラスやフランジャーなど)を使います。 |
| rev | : イコライザーとリバーブ系エフェクト(リバーブやディレイなど)を使います。 |
| misc | : 上記のエフェクト以外の特殊なエフェクトを使います。 |

- Type
 - ・Type(Effect Type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
 - ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- E 1 ~ E 4
 - ・E 1 ~ E 4(エlement 1 ~ 4)では、各Elementにエフェクトをかけるかどうかを設定します。
 - ・E 1 ~ E 4の右側には、Elementのラベルが表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

 + 

- ・  +  (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート) を呼び出すことができます。(本章 P. 4-92)

 + 

- ・  +  (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート) することができます。(本章 P. 4-93)



参 考

- ・パフォーマンスでノーマルボイスを使用する場合には、ノーマルボイス自身に設定されているボイスエフェクトを使用するか、新たにパフォーマンス側で設定したボイスエフェクトを使用するかを選択することができます。

Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター

機能 ノーマルボイスとして持つボイスエフェクトのイコライザー部分の設定を行います。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F2 (EQ)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
<Low>	P01:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P02:Freq (Hz) 32 Hz ~ 5.6 kHz P03:Q 0.1 ~ 5.0 P04:Type shelf, peak, cut
<Mid>	P05:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P06:Freq (Hz) 32 Hz ~ 18 kHz P07:Q 0.1 ~ 5.0
<High>	P08:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P09:Freq (Hz) 500 Hz ~ 18 kHz P10:Q 0.1 ~ 5.0 P11:Type shelf, peak, cut

```

VCE-EfctEQ :03 Upright Bass E: 12
Grp=[rev ] Type=[EQ+Room2 ] [on]
<Low> <Mid> <High>
Gain(dB) P01: +3 P05: 0 P08: +8
Freq(Hz) P02:63 P06:1k P09:5k
Q P03:0.7 P07:0.7 P10:0.7
Type P04:shelf P11:shelf
Mstr EQ Parm Trm2] [Rst]

```

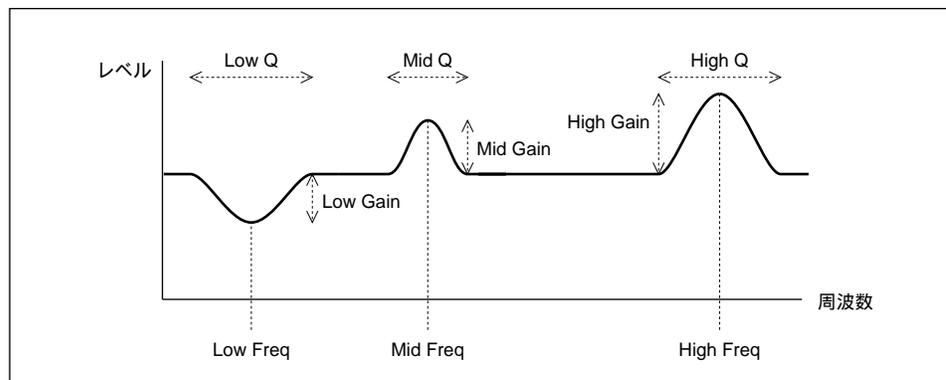


解説

- ・ノーマルボイス自身を持つボイスエフェクトの種類やオン/オフを選択し、イコライザーの設定を行います。
- ・F8 (Efct)を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm)を使います。
- ・VOICE 2/10 (エレメント2) ~ TRIGLIST 4/12 (エレメント4)を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- ・グループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。

・グループの設定や、エフェクトタイプの設定で「through」が選択されている場合には、イコライザーに関する項目は表示されません。

- Grp ・Grp(Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 4-85)
- Type ・Type(Effect type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Gain(dB) ・Low, Mid, Highの各Gain(ゲイン)では、設定されたフリケンシーの帯域をどのくらい増幅、減衰させるかを設定します。
 ・ただし、LowまたはHighのタイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。
- Freq(Hz) ・Low, Mid, Highの各Freq(Frequency : フリケンシー)では、それぞれの周波数ポイントを設定します。
- Q ・Low, Mid, Highの各Q(キュー)では、強調、減衰を行う幅(帯域幅)を設定します。
 ・この数値を大きくするほど、フリケンシーを中心としたせまい帯域で強調、減衰が行われます。(ただし、LowまたはHighのTypeで「peak」以外が選択されている場合には、Qの効果はありません)
 ・次の図は、ホワイトノイズにイコライザーを通した場合の周波数特性の変化を示しています。

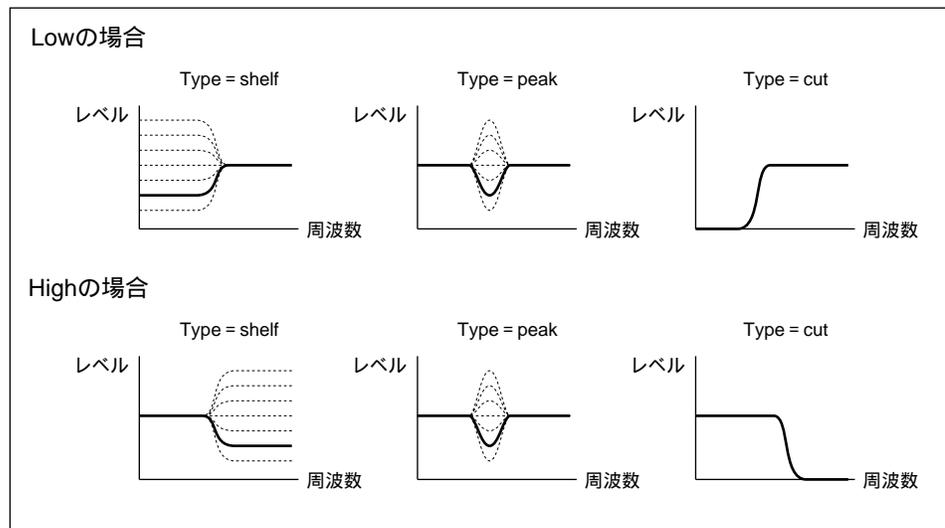


Type ・Low, Highの各Type(Equalizer Type : イコライザータイプ)では、イコライザーのタイプを次の中から選択します。

shelf(shelving) : Lowの場合は、設定したフリケンシーより低い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。Highの場合は、設定したフリケンシーよりも高い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。

- peak : 設定したフリクエンシー付近だけを強調、減衰します。
- cut : Lowの場合は、設定したフリクエンシーより低い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。Highの場合は、設定したフリクエンシーよりも高い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。

・次の図の点線は、ゲインによる特性の変化を示します。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

- ・ SHIFT + F7 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 4-92)

SHIFT + F8

- ・ SHIFT + F8 (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 4-93)



注意

- ・ Low, Highのイコライザータイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。



参考

- ・ Midのイコライザータイプは、「Peak」に固定されています。

Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター

機能 ノーマルボイスとして持つボイスエフェクトの細かい設定を行います。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F3 (Parm)

Grp	mod, rev, multi
Type	グループにより変化
off/on	off, on
各パラメーターはエフェクトタイプにより変化	

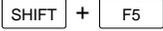
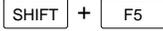
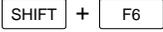
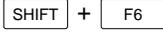
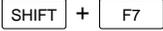
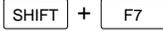
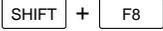
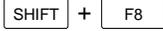


解説

- ・ノーマルボイス側で持っているボイスエフェクトの種類やオン/オフを選択し、エフェクトのイコライザー以外の部分の設定を行います。
 - ・F8 (Efct)を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm)を使います。
 - ・VOICE 2/10 (エレメント2) ~ TRIG LIST 4/12 (エレメント4)を押し続けることで、使用するエレメント数を増やすことができます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
 - ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
 - ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
 - ・タイプの設定で「through」や「EQ」が選択されている場合には、エフェクトのパラメーターに関する項目は表示されません。
 - ・パラメーターは1画面で表示しきれないため、複数の画面に分けて表示します。この切り換えには、SHIFT + F5 ()、SHIFT + F6 ()を使います。
- Grp ・Grp (Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 4-85)

- Type
- Type (Effect Type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 - 選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
- off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
 - 各パラメーターの種類と設定範囲は、選択したエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、リファレンス付録の「ボイスエフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   ()を押すと、前ページのパラメーター画面を表示します。
-   ()を押すと、次ページのパラメーター画面を表示します。
-   (Tmpl)を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 4-92)
-   (Rgst)を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 4-93)

Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているエフェクトテンプレートを呼び出します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F7 (Tmpl)

Template Name 4種類から選択



 **解説**

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているエフェクトテンプレートから、任意のテンプレートを呼び出します。
- ・エフェクトテンプレートは、4種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の4種類のエフェクトテンプレートが用意されています。

StDelay : ステレオに広がるディレイです。

AutoPan : 音がゆっくりと左右に移動するオートパンです。

De-Esser : ボーカルのレコーディングなどで、耳につく子音を抑える効果です。

Radio : AMラジオのようなゆれ、歪みを作り出します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit) を押すと、エフェクトテンプレートの呼び出しを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、選択したエフェクトテンプレートを呼び出します。

 **注意**

- ・エフェクトテンプレートを呼び出すと、それまでのボイスエフェクトの設定は消えてしまいます。

 **参考**

- ・エフェクトテンプレートの保存は、次ページのレジストエフェクトテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このエフェクトテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Efct / Rgst : REGIST EFFECT REGIST TEMPLATE : レジストエフェクトテンプレート

機能 設定されているボイスエフェクトを、エフェクトテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F8 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のボイスエフェクトの全設定を、プリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストテンプレートは、すでにある4種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name) を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Name) を押すと、エフェクトテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 F6 (Exit) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを実行します。

注意

- ・レジストエフェクトテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

参考

- ・F2 (Name) を使ってネームを変更した後、F6 (Exit) を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使用したい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

ヤマハ株式会社

メモリーモード：

ドラムボイスエディット

この章では、メモリー上のオブジェクト「ドラムボイス」をエディットする操作について説明します。

REFERENCE

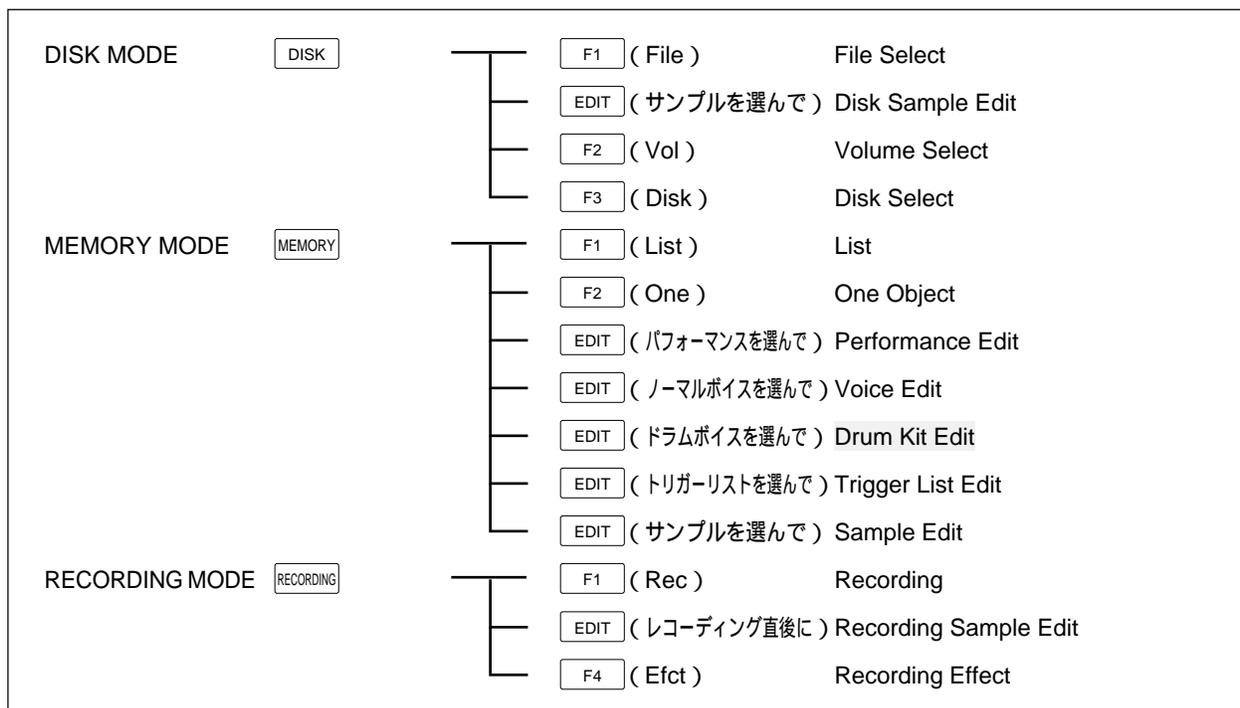
5

目次(ドラムボイスエディット)

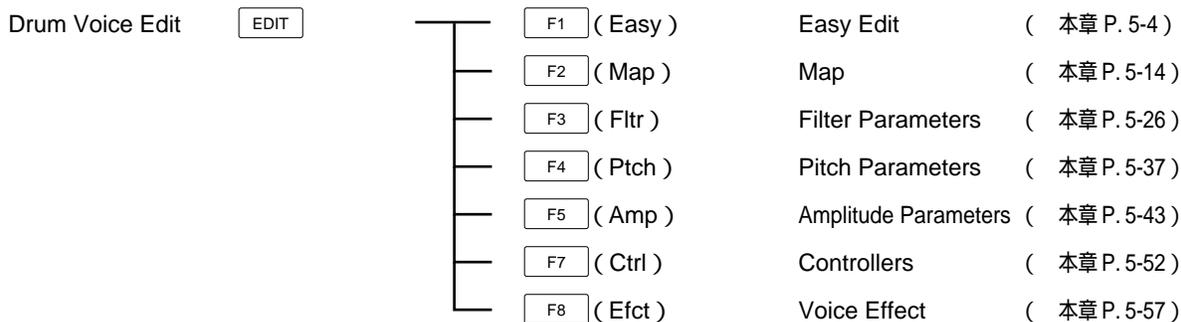
ドラムボイスエディット	5 - 3
Easy : EASY EDIT : イージーエディット	5 - 4
Easy / Del : DELETE KEY BANK : デリートキーバンク	5 - 7
Easy / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター	5 - 8
Easy / Copy : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター	5 - 9
Easy / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ	5 - 10
Easy / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト	5 - 11
Easy / Rvrt : REVERT : リバート	5 - 13
Map / EIP1 : MAP / ELEMENT PARAMETERS 1 : マップ / エlementパラメーター1	5 - 14
Map / EIP1 / Slct : SELECT ELEMENT SAMPLE : セレクトエlementサンプル	5 - 18
Map / EIP2 : MAP / ELEMENT PARAMETERS 2 : マップ / エlementパラメーター2	5 - 19
Map / KBnk : MAP / KEY BANK PARAMETERS : マップ / キーバンクパラメーター	5 - 22
Filtr / Base : FILTER / BASE : フィルター / ベース	5 - 26
Filtr / Base / Init : FILTER INITIALIZE : フィルターイニシャライズ	5 - 29
Filtr / EG : FILTER / EG : フィルター / EG	5 - 31
Filtr / EG / Tmpl : FILTER EG TEMPLATE : フィルターEGテンプレート	5 - 34
Filt / EG / Rgst : REGIST FILTER EG TEMPLATE : レジストフィルターEGテンプレート	5 - 36
Pich : PITCH EG : ピッチEG	5 - 37
Pich / EG / Tmpl : PITCH EG TEMPLATE : ピッチEGテンプレート	5 - 40
Pich / EG / Rgst : REGIST PITCH EG TEMPLATE : レジストピッチEGテンプレート	5 - 42
Amp / EG : AMPLITUDE / EG : アンプリチュード / EG	5 - 43
Amp / EG / Tmpl : AMPLITUDE EG TEMPLATE : アンプリチュードEGテンプレート	5 - 46
Amp / EG / Rgst : REGIST AMPLITUDE EG TEMPLATE : レジストアンプリチュードEGテンプレート	5 - 48
Amp / Vel : AMPLITUDE / VELOCITY TO LEVEL : アンプリチュード / ベロシティトゥーレベル	5 - 49
Ctrl / Lvl : CONTROLLERS / LEVEL CONTROL DEVICE : コントローラー / レベルコントロールデバイス	5 - 52
Ctrl / Vel : CONTROLLERS / VELOCITY : コントローラー / ベロシティ	5 - 54
Ctrl / Bend : CONTROLLERS / PITCH BEND : コントローラー / ピッチバンド	5 - 56
Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター	5 - 57
Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター	5 - 59
Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター	5 - 62
Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート	5 - 64
Efct / Rgst : EFFECT REGIST TEMPLATE : エフェクトレジストテンプレート	5 - 65

ドラムボイスエディット

ここでは、メモリーモードの中のドラムボイスエディットについて説明します。リストまたはワンオブジェクトの画面でドラムボイスを選択し、**EDIT** を押すとドラムボイスエディットの画面が表示されます。



ドラムボイスエディットは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Easy : EASY EDIT : イージーエディット

機能 ドラムボイスの全体的な調整を行います。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F1 (Easy)

Level	0 ~ 127
EG Attack	-63 ~ +63
EG Release	-63 ~ +63
LPF Freq	-63 ~ +63
HPF Freq	-63 ~ +63
LPF Vel Sns	-63 ~ +63
HPF Vel Sns	-63 ~ +63
Velocity Sense	-63 ~ +63
Number of Key Banks	0 ~ 64

```

DRM-EasyEdit:04 Jazz Drum E: 1234
Level=127 EG Attack = 0 Lpf Freq = 0
EG Release= 0 HPF Freq = 0
LPF VelSens= 0
HPF VelSens= 0
VelocitySense = 0
NumberOfKeyBanks= 17(IncrementOnly)
$Easy Map Fltr Pch Hmp Ctrl Efct
    
```



解説

- ・イージーエディットでは、ドラムボイス全体の音量や使用するキーバンク数の設定を行ったり、F2 (Map)、F3 (Fltr)で設定されている細かい設定に対して、絶対的あるいは相対的に変化を加えるための設定を行います。この変化は、全キーバンク、全エレメントに対して有効となります。
- ・この画面のレベル、使用キーバンク数以外の各設定を変更することで、F2 (Map)、F3 (Fltr)の画面内の設定値が変更されることはありません。あくまでもF2 (Map)、F3 (Fltr)の画面内の設定値を基にして、付加的に変化を付ける機能です。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5 / 13 ~ STEREO 8 / 16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

- Level Level (レベル)では、ドラムボイス全体のアウトプットレベルを設定します。
- EG Attack EG Attack (EGアタック)では、全キーバンクに設定されているアタックレート (本章 P. 5-43)を相対的に増減します。プラスの設定で変化が速く、マイナスの設定で変化が遅くなります。
- EG Release EG Release (EGリリース)では、全キーバンクに設定されているリリースレート (本章 P. 5-43)を相対的に増減します。プラスの設定で変化が速く、マイナスの設定で変化が遅くなります。

LPF Freq	<ul style="list-style-type: none"> LPF Freq(LPF Frequency : ローパスフィルターフリケンシー)では、使用されている全ローパスフィルターのフリケンシー(本章 P. 5-26)を相対的に増減します。
HPF Freq	<ul style="list-style-type: none"> HPF Freq(HPF Frequency : ハイパスフィルターフリケンシー)では、使用されている全ハイパスフィルターのフリケンシー(本章 P. 5-26)を相対的に増減します。
LPF Vel Sns	<ul style="list-style-type: none"> LPF Vel Sns(LPF Velocity Sensitivity : ローパスフィルターベロシティセンシティビティ)では、使用されている全ローパスフィルターのベロシティセンシティビティ(本章 P. 5-26)を相対的に増減します。
HPF Vel Sns	<ul style="list-style-type: none"> HPF Vel Sns(HPF Velocity Sensitivity : ハイパスフィルターベロシティセンシティビティ)では、使用されている全ハイパスフィルターのベロシティセンシティビティ(本章 P. 5-26)を相対的に増減します。
Velocity Sense	<ul style="list-style-type: none"> Velocity Sense(Velocity Sensitivity : ベロシティセンシティビティ)では、全キーバンクに設定されているベロシティセンシティビティ(本章 P. 5-22)を相対的に増減します。(フィルターのベロシティセンシティビティには影響を与えません)
Number of Key Banks	<ul style="list-style-type: none"> Number of Key Banks(ナンバーオブキーバンク)では、エディット中のドラムボイスで使用するキーバンクの数を設定します。 この数値は増やすことのみが可能です。減らす場合には、SHIFT + F2 (Del) の機能を使います。(本章 P. 5-7)

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F2	<ul style="list-style-type: none"> SHIFT + F2 (Del) を押すと、任意の番号のキーバンクを削除することができます。(本章 P. 5-7)
SHIFT + F4	<ul style="list-style-type: none"> SHIFT + F4 (Init) を押すと、全キーバンクまたは特定のキーバンクの設定を初期設定に戻すことができます。(本章 P. 5-8)
SHIFT + F5	<ul style="list-style-type: none"> SHIFT + F5 (Copy) を押すと、別のドラムボイスの任意のキーバンクの設定を、エディット中のドラムボイスにコピーすることができます。(本章 P. 5-9)
SHIFT + F6	<ul style="list-style-type: none"> SHIFT + F6 (Bulk) を押すと、エディット中のドラムボイスをバルクダンプすることができます。(本章 P. 5-10)
SHIFT + F7	<ul style="list-style-type: none"> SHIFT + F7 (Save) を押すと、エディット中のドラムボイスをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 5-11)
SHIFT + F8	<ul style="list-style-type: none"> SHIFT + F8 (Rvrt) を押すと、エディット中のドラムボイスをエディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本章 P. 5-13)



注 意

- ・ナンバーオブキーバンクの数値を減らす場合には、**SHIFT** + **F2** (Del)の機能を使います。(本章 P. 5-7)



参 考

- ・レベルとナンバーオブキーバンクは、この画面だけで設定できる項目です。その他の項目は、別の画面で設定した値を絶対的あるいは相対的に変化させる項目です。
- ・アンプリチュードEGのLv0が大きく設定されている場合には、EGアタックの効果はあまり表れません。

Easy / Del : DELETE KEY BANK : デリートキーバンク

機能 任意の番号のキーバンクを削除します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F2 (Del)

Key Bank Number 1 ~ 64
(使用キーバンク数により変化)



 **解説**

- ・現在エディット中のドラムボイスの任意の1つのキーバンクを削除します。この結果、ナンバーオブキーバンクの数は1つ減ります。
- Key Bank Number
- ・Key Bank Number(キーバンクナンバー)では、削除するキーバンクの番号を選択します。
 - ・使用中のキーバンクのうち、途中のキーバンクを削除した場合、それ以降のキーバンクは1つずつ前につめられます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、デリートキーバンクを中止します。
- F7 ・ F7 (Go) を押すと、デリートキーバンクを実行します。

 **注意**

- ・ナンバーオブキーバンクが1のときは、この機能は実行されません。
- ・この機能と同じことを、COMMAND + -1 で行うことができます。ただし、このショートカット操作では、最も大きい番号のキーバンクから順番に消えていきます。

 **参考**

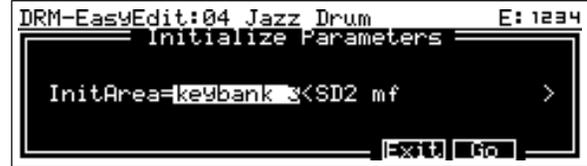
- ・この機能は、イージーエディットの画面でナンバーオブキーバンクの値を間違えて増やしてしまった場合にも使うことができます。

Easy / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター

機能 ドラムボイスの設定を初期化します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F4 (Init)

Init Area all, keybank 1 ~ 64
(使用キーバンク数により変化)



解説

・現在エディット中のドラムボイスの全キーバンク、または任意の1キーバンクの設定を初期化します。

Init Area ・Init Area (Initialize Area : イニシャライズエリア) では、初期化の対象を次の中から選択します。

all (オール) : 使用している全キーバンクの設定を初期化します。

keybank 1 ~ 64 : 使用しているキーバンクのうち、特定のキーバンクの設定のみを初期化します。

・カーソルの右側には、選択しているキーバンクのサンプルが表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

 F6 (Exit) を押すと、イニシャライズを中止します。

 F7 (Go) を押すと、イニシャライズを実行します。

注意

・この機能を実行すると、各キーバンクの要素やマッピングしたサンプルなどの設定を含めて、全設定が初期化されます。慎重に行ってください。

参考

・この機能はドラムボイスの設定をいったん白紙の状態に戻りたいときなどに使用します。

Easy / Copy : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター

機能 別のドラムボイスの任意のキーバンクを、エディット中のドラムボイスにコピーします。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F5 (Copy)

Source Drum Kit	メモリー上のドラムボイスを選択
Source Key Bank	1 ~ 64 (コピー元の使用キーバンク数により変化)
Dest. Key Bank	1 ~ 64 (使用キーバンク数により変化)



解説

- ・現在エディット中のドラムボイスの任意のキーバンクに、現在メモリー上に存在する別のドラムボイスのキーバンクの設定をコピーします。
- | | |
|-----------------|--|
| Source Drum Kit | ・Source Drum Kit(ソースドラムキット)では、コピー元となるドラムボイスを選択します。 |
| Source Key Bank | ・Source Key Bank(ソースキーバンク)では、コピー元として選択したドラムボイスで使用されているキーバンクの中から、コピーしたいキーバンクを選択します。 |
| Dest. Key Bank | ・Dest. Key Bank(Destination Key Bank : デスティネーションキーバンク)では、現在エディット中のドラムボイスの、どのキーバンクにコピーするかを選択します。 |

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit)を押すと、コピーを中止します。
- F7 F7 (Go)を押すと、コピーを実行します。



注意

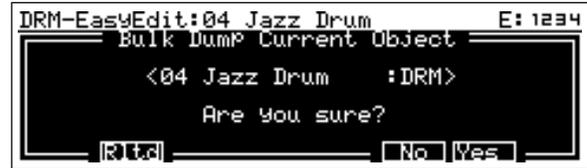
- ・この機能では、キーバンクを追加する形でのコピーはできません。キーバンクを追加したい場合には、あらかじめイメージエディットのナンバーオブキーバンク(本章P.5-4)でキーバンクを増やした後、そのキーバンクにコピーを行ってください。
- ・ディスクに入っているドラムボイスから直接コピーを行うことはできません。一旦メモリーにロードしてから行ってください。

Easy / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機能 エディット中のドラムボイスをバルクダンプします。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F6 (Bulk)

設定項目はありません



解説

- ・現在選択されているドラムボイスのデータをMIDI OUTからバルクダンプします。
- ・そのドラムボイスで使用している下位オブジェクト(サンプル)のデータもバルクダンプしする場合には、F2 (Rltd) を押します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Rltd) を押すと、ドラムボイスおよびそのドラムボイスの下位オブジェクトの全データをバルクダンプします。
- F6 F6 (No) を押すと、バルクダンプを中止します。
- F7 F7 (Yes) を押すと、ドラムボイスのデータだけをバルクダンプします。

注意

- ・この機能を実行するときは、あらかじめ受信側の機器をバルク受信可能な状態に設定しておいてください。

参考

- ・バルクダンプ中に F7 (Abrt) を押すと、バルクダンプを中止することができます。

Easy / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト

機能 エディット中のドラムボイスをディスクにセーブします。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F1 (Easy) SHIFT + F7 (Save)

Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



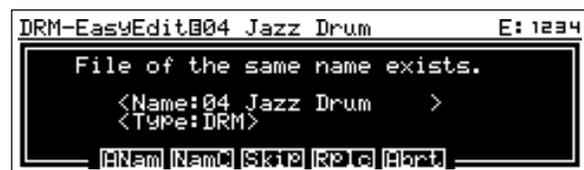
 **解説**

- ・現在エディット中のドラムボイスのみ(ドラムボイスで使用している下位オブジェクト(サンプル)は含みません)を、任意のディスクのボリュームにセーブします。
- Disk
 - ・Disk(ディスク)では、セーブ先となるディスクを選択します。
- Volume
 - ・Volume(ボリューム)では、セーブ先となるボリュームを選択します。
 - ・元々ディスクからロードしたドラムボイスの場合には、この画面が表示された時点で、そのディスクとボリュームが表示されます。このままの状態ではセーブを実行すると、同じディスク、ボリュームに上書きの形でセーブされます。
 - ・新しくボリュームを作って、その中にドラムボイスをセーブしたい場合は、この部分にカーソルがあるときに、F2 (Name) を押し、新しいボリューム名を設定して作業を進めます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2
 - ・ F2 (Name) を押し、選択されているディスク内に新しい名前のボリュームを作成することができます。
- F6
 - ・ F6 (Exit) を押し、セーブを中止します。
- F7
 - ・ F7 (Go) を押し、セーブを実行します。

- ・セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにディスク上に存在する(ファイル名が重複する)場合、次のような画面が表示され、DISK が点滅します。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

 (ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。このとき、名前の変更されたオブジェクトを使用しているオブジェクトの設定も自動的に変更されます。たとえば、サンプル「A」を使用するドラムボイス「B」をセーブしようとしたとき、すでにディスク内に「A」というファイルが存在した場合、 (ANam) を選択してセーブすると、メモリー上のサンプル「A」は「A*」にリネームされます。このとき、ドラムボイス「B」の使用するサンプルの設定も自動的にサンプル「A*」に変更されます。リネームのルールについては、参考をご覧ください。

 (NamC) : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANamと同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。

 (Skip) : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。

 (Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。

 (Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。



注意

- ・セーブの実行中には、絶対に電源を切らないようにご注意ください。
- ・ (Name) は、新しいボリュームを作成するための機能です。すでに存在するボリュームのボリューム名を変更する機能ではありませんのでご注意ください。



参考

- ・ANamを選択した場合のリネームのルールは、次のようになっています。ファイルネームの後ろ (16文字目) から1文字ずつ「スペース」があるかを調べます。もし、スペースがあれば、そこに「*」を付けます。スペースが見つからない場合には、先頭の1文字を次の文字 (文字一覧の右隣の文字) に変更します。それでも、さらに重複する場合には、さらに次の文字に変更します。

Easy / Rvrt : REVERT : リバート

機能 エディット中のドラムボイスをエディット前の状態(ディスクにセーブされた状態)に戻します。

操作 ドラムボイスを選択して (Easy) + (Rvrt)

設定項目はありません



解説

- ・この機能を実行すると、ロードあるいはセーブ後に行ったエディットを取り消し、ディスクにセーブされている状態に戻します。したがって、この機能が使えるのは、ディスクにすでにセーブしたデータがある場合だけです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (No) を押すと、リバートを中止します。
- ・ (Yes) を押すと、リバートが実行されます。



注意

- ・新しく作成したドラムボイス(ディスクに一度もセーブされていないドラムボイス)をエディットしている場合には、この機能は使えません。
- ・ロード元のディスクが見つからない場合には、メッセージが表示されます。

Map / EIP1 : MAP / ELEMENT PARAMETERS 1 : マップ / エlementパラメーター-1

機能 各キーバンクの発音音域や使用するサンプル、シフト、チューニングを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F1 (EIP1)

音名(音名)	KB番号:番号	音名 C-2 ~ G8
		番号 1 ~ 64
		(使用キーバンク数により変化)
SM(表示なし)		S, M
Sample		メモリー上のサンプルを選択
Shft<Org>		-127 ~ +127
Tune		-63 ~ +63



解説

- 任意の音程(あるいは音域)を各キーバンクに割り当て、各キーバンクで使用するサンプルを設定し、さらにそのノートシフトやチューニングを設定します。
- F2 (Map)を押した時点では、マップのパラメーター1、パラメーター2、キーバンクパラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (EIP1)、SHIFT + F2 (EIP2)、SHIFT + F3 (KBnk)を使います。
- この設定画面には、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面があります。この切り換えには、SHIFT + F6 (L RまたはL R)を使います。(反転表示されている方が現在表示されているチャンネルです)
- この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- この設定画面では、SAMPLE 5 / 13 ~ STEREO 8 / 16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

音名(音名) KB番号:番号

- ・画面2行目の右側の「音名(音名) KB番号:番号」の部分では、設定する音域とその音域を割り当てるキーバンク、画面表示するキーバンクを設定します。

音名(音名) : 音域を設定します。左の「音名」は、音域の開始音、かつこの内の「音名」は音域の終了音です。2つの音名を同じに設定すると、1ノートが選択されます。

KB番号:番号 : 左の「番号」では、「音名(音名)」で設定した音域を割り当てるキーバンクの番号を設定します。右の「番号」では、現在画面上(3行目よりも下)に表示されるキーバンクの番号を設定します。

- ・たとえば、「C3(C#3) KB 12:10」という表示のときは、音域「C3~C#3」がキーバンク「12」に割り当てられていることを示します。また、画面にはキーバンク「10」の設定画面が表示されていることを示します。

- ・複数の音域を、同じキーバンクに割り当てることもできます。たとえば、「C3(C3) KB 12」、「B6(B6) KB 12」と設定すれば、C3のノートオンを受信したときも、B6のノートオンを受信したときも同じようにキーバンク12のエLEMENTが発音することになります。

- ・「音名」の項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: + (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音名を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。

- ・この設定は、マップエレメントパラメーター2の同名の設定項目と連動していません。

- ・以下の各設定は、「音名(音名) KB番号:番号」表示の、右端の「番号」に示されているキーバンクに対して行います。画面の鍵盤の図には、そのキーバンクがカバーしている音域が表示されます。

SM(表示なし)

- ・SM(ステレオ/モノラル)では、現在のキーバンクの各ELEMENTで、ステレオサンプルを使用するか、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を使用するかを設定します。

- ・この設定は、マップエレメントパラメーター2の同名の設定項目と連動していません。

Sample

- ・Sample(サンプル)では、各ELEMENTで使用するサンプルを選択します。

- ・ステレオ/モノラルで「S」を選択している場合には、通常、ステレオサンプルを選択します。ステレオサンプルを選択すると、自動的にLチャンネルのサンプルが左チャンネルに、Rチャンネルのサンプルが右チャンネルに割り当てられます。また、モノラルサンプルを選択することもできます。

- ・ステレオ/モノラルで「M」を選択している場合には、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を選択します。(左右のチャンネルそれぞれにサンプルを割り当てることができます)
 - ・目的に応じたステレオ/モノラルの設定と選択するサンプルの関係については、参考をご覧ください。
 - ・そのエレメントを使用しない場合は、「-----」を選択します。
 - ・この設定は、マップエレメントパラメーター2の同名の設定項目と連動しています。
 - ・この部分にカーソルがあるときには、SHIFT + F4 (Slct)を使って、一覧からサンプルを選択することができます。
- Shft <Org> ・Shft <Org> (Shift: シフト)では、サンプルの元のピッチがどの音程なのかを示します。この設定を変更すると、オリジナルキーの表示も連動して変更されます。
- Tune ・Tune(チューン)では、そのエレメントで選択したサンプルの細かいチューニングを設定します。単位は1.171875セントです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F4 ・ SHIFT + F4 (Slct)を押すと、ドラムボイスで使用するサンプルを一覧を使って選択することができます。ただし、この機能が使えるのは、サンプルの位置にカーソルが置かれている場合のみです。(本章 P. 5-18)
- SHIFT + F6 ・ SHIFT + F6 (L RまたはL R)を押すと、左右のチャンネルの設定画面が交互に切り換わります。
- SHIFT + F7 ・ SHIFT + F7 (MTgt)を押すと、MIDIトーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。
- SHIFT + F8 ・ SHIFT + F8 (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注 意

- ・この設定画面は、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面に分かれています。左右独立で設定できるのは「サンプル」(およびマップエレメントパラメーター2の「レベル」と「パン」)のみです。さらに、これもステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合に限りです。ステレオ/モノラルで「S」が選択されている場合には、全設定が左右で連動します。(パンは左右でプラス/マイナスが逆転した数値となります)
- ・「M」を「S」にするとパンは「L=-63」「R=+63」に自動設定されます。また、「S」を「M」にするとパンは「L=0」「R=0」に自動設定されます。



参 考

- ・目的に応じたステレオ/モノラルの設定と、選択するサンプルの関係は次の通りです。
 - ステレオサンプルをステレオで鳴らしたい場合
 - 「S」を選択
 - LまたはRチャンネルでステレオサンプルを選択(どちらで選んでも選択は連動)
 - ステレオサンプルの左右どちらかのサンプルをモノラルで鳴らしたい場合
 - 「M」を選択
 - LまたはRチャンネルでステレオサンプルの片方のチャンネルのサンプルを選択
 - 残りのチャンネルでは「-----」を選択
 - 1つのモノラルサンプルを鳴らしたい場合
 - 「M」を選択
 - LまたはRチャンネルでモノラルサンプルを選択
 - 残りのチャンネルでは「-----」を選択
 - 2つのモノラルサンプル(またはステレオサンプルの片方のサンプル)を鳴らしたい場合
 - 「M」を選択
 - Lチャンネルで任意のモノラルサンプルを選択
 - Rチャンネルで任意のモノラルサンプルを選択
- ・ただし、2つ以上のサンプルを同時に鳴らすことは、複数のエレメントを使う方法やパフォーマンスを使う方法でも可能です。状況に合わせて使い分けてください。

Map / EIP1 / Sict : SELECT ELEMENT SAMPLE : セレクトエレメントサンプル

機能 エレメントで使用するサンプルを一覧から選択します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F1 (EIP1)
 任意のエレメントの「Sample」の位置にカーソルを移動 SHIFT + F4 (Sict)

一覧から 任意のサンプル



解説

- ・画面に表示されたサンプルの一覧から、エレメントで使用するサンプルを選択します。
- ・一覧内で目的のサンプルを選択します。画面左側には、選択したサンプルのインフォメーション(オブジェクトのタイプと作成年月日)が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  **F6** (Exit)を押すと、セレクトサンプルを中止します。
-  **F7** (OK)を押すと、セレクトサンプルを実行します。

注意

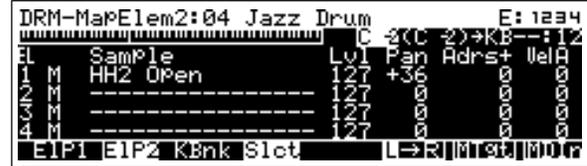
- ・一覧に表示されるサンプルは、メモリー上に存在し、かつそのキーバンクで選択可能なサンプルのみです。(ステレオ/モノラルの選択なども影響します)

Map / EIP2 : MAP / ELEMENT PARAMETERS 2 : マップ / エLEMENTパラメーター-2

機能 各キーバンクの発音音域や使用するサンプル、レベル、パンなどを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F2 (EIP2)

音名(音名)	KB番号:番号	音名 C-2 ~ G8
	番号	1 ~ 64
		(使用キーバンク数により変化)
SM(表示なし)		S, M
Sample		メモリー上のサンプルを選択
Lvl		0 ~ 127
Pan		-63 ~ +63
Adrs+		0 ~ サンプルの最大長
VelA		-63 ~ +63



解説

- 任意の音程(あるいは音域)を各キーバンクに割り当て、各キーバンクで使用するサンプルを設定し、さらにそのレベルやパンなどを設定します。
- F2 (Map)を押した時点では、マップのパラメーター1、パラメーター2、キーバンクパラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (EIP1)、SHIFT + F2 (EIP2)、SHIFT + F3 (KBnk)を使います。
- この設定画面には、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面があります。この切り換えには、SHIFT + F6 (L RまたはL R)を使います。(反転表示されている方が現在表示されているチャンネルです)
- この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトウターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトウターゲット機能」をご覧ください。
- この設定画面では、SAMPLE 5 / 13 ~ STEREO 8 / 16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- 音名(音名) KB番号:番号
- ・画面2行目の右側の「音名(音名) KB番号:番号」の部分では、音域とその音域を割り当てるキーバンク、画面表示するキーバンクを設定します。
 - ・この設定は、マップエレメントパラメーター1(本章P.5-14)の同名の設定項目と連動しています。詳しくはそちらをご覧ください。
 - ・以下の各設定は、「音名(音名) KB番号:番号」表示の、右端の「番号」に示されているキーバンクに対して行います。画面の鍵盤の図には、そのキーバンクがカバーしている音域が表示されます。
- SM(表示なし)
- ・SM(ステレオ/モノラル)では、現在のキーバンクの各エレメントで、ステレオサンプルを使用するか、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を使用するかを設定します。
 - ・この設定は、マップエレメントパラメーター1の同名の設定項目と連動しています。
- Sample
- ・Sample(サンプル)では、各エレメントで使用するサンプルを選択します。
 - ・この設定は、マップエレメントパラメーター1(本章P.5-14)の同名の設定項目と連動しています。詳しくはそちらをご覧ください。
- Lvl
- ・Lvl(Level:レベル)では、そのエレメントのアウトプットレベルを設定します。
 - ・ステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合には、左右のチャンネルで個別に設定することができます。
- Pan
- ・Pan(パン)では、L,Rチャンネルそれぞれのパンを設定します。
 - ・そのエレメントにステレオサンプルを割り当ててある場合には、通常Lチャンネルのパンを「-63」、Rチャンネルのパンを「+63」に設定します。
 - ・また、ステレオ/モノラルで「S」が選択されている場合、片方のチャンネルのパンの数値を変更すると、もう片方のパンが対称となる数値に変更されます。たとえば、Lチャンネルで「-23」を設定すると、自動的にRチャンネルは「+23」となります。
 - ・ステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合には、左右のチャンネルのパンをそれぞれ個別に設定することができます。
- Adrs+
- ・Adrs+(Address Offset:アドレスオフセット)では、そのエレメントに割り当てられているサンプルのウェーブスタートアドレスを設定します。
 - ・「0」に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスが使われます。「1」以上の数値に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスに、その数値分を加えたアドレス(サンプルの途中から)から再生がはじまります。
 - ・また、このアドレスオフセットの効果の設定は、次のベロシティの設定にも影響を与えます。

- VelA
- ・VelA(Velocity Address : ペロシティアドレス)では、ペロシティによって、ウェーブスタートアドレスを調整する機能を設定します。
 - ・この機能は、鍵盤を弾く強さによって、サンプルのアタック部分の再現をコントロールする場合などに使用します。
 - ・「0」に設定すると、ペロシティに関わらずウェーブスタートアドレス(元々のスタートアドレス+アドレスオフセット)から再生がはじまります。
 - ・プラスの数値に設定すると、ペロシティが小さいほど、ウェーブスタートアドレスが後ろにずれ、ペロシティが大きいほどそのズレが小さくなります。ペロシティが64のとき、元々の値となります。リバース再生やマイナスの数値のときは、この逆となります。
 - ・ただし、この設定はコンプレッドサンプルやエイリアスコンプレッドサンプルでは無効となります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F6

- ・ SHIFT + F6 (L RまたはL R)を押すと、左右のチャンネルの設定画面が交互に切り換わります。

SHIFT + F7

- ・ SHIFT + F7 (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。

SHIFT + F8

- ・ SHIFT + F8 (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注 意

- ・この設定画面は、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面に分かれています。左右独立で設定できるのは「サンプル」と「レベル」「パン」のみです。さらに、これもステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合に限りです。ステレオ/モノラルで「S」が選択されている場合には、全設定が左右で連動します。(パンは左右でプラス/マイナスが逆転した数値となります)
- ・アドレスオフセットとペロシティアドレスの設定は、コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルの場合には無効となります。



参 考

- ・アドレスオフセットやペロシティアドレスの設定は、選択されているサンプルにループが設定されている場合、最大でもループスタートアドレスまでです。(ループモードがリバースの場合には、「ウェーブエンドアドレス - ループエンドアドレス」の範囲となります)

Map / KBnk : MAP / KEY BANK PARAMETERS : マップ / キーバンクパラメーター

機能 各キーバンクの細かい設定を行います。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F3 (KBnk)

音名(音名)	KB番号:番号	音名 C-2 ~ G8
	番号	1 ~ 64
		(使用キーバンク数により変化)
Level		0 ~ 127
Shift		-127 ~ +127
Pitch		follow, fixed
Random		0 ~ 63
Triggr		normal, onesht
Mute		off, on
Tune		-63 ~ +63
Vel Sns		-63 ~ +63
AltGrp		off, 1 ~ 15
St Out		off, on
AS1 ~ AS8		off, on



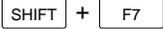
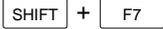
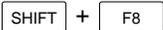
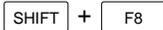
 **解説**

- ・各キーバンクのレベルやノートシフト、チューニングなど、さまざまな設定を行います。これらの設定は、キーバンクを構成する全エレメントに有効となります。
- ・ F2 (Map) を押した時点では、マップのパラメーター1、パラメーター2、キーバンクパラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (EIP1)、SHIFT + F2 (EIP2)、SHIFT + F3 (KBnk) を使います。
- ・マップエレメントパラメーター1や2の画面と同様に、音域とキーバンクの対応を設定することもできます。
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトウターゲット機能: SHIFT + F7 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトウターゲット機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- 音名(音名) KB番号:番号
- ・画面2行目の右側の「音名(音名) KB番号:番号」の部分では、音域とその音域を割り当てるキーバンク、画面表示するキーバンクを設定します。
 - ・この設定は、マップエレメントパラメーター1(本章P.5-14)の同名の設定項目と連動しています。詳しくはそちらをご覧ください。
 - ・以下の各設定は、「音名(音名) KB番号:番号」表示の右端の「番号」に示されているキーバンクに対して行います。画面の鍵盤の図には、そのキーバンクがカバーしている音域が表示されます。
- Level
- ・Level(レベル)では、キーバンク全体の出力レベルを設定します。
- Shift
- ・Shift(シフト)では、キーバンク全体の移調を半音単位で設定します。
- Pitch
- ・Pitch(ピッチ)では、キーバンクの発音の音程変化の有無を、次のいずれかから選択します。
- follow
- : ノートオンの音程によって音程が変化します。ある音域を持ったキーバンクにメロタムを割り当てた場合などに選択します。
- fixed
- : 常に一定の音程(オリジナルキーにシフトとチューンを反映させた音程)で発音します。通常はこちらを選択します。
- Random
- ・Random(Random Pitch : ランダムピッチ)では、音を出すたびに微妙に音程を変化させる機能を設定します。
 - ・数値が大きいほど、ピッチの変動幅が大きくなります。
 - ・発音中の音程には影響しません。
- Triggr
- ・Triggr(Trigger Mode : トリガーモード)では、キーバンクの消音(ノートオフ)の方法を、次のいずれかから選択します。
- normal
- : ノートオフを受信すると、その時点で消音します。
- onesht
- : ノートオフを無視し、常にサンプルのエンドアドレスまでを再生します。ただし、サンプルにループが設定されている場合、音が鳴り続けることとなります。
- Mute
- ・Mute(ミュート)では、キーバンクの発音の有無を設定します。
 - ・「on」のとき、そのキーバンクは発音しなくなります。
- Tune
- ・Tune(チューン)では、エレメント全体の細かいチューニングを設定します。単位は1.171875セントです。
- Vel Sns
- ・Vel Sns(Velocity Sensitivity : ベロシティセンシティブティ)では、ベロシティと音量変化の対応を設定します。
 - ・プラスの数値の場合、ベロシティが大きくなるほど、音量が大きくなります。マイナスの数値の場合はその逆です。

- AltGrp
- AltGrp(Alternate Group : オルタネートグループ)では、実際の楽器で本来同時に発音することのないキーバンク(オープンハイハットとクローズハイハットなど)のグループを設定します。
 - 「off」を選択した場合は、他のキーバンクに影響を与えることなく単独で発音します。
 - 「1」~「15」を選択した場合には、すでに同じ番号のキーバンクが発音しているとき、その音を消してから新たな音が発音します。たとえば、オープンハイハットとクローズハイハットが同じオルタネートグループに設定されている場合、すでにオープンハイハットが鳴っている状態で、クローズハイハットのノートオンを受信すると、強制的にオープンハイハットの音を消してからクローズハイハットが発音します。
- St Out
- St Out(Stereo Output : ステレオアウトプット)では、キーバンクの出力を、ステレオアウトプットへ出力するかどうかを設定します。
- AS1 ~ AS8
- AS1 ~ AS8(アサインブルアウトプット1~8)では、キーバンクの出力をアサインブルアウトプットに出力するかどうかを設定します。
 - 任意のアサインブルアウトプットに出力したい場合は、その番号の設定を「on」にします。
 - 各キーバンクにおいて、左または右チャンネルのどちらか一方にだけサンプルが割り当てられている場合には、どの番号にも出力することができます。しかし、左右両方のチャンネルにサンプルが割り当てられている場合には、左チャンネルのサンプルは奇数番号に、右チャンネルのサンプルは、偶数番号に固定されます。
 - アサインブルアウトプットに出力する場合には、パンの設定は無効となります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  •  (View)を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルネームには、エレメント1のL側のサンプルが表示されます)
-  •  (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-  •  (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。



注 意

- ・アサインブルアウトプットの出力にボイスエフェクトはかかりません。



参 考

- ・何もサンプルの割り当てられていないキーバンクがある場合には、ドラムボイスエディットを終了するときに、そのキーバンクを削除するかどうか確認するメッセージが表示されません。
- ・トリガーモードを「onesht」に設定した場合、最大同時発音数を越えると発音中であってもキーオフしている音から順番に消えていきます。
- ・トリガーモード「normal」でキーオン中、あるいはトリガーモード「onesht」の場合、サンプルのウェーブエンドがレベル0になっていないと、音が出ていないのにレベルメーターが振れたり、ノイズを発生する場合があります。サンプルのウェーブエンドアドレスのレベルは0に設定することをおすすめします。

Filtr / Base : FILTER / BASE : フィルター / ベース

機能 各キーバンクのフィルターの基本的な設定を行います。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F3 (Fltr) SHIFT + F1 (Base)

KBnk	1 ~ 使用中のキーバンク数
E1 ~ E4	off, on
FL1&2 Connect	cascade, pararel
Self Mod Sens	0 ~ 4
F1, 2それぞれについて	
Type F1	bypass, LPF-12dB/oct, LPF-24dB/oct,
Type F2	bypass, LPF-12dB/oct, LPF-24dB/oct, HPF-12dB/oct, HPF-24dB/oct
Cutoff Freq	0 ~ 127 (LPF : 1.000Hz ~ 23.24 kHz) (HPF : 1.000Hz ~ 10.56 kHz)
Q	0 ~ 127
Vel Sens	-63 ~ +63

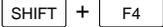
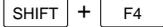
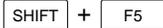
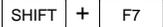
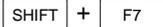
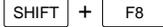


解説

- ・キーバンクごとに用意されているフィルターの基本的な設定を行います。
- ・各フィルターには、2系統のフィルターが内蔵されています。
- ・ F3 (Fltr) を押した時点では、フィルターのベース、EGのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Base)、 SHIFT + F2 (EG) を使います。
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能： SHIFT + F7 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、 SAMPLE 5 / 13 ~ STEREO 8 / 16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- KBnk
- ・KBnk(Key Bank : キーバンク)では、エディットするキーバンクを選択します。
 - ・以下の項目は、ここで選択されたキーバンクのフィルターに関する設定となります。
- E1 ~ E4
- ・E1 ~ E4(エlement1 ~ 4)では、各Elementにフィルターをかけるかどうか設定します。
 - ・「on」のついたElementにのみフィルターがかかります。
- FL1&2 Connect
- ・FL1&2 Connect(フィルター1 & 2コネクト)では、現在選択されているキーバンクに含まれる2系統のフィルター(フィルター1とフィルター2)の接続方法を選択します。
- cascade : 2系統のフィルターを直列に接続します。
- pararel : 2系統のフィルターを並列に接続します。
- Self Mod Sens
- ・Self Mod Sens(Self Modulation Sensitivity : セルフモジュレーションセンシティブティ)では、自分自身の波形を使ったフリクエンシー変調の機能を設定します。
 - ・数値が大きいほど、変調が大きくなります。
- Type
- ・Type(タイプ)では、フィルター1、フィルター2それぞれについて、次の中からフィルタータイプを選択します。ただし、フィルター1でHPFは使えません。
- bypass : フィルターをしません。
- HPF : カットオフフリクエンシーより高い周波数だけを通すフィルターです。2段階のスロープ(-24dB/oct, -12dB/oct)を選択することができます。
- LPF : カットオフフリクエンシーより低い周波数だけを通すフィルターです。2段階のスロープ(-24dB/oct, -12dB/oct)を選択することができます。
- Cutoff Freq
- ・Cutoff Freq(Cutoff Frequency : カットオフフリクエンシー)では、フィルター1、フィルター2それぞれについて、カットオフ周波数を設定します。
 - ・タイプで「bypass」が選択されている場合は、この設定は無効となります。
- Q
- ・Q(キュー)では、フィルター1、フィルター2それぞれについて、強調、減衰を行う周波数の帯域幅を設定します。
 - ・数値が大きいほど、カットオフフリクエンシーを中心に狭い帯域幅でフィルター効果が表れます。
- Vel Sens
- ・Vel Sens(Velocity Sensitivity : ベロシティセンシティブティ)では、フィルター1、フィルター2それぞれについて、ベロシティとフィルター効果の大きさの対応を設定します。
 - ・プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きいほど、フィルターのフリクエンシーが高くなります。マイナスの数値では、その逆となります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (View) を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルネームには、エレメント1のL側のサンプルが表示されます)
-   (Init) を押すと、グラフを使って簡単にフィルター1、2を設定することができます。(本章 P. 5-29)
-   (MTgt) を押すと、MIDI トゥーターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-   (Sync) を押すと、そのフィルターバンクのフィルター1とフィルター2を同時にエディットすることができます。



参 考

- ・フィルター1&2コネクで、「pararel」や「cascade」を選択すると、バンドパスフィルターやバンドエリミネートフィルターを作ることができます。

Fltr / Base / Init : FILTER INITIALIZE : フィルターイニシャライズ

機能 グラフを見ながら、簡単に2つのフィルターを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F3 (Fltr) SHIFT + F1 (Base)
 任意のキーバンクを選択 SHIFT + F5 (Init)

Type	through, HPF-12dB/oct, HPF-24dB/oct, LPF-12dB/oct, LPF-24dB/oct, LPF-48dB/oct, BPF-12dB/oct, BPF-24dB/oct, BEF-12dB/oct, BEF-24dB/oct
Fc	HPF時: 0(1.000kHz) ~ 127(10.56kHz) HPF時: 0(1.000kHz) ~ 127(23.24kHz) BPF / BEF時: 0(1.000kHz) ~ 127(16.90kHz)
Q	0 ~ 127
Width	0 ~ 127
Vel Sens	-63 ~ +63



解説

- ・あらかじめ用意されているいくつかのフィルタータイプの中から目的のフィルターを選択し、各設定を行うことで、手際良く2つのフィルター(フィルター1、2)を同時に設定することができます。
- ・画面には、現在設定中のフィルターに効果を示すグラフが表示されます。横軸が周波数、縦軸がレベルです。

Type	・Type(タイプ)では、次の中から目的のフィルターのタイプを選択します。
through	: フィルターを使わない設定です。
HPF	: カットオフ周波数より高い周波数だけを通すハイパスフィルターです。2段階のスロープ(-12dB/oct, -24dB/oct)を選択することができます。
LPF	: カットオフ周波数より低い周波数だけを通すローパスフィルターです。3段階のスロープ(-12dB/oct, -24dB/oct, -48dB/oct)を選択することができます。
BPF	: 設定した周波数範囲だけを通すバンドパスフィルターです。2段階のスロープ(-12dB/oct, -24dB/oct)を選択することができます。

- BEF : 設定した周波数範囲以外だけを通すバンドエリミネートフィルターです。2段階のスロープ(-12dB/oct, -24dB/oct)を選択することができます。
- Fc
- ・Fc(センターフリケンシー)では、フィルターの中心周波数を設定します。
 - ・タイプで「HPF」または「LPF」を選択した場合には、この設定値がそのままカットオフフリケンシーになります。「BPF」、「BEF」を選択した場合には、この設定値を中心にウィドスで周波数範囲を設定します。
- Q
- ・Q(キュー)では、強調、減衰を行う周波数の帯域幅を設定します。数値が大きいほど、カットオフフリケンシーを中心に狭い帯域幅でフィルター効果が表れます。
- Width
- ・Width(ウィドス)では、タイプでBPFまたはBEFを選択した場合に、センターフリケンシーから両側に広がる周波数範囲を設定します。
 - ・タイプでHPF、LPFを選択した場合には、この設定は無効となります。
- Vel Sens
- ・Vel Sens(Velocity Sensitivity : ベロシティセンシティビティ)では、ベロシティとフィルターフリケンシーの対応を設定します。
 - ・プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きいほど、フィルターのフリケンシーが大きくなります。マイナスの数値では、その逆となります。
 - ・フィルターEGを使用する場合には、ベロシティモードの機能を使って、ベロシティで影響を与えるフリケンシーとレイトを設定することもできます。(本章P. 5-31)

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

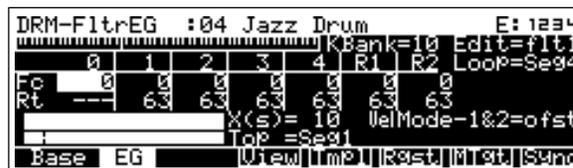
- ・ (Exit) を押すと、フィルター設定を中止します。
- ・ (OK) を押すと、フィルター設定を実行します。

Filtr / EG : FILTER / EG : フィルター / EG

機能 フィルターのEGを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F3 (Fltr) SHIFT + F2 (EG)

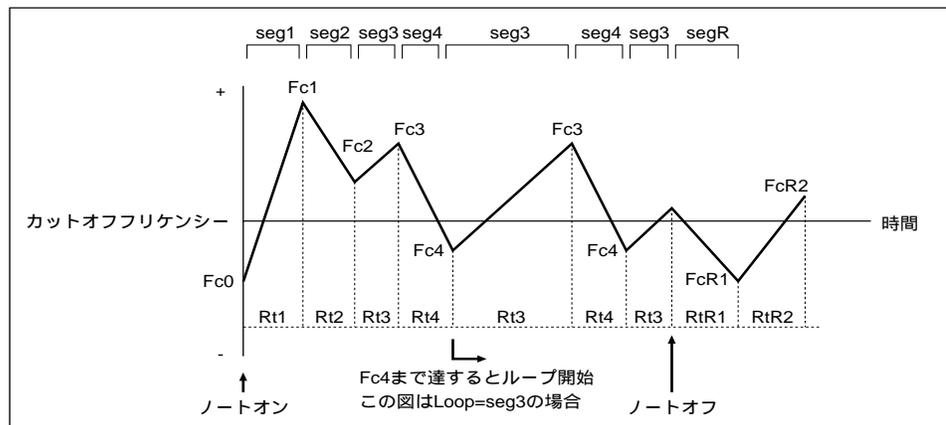
KBnk	1 ~ 使用中のキーバンク数
Edit	flt1, flt2
Loop	seg 1 ~ seg 4
Level 0について	
Fc	-127 ~ +127
Level 1 ~ R2について	
Fc	-127 ~ +127
Rt	0 ~ 127
X(s)	1 ~ 100
Top	seg 1 ~ seg 4, seg R
Vel Mode-1&2	VAW 1 ~ VAW3, ofst, VA1 ~ VA3



解説

- 各フィルターの時間的なカットオフリケンシーの変化を設定します。
- F3 (Fltr)を押した時点では、フィルターのベース、EGのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Base)、SHIFT + F2 (EG)を使います。
- この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- SHIFT + F8 (Sync)を使って、フィルター1と2の設定を連動して変更することができます。SHIFT + F8 (Sync)を押し、「Sync」を点滅表示にしておけば、それ以降フィルター1、2のどちらかの画面で設定を変更すると、もう片方のフィルターの項目も同じ設定となります。もう一度SHIFT + F8 (Sync)を押すと、連動が解除されます。
- この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。

- KBnk
 - ・KBnk(Key Bank : キーバンク)では、エディットするキーバンクを選択します。
 - ・以下の項目は、ここで選択されたキーバンクのフィルターに関する設定となります。
- Edit
 - ・Edit(エディット)では、設定するフィルター(フィルター1または2)を選択します。
 - ・以下の各項目は、上記の2項目で選択したフィルターバンク、フィルターに対して設定します。
- Loop
 - ・Loop(ループ)では、鍵盤を押さえ続けている間、繰り返すセグメントの範囲を設定します。繰り返しのセグメント範囲の終了点はセグメント4に固定されているので、ここでは、開始点をセグメント1～4の中から選択します。
- Fc
 - ・Fc(Frequency : フリケンシー)では、時間軸上に並ぶ各カットオフフリケンシーのレベルを設定します。
- Rt
 - ・Rt(Rate : レイト)では、各カットオフフリケンシーのレベルから、次のレベルへ移行する速さを設定します。ただし、トリガーモードが「onesht」の場合には、リリース部の設定は無効となります。



- X(s)
 - ・X(s)では、画面のグラフの横軸(時間)方向の倍率を選択します。グラフの左端から右端までの秒数で設定します。
 - ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、フィルターそのものの効果には、何も影響を与えません。
- Top
 - ・Top(トップ)では、グラフに表示するセグメントを選択します。ここで選択したセグメントがグラフの左端に位置します。
 - ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、フィルターそのものの効果には、何も影響を与えません。

- Vel Mode-1&2
- Vel Mode -1&2(Velocity Mode 1&2: ペロシティモード1、2)では、ペロシティセンシティブティ(本章P. 5-26)によって、影響を受けるフィルター1、2のセグメントを同時に設定します。
 - 「VA1」を選択した場合には、セグメント1のフリクエシーとレイトが影響を受けます。同様に「VA2」「VA3」を選択した場合には、セグメント2、3のフリクエシーとレイトが影響を受けます。
 - 「VAW1」～「VAW3」を選択した場合には、「VA1」～「VA3」と同様の影響を受けますが、特にレイトが大きく影響を受けます。
 - 「ofst」を選択した場合には、全セグメントのフリクエシー、レイトが影響を受けます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F4

 - SHIFT + F4 (View)を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルネームには、エレメント1のL側のサンプルが表示されます)
- SHIFT + F5

 - SHIFT + F5 (Tmpl)を押すと、プリファレンスパラメーターとして保存されているフィルターの設定(フィルターEGテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 5-34)
- SHIFT + F6

 - SHIFT + F6 (Rgst)を押すと、現在のフィルターの設定をプリファレンスパラメーターのフィルターEGテンプレートとして保存することができます。(本章 P. 5-36)
- SHIFT + F7

 - SHIFT + F7 (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。
- SHIFT + F8

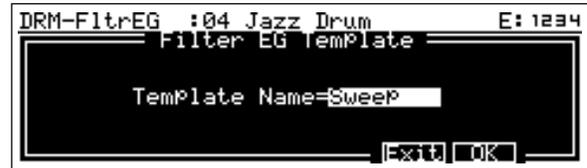
 - SHIFT + F8 (Sync)を押すと、フィルター1、2の設定を連動させることができます。

Filtr / EG / Tmpl : FILTER EG TEMPLATE : フィルター-EGテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているフィルター-EGテンプレート呼び出します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F3 (Filtr) SHIFT + F2 (EG) SHIFT + F5 (Tmpl)

Template Name 16種類から選択



解説

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているフィルター-EGテンプレートから、任意のテンプレート呼び出します。
- ・フィルター-EGテンプレートは、16種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の16種類のフィルター-EGテンプレートが用意されています。

Init	: フィルター-EGの初期状態です。
Piano	: ピアノをシミュレートしたフィルター-EGです。
Brass	: ブラスをシミュレートしたフィルター-EGです。
SfzBrass	: アタックに特徴のあるブラスをシミュレートしたフィルター-EGです。
SynBrass	: シンセブラスをシミュレートしたフィルター-EGです。
Atk&Rel	: アタックとリリースに特徴のあるフィルター-EGです。
Strng/Pd	: ストリングスやパッドをシミュレートしたフィルター-EGです。
Sweep	: ゆっくりと変化するフィルター-EGです。
Guitr/Bs	: ギターやベースをシミュレートしたフィルター-EGです。
SynBass	: シンセベースをシミュレートしたフィルター-EGです。
Harpschd	: ハープシコードをシミュレートしたフィルター-EGです。
ResoClav	: クラビネットをシミュレートしたフィルター-EGです。
SynComp	: シンセコンプをシミュレートしたフィルター-EGです。
Percusiv	: アタック時に速い変化のあるフィルター-EGです。

- SlowAtck : アタック時にゆっくりとした変化のあるフィルターEG
です。
- HoldDly : アタック時にホールドした後、変化をはじめのフィル
ターEGです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Exit) を押すと、フィルターEGテンプレートの呼び出しを中止します。
-   (OK) を押すと、選択したフィルターEGテンプレートを呼び出します。



注 意

- ・フィルターEGテンプレートを呼び出すと、それまでのフィルターEGの設定は消えてしまいます。



参 考

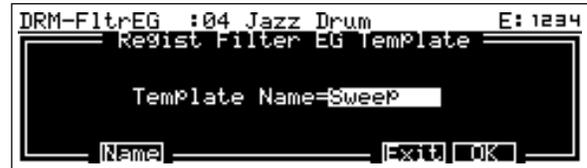
- ・フィルターEGテンプレートの保存は、次ページのレジストフィルターEGテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このフィルターEGテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Filtr / EG / Rgst : REGIST FILTER EG TEMPLATE : レジストフィルターEGテンプレート

機能 設定されているフィルターEGを、フィルターEGテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F3 (Filtr) SHIFT + F2 (EG) SHIFT + F6 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のフィルターEGの全設定を、プリファレンスパラメーターのフィルターEGテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストフィルターEGテンプレートは、すでにある16種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name) を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Name) を押すと、フィルターEGテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 F6 (Exit) を押すと、レジストフィルターEGテンプレートを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、レジストフィルターEGテンプレートを実行します。

注意

- ・レジストフィルターEGテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

参考

- ・F2 (Name) を使ってネームを変更した後、F6 (Exit) を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使いたい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

Pich : PITCH EG : ピッチEG

機能 ピッチEGを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F4 (Ptch)

KBnk	1 ~ 使用中のキーバンク数
Loop	seg 1 ~ seg 4
Level 0について	
Pt	-63 ~ +63
Level 1 ~ R2について	
Pt	-63 ~ +63
Rt	0 ~ 127
RVelS	-63 ~ +63
E1 ~ E4	off, on
Range(n/12)	0 ~ 24
X(s)	1 ~ 100
Top	seg 0 ~ seg 4, seg R

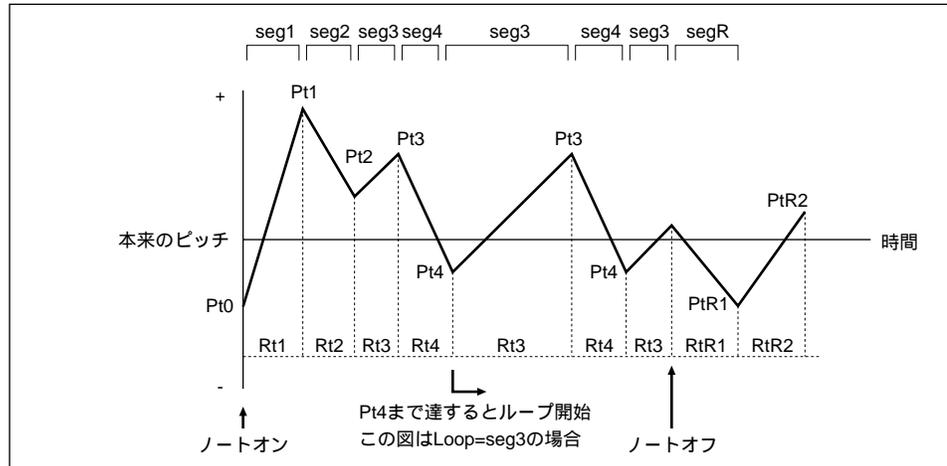


解説

- ・時間的なピッチの変化を設定します。
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5 / 13 ~ STEREO 8 / 16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

- KBnk
- ・KBnk(Key Bank : キーバンク)では、エディットするキーバンクを選択します。
 - ・以下の項目は、ここで選択されたキーバンクのピッチEGに関する設定となります。
- Loop
- ・Loop(ループ)では、鍵盤を押さえ続けている間、繰り返すセグメントの範囲を設定します。繰り返しのセグメント範囲の終了点はセグメント4に固定されているので、ここでは、開始点をセグメント1~4の中から選択します。
- Pt
- ・Pt(Pitch : ピッチ)では、時間軸上に並ぶ各ピッチのレベルを設定します。

- Rt ・Rt(Rate : レイト)では、各ピッチから次のピッチに移行する速さを設定します。ただし、トリガーモードが「onesht」の場合には、リリース部の設定は無効となります。



- RVeIS ・RVeIS(RateVelocity Sensitivity : レイトベロシティセンシティブィティ)では、前述の全レイトをベロシティによって変化させる機能を設定します。
 ・プラスの数値では、ベロシティが大きくなるほどレイトが大きく(変化が速く)なります。マイナスの数値では、その逆となります。
- E1 ~ E4 ・E1~E4(エレメント1~4)では、各エレメントにピッチEGをかけるかどうか設定します。
 ・「on」のついたエレメントにのみ、設定したピッチEGがかかります。
- Range(n/12) ・Range(レンジ)では、Ptを最大(+63)または最小(-63)にしたときに起こる音程変化幅を半音単位で設定します。
 ・この数値を大きくするほど、同じPtの値でも音程変化が大きくなります。
- X(s) ・X(s)では、画面のグラフの横軸(時間)方向の倍率を選択します。グラフの左端から右端までの秒数で設定します。
 ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、ピッチEGそのものの効果には、何も影響を与えません。
- Top ・Top(トップ)では、グラフに表示するセグメントを選択します。ここで選択したセグメントがグラフの左端に位置します。
 ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、ピッチEGそのものの効果には、何も影響を与えません。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

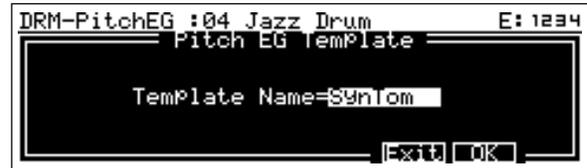
- SHIFT + F4
- SHIFT + F4 (View) を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルネームには、エレメント1のL側のサンプルが表示されます)
- SHIFT + F5
- SHIFT + F5 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターとして保存されているピッチEG設定(ピッチEGテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 5-40)
- SHIFT + F6
- SHIFT + F6 (Rgst) を押すと、現在のピッチEGの設定をプリファレンスパラメーターのピッチEGテンプレートとして保存することができます。(本章 P. 5-42)
- SHIFT + F7
- SHIFT + F7 (MTgt) を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。

Pich / EG / Tmpl : PITCH EG TEMPLATE : ピッチEGテンプレート

機能 記憶されているピッチEGテンプレートを呼び出します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F4 (Ptch) SHIFT + F5 (Tmpl)

Template Name 16種類から選択



解説

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているピッチEGテンプレートから、任意のテンプレートを呼び出します。
- ・ピッチEGテンプレートは、16種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の16種類のピッチEGテンプレートが用意されています。

Init	: ピッチEGの初期状態です。
SynBrass	: シンセブラスをシミュレートしたピッチEGです。
Harmnica	: ハーモニカをシミュレートしたピッチEGです。
Shaku	: 尺八をシミュレートしたピッチEGです。
SynVox	: シンセブラス系に向けたフィルターEGです。
SynTom	: シンセタムをシミュレートしたピッチEGです。
Vibrato	: 弦楽器のビブラートをシミュレートしたピッチEGです。
UpSlow	: 正しい音程より低い音程から、ゆっくりと正しい音程に変化するピッチEGです。
UpFast	: 正しい音程より低い音程から、素早く正しい音程に変化するピッチEGです。
DwnSlw	: 正しい音程より高い音程から、ゆっくりと正しい音程に変化するピッチEGです。
DwnFast	: 正しい音程より高い音程から、素早く正しい音程に変化するピッチEGです。
UpDown	: 音程が上がった後、下がり、その後正しい音程に変化するピッチEGです。
SlwDwn	: 正しい音程より高い音程から、ゆっくりと正しい音程に変化し、キーオフ後さらに下がっていくピッチEGです。

Siren 1	:サイレンのような音程変化をシミュレートしたピッチEGです。
Siren 2	:サイレンのような音程変化をシミュレートしたピッチEGです。Siren 1と変化のしかたが異なります。
DlyShft	:音程をホールドした後、一気に音程を変化させるピッチEGです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Exit)を押すと、ピッチEGテンプレートの呼び出しを中止します。
-   (OK)を押すと、選択したピッチEGテンプレートを呼び出します。



注意

- ・ピッチEGテンプレートを呼び出すと、それまでのピッチEGの設定は消えてしまいます。



参考

- ・ピッチEGテンプレートの保存は、次ページのレジストピッチEGテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このピッチEGテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Pich / EG / Rgst : REGIST PITCH EG TEMPLATE : レジストピッチEGテンプレート

機能 現在のピッチEGの設定をテンプレートとして記憶させます。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F4 (Ptch) SHIFT + F6 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のピッチEGの全設定を、プリファレンスパラメーターのピッチEGテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストピッチEGテンプレートは、すでにある16種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name) を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 ・ F2 (Name) を押すと、ピッチEGテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、レジストピッチEGテンプレートを中止します。
- F7 ・ F7 (OK) を押すと、レジストピッチEGテンプレートを実行します。

注意

- ・レジストピッチEGテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

参考

- ・ F2 (Name) を使ってネームを変更した後、F6 (Exit) を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使いたい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

Amp / EG : AMPLITUDE / EG : アンプリチュード / EG

機能 各キーバンクのアンプリチュードEGを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F1 (EG)

KBnk	1 ~ 使用中のキーバンク数
Loop	seg 1 ~ seg 4
Level 0について	
Lv	0 ~ 127
Level 1 ~ R2について	
Lv	0 ~ 127
Rt	0 ~ 127
RVelS	-63 ~ +63
E1 ~ E4	off, on
X(s)	1 ~ 100
Top	seg 0 ~ seg 4, seg R

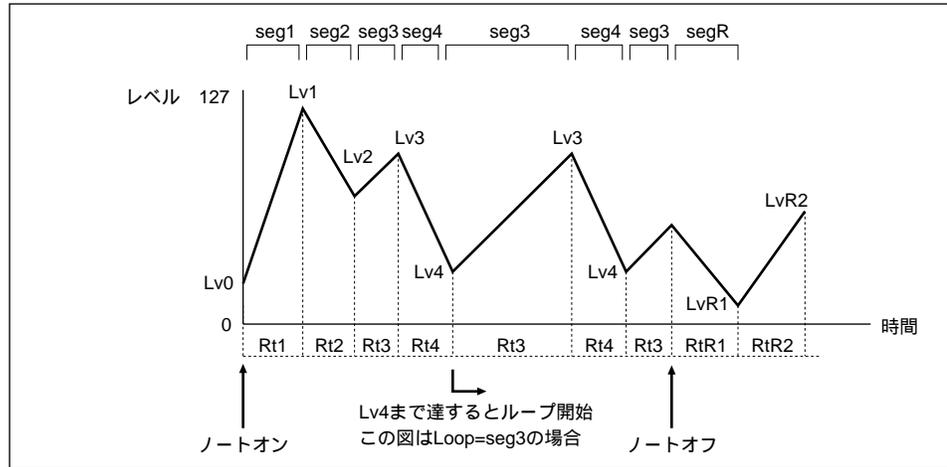


解説

- ・各キーバンクのアンプリチュードEG(時間的な音量変化)を設定します。
- ・F5 (Amp)を押した時点では、アンプリチュードのEG、ペロシティトゥーレベルのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (EG)、SHIFT + F2 (Vel)を使います。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

- KBnk
- ・KBnk(Key Bank : キーバンク)では、エディットするキーバンクを選択します。
 - ・以下の項目は、ここで選択されたキーバンクのアンプリチュードEGに関する設定となります。
- Loop
- ・Loop(ループ)では、鍵盤を押さえ続けている間、繰り返すセグメントの範囲を設定します。繰り返しのセグメント範囲の終了点はセグメント4に固定されているので、ここでは、開始点をセグメント0~3の中から選択します。
- Lv
- ・Lv(Output Level : アウトプットレベル)では、時間軸上に並ぶ各出力レベルを設定します。

- Rt ・Rt(Rate : レイト)では、各出力レベルから、次の出力レベルに移行する速さを設定します。ただし、トリガーモードが「onesht」の場合には、リリース部の設定は無効となります。



- RVelS ・RVelS(Rate Velocity Sensitivity : レイトベロシティセンシティブィティ)では、全セグメントのレイトをベロシティの大小によって変化させる機能を設定します。
 ・プラスの数値では、ベロシティが大きくなるほどレイトが大きく(変化が速く)なります。マイナスの数値では、その逆となります。
- E1 ~ E4 ・E1~E4(エLEMENT1~4)では、各ELEMENTにアンプリチュードEGをかけるかどうか設定します。
 ・「on」に設定したELEMENTにのみ、設定したアンプリチュードEGがかかります。
- X(s) ・X(s)では、画面のグラフの横軸(時間)方向の倍率を選択します。グラフの左端から右端までの秒数で設定します。
 ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、アンプリチュードEGそのものの効果には、何も影響を与えません。
- Top ・Top(トップ)では、グラフに表示するセグメントを選択します。ここで選択したセグメントがグラフの左端に位置します。
 ・この項目は、グラフの表示を変更するだけの役割で、アンプリチュードEGそのものの効果には、何も影響を与えません。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

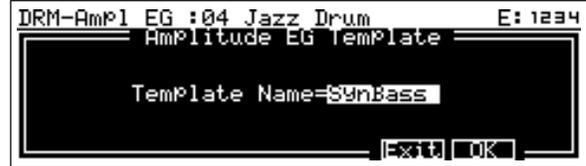
- **SHIFT + F4** (View) を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルネームには、エレメント1のL側のサンプルが表示されます)
- **SHIFT + F5** (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターとして保存されているアンプリチュードEGの設定(アンプリチュードEGテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 5-46)
- **SHIFT + F6** (Rgst) を押すと、現在のアンプリチュードEGの設定を、プリファレンスパラメーターのアンプリチュードEGテンプレートとして保存することができます。(本章 P. 5-48)

Amp / EG / Tmpl : AMPLITUDE EG TEMPLATE : アンプリチュードEGテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているアンプリチュードEGテンプレート呼び出します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F1 (EG) SHIFT + F5 (Tmpl)

Template Name 16種類から選択



解説

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているアンプリチュードEGテンプレートから、任意のテンプレート呼び出します。
- ・アンプリチュードEGテンプレートは、16種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の16種類のアンプリチュードEGテンプレートが用意されています。

Init	: アンプリチュードEGの初期状態です。
Piano	: ピアノをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Brass	: ブラスをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
SfzBrass	: アタックに特徴のあるブラスをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
SynBrass	: シンセブラスをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
StrgFast	: 速い立ち上がりを持つストリングスをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
StSlw/Pd	: ゆっくりとした立ち上がりを持つストリングスやパッドをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Organ	: オルガンをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Guitr/Bs	: ギターやベースをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
SynBass	: シンセベースをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Pluck1	: 弦をはじく楽器をシミュレートしたアンプリチュードEGです。

Pluck2	: 弦をはじく楽器をシミュレートしたアンプリチュードEGです。Pluck1よりも短い時間で消音します。
SynComp	: シンセコンプをシミュレートしたアンプリチュードEGです。
Percusiv	: 割りと短い時間で消音するアンプリチュードEGです。
SlowAtck	: ゆっくりと音量が上がっていくアンプリチュードEGです。
HoldDly	: デレイがかかったような効果を生み出すアンプリチュードEGです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  **F6** (Exit) を押すと、アンプリチュードEGテンプレートの呼び出しを中止します。
-  **F7** (OK) を押すと、選択したアンプリチュードEGテンプレートを呼び出します。



注 意

- ・アンプリチュードEGテンプレートを呼び出すと、それまでのアンプリチュードEGの設定は消えてしまいます。



参 考

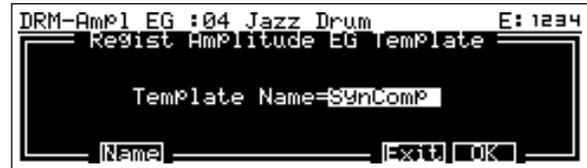
- ・アンプリチュードEGテンプレートの保存は、次ページのレジストアンプリチュードEGテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このアンプリチュードEGテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Amp / EG / Rgst : REGISTAMPLITUDEEGTEMPLATE : レジストアンプリチュードEGテンプレート

機能 設定されているアンプリチュードEGを、アンプリチュードEGテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F1 (EG) SHIFT + F6 (Rgst)

TTemplate Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のアンプリチュードEGの全設定を、プリファレンスパラメータのアンプリチュードEGテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストアンプリチュードEGテンプレートは、すでにある16種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name)を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Name)を押すと、アンプリチュードEGテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 F6 (Exit)を押すと、レジストアンプリチュードEGテンプレートを中止します。
- F7 F7 (OK)を押すと、レジストアンプリチュードEGテンプレートを実行します。

注意

- ・レジストアンプリチュードEGテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

参考

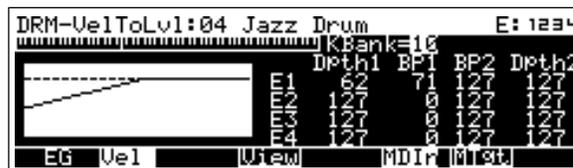
- ・F2 (Name)を使ってネームを変更した後、F6 (Exit)を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使いたい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

Amp / Vel : AMPLITUDE / VELOCITY TO LEVEL : アンプリチュード / ベロシティトゥーレベル

機能 ベロシティによって、各キーバンクのエレメントレベルを変化させる機能を設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F5 (Amp) SHIFT + F2 (Vel)

KBnk	1 ~ 使用中のキーバンク数
E1 ~ E4について	
Dpth1	0 ~ 127
BP1	0 ~ 127
BP2	0 ~ 127
Dpth2	0 ~ 127

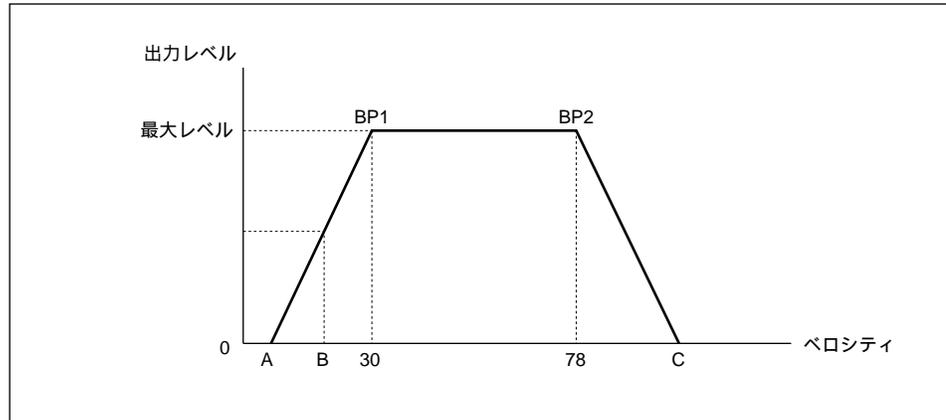


 **解説**

- ・ベロシティによって、各キーバンクを構成するエレメントの出力レベルをコントロールするベロシティスケージングの機能を設定します。
 - ・ F5 (Amp) を押した時点では、アンプリチュードのEG、ベロシティトゥーレベルのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (EG)、 SHIFT + F2 (Vel) を使います。
 - ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能： SHIFT + F7 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
 - ・この設定画面では、 SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン / オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン / オフ機能」をご覧ください。
- KBnk
- ・KBnk (Key Bank : キーバンク) では、エディットするキーバンクを選択します。
 - ・以下の項目は、ここで選択されたキーバンクに関する設定となります。
- Dpth1
- ・Dpth1 (Depth 1 : デプス1) では、ブレイクポイント1のベロシティよりも小さいベロシティでの、各エレメントの音量の下がり方を設定します。
- BP1, BP2
- ・BP1, BP2 (Break Point 1, 2 : ブレイクポイント1, 2) では、各エレメントのレベルが最大になるベロシティ範囲を設定します。
 - ・ブレイクポイント1ではベロシティ範囲の先頭点を、ブレイクポイント2ではベロシティ範囲の終了点を設定します。

- この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能： **SHIFT** + **F8** (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などからベロシティを入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。

- Dpth2 • Dpth2 (Depth 2 : デプス2) では、ブレイクポイント2のベロシティよりも大きなベロシティでの、各エレメントの音量の下がり方を設定します。



- たとえば、あるエレメントが図のように設定された場合は、次のようにベロシティと発音レベルが対応します。

ベロシティA以下では発音しない。

ベロシティA～30ではレベル0～最大レベルまで段々とレベルが増加する。

ベロシティ30～78では最大レベルで発音する。

ベロシティ78～Cでは最大レベル～レベル0まで段々とレベルが減少する。

ベロシティC以上では発音しない。

- ちなみに、ベロシティBで鍵盤を弾いたときは、最大レベルの約半分の音量で発音します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + **F4**

- **SHIFT** + **F4** (View) を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルネームには、エレメント1のL側のサンプルが表示されます)

SHIFT + **F6**

- **SHIFT** + **F6** (MDIn) を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。

SHIFT + **F7**

- **SHIFT** + **F7** (MTgt) を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注意

- ・実際に発音するレベルは、アンプリチュードEG(本章P.5-43)、ベロシティセンシティビティ(本章P.5-22)などの影響も受けます。



参考

- ・この機能を使えば、「弱いベロシティで弾いたときはエレメント1の音、中くらいのベロシティで弾いたときは、エレメント2の音、強いベロシティで弾いたときは、エレメント3の音」などといった、ベロシतिकロスフェードを実現することができます。

Ctrl / Lvl : CONTROLLERS / LEVEL CONTROL DEVICE : コントローラー / レベルコントロールデバイス

機能 レベルコントロールに使用するコントローラーを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F7 (Ctrl) SHIFT + F1 (Lvl)

Level Control Device 000 ~ 120,
After Touch, Pitch Bend



 **解説**

- ・外部MIDI機器のコントローラー(コントロールチェンジ信号)を使って、ドラムボイスの全体レベルをコントロールするための設定を行います。
- ・F7 (Ctrl)を押した時点では、コントローラーのレベルコントロールデバイス、ベロシティ、ピッチベンドのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Lvl)、SHIFT + F2 (Vel)、SHIFT + F3 (Bend)を使います。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

- Level Control Device
- ・Level Control Device(レベルコントロールデバイス)では、使用するコントローラー(コントロールチェンジナンバー)を、次の中から選択します。
000/----- ~ 120/----- : コントロールチェンジナンバー000~120の任意のコントローラーです。
 - After Touch : アフタータッチをコントローラーとして使用します。
 - Pitch Bend : ピッチベンドホイールをコントローラーとして使用します。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F7 (MDIn)を使って、外部MIDI機器からコントローラー(コントローラーチェンジナンバー)を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作/MIDIイン機能」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

 + 

- ・  +  (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注意

- ・ コントロールナンバー000や032のように、MIDI規格でコントローラー以外の機能に定義されているコントロールナンバーは使わないようにしてください。
- ・ 通常、ピッチベンド、パンは常に有効となっていますが、この画面でそれらを選択すると、機能しなくなります。



参考

- ・ アフタータッチ、ピッチベンドホイールは、本来コントロールチェンジのデータを送信する装置ではありませんが、本機では、あたかも0～127の値を送信するコントローラーのように扱うことができます。

Ctrl / Vel : CONTROLLERS / VELOCITY : コントローラー / ベロシティ

機能 ベロシティを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F7 (Ctrl) SHIFT + F2 (Vel)

Low Limit	0 ~ 127
Vel Offset	-127 ~ +127
Vel Curve	normal, SY/TG, soft-1, soft-2, hard-1, hard-2, cross-1, cross-2



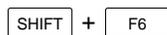
解説

- ・外部MIDI機器から受信したベロシティと、実際に音源に送るベロシティの対応を設定します。
- ・ F7 (Ctrl) を押した時点では、コントローラーのレベルコントロールデバイス、ベロシティ、ピッチベンドのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Lvl)、 SHIFT + F2 (Vel)、 SHIFT + F3 (Bend) を使います。
- ・画面には、受信したベロシティ(横軸)と実際に音源に送るベロシティ(縦軸)を示したグラフが表示されます。
- ・この設定画面では、 SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

- Low Limit
- ・Low Limit(ローリミット)では、最低のベロシティを設定します。
 - ・外部MIDI機器から、1以上のベロシティを受信すると、ここで設定したローリミットの値に、オフセットの値を加えた値が音源に送られます。(ただし、カーブの設定にも影響を受けます)
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F8 (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などからベロシティを入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作/MIDIイン機能」をご覧ください。
- Vel Offset
- ・Vel Offset(Velocity Offset : ベロシティオフセット)では、ベロシティ全体に対するオフセット値を設定します。
 - ・ベロシティ1~127に対して、均一にそのオフセット値を加えます。(マイナスの数値の場合にはベロシティが下がります)

Vel Curve	・Vel Curve(Velocity Curve : ベロシティカーブ)では、受信したベロシティと、音源に送るベロシティとの対応を示したカーブを、次の中から選択します。
normal	: 受信したベロシティと音源に送るベロシティが比例します。
SY/TG	: ヤマハSYシリーズやTGシリーズのノーマルと同じカーブです。
soft-1, soft-2	: 比較的小さいベロシティ域で大きなベロシティ変化が得られるカーブです。「soft-2」の方がより特徴が強くなります。
hard-1, hard-2	: 比較的大きなベロシティ域で大きなベロシティ変化が得られるカーブです。「hard-2」の方がより特徴が強くなります。
cross-1, cross-2	: 「cross-1」は、小さいベロシティ域、大きなベロシティ域で大きなベロシティ変化が得られるカーブです。「cross-2」は、中くらいのベロシティ域で大きなベロシティ域で大きなベロシティ変化が得られるカーブです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。



・ (MDIn) を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。



参 考

・カーブの「cross-1」「cross-2」は、それぞれが設定された2つのドラムボイスを使ったパフォーマンスで、ドラムボイス間のクロスフェードを行うときなどに利用します。

Ctrl / Bend : CONTROLLERS / PITCH BEND : コントローラー / ピッチベンド

機能 各キーバンクのピッチベンドを設定します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F7 (Ctrl) SHIFT + F3 (Bend)

PB Range	0 ~ 12
KBank	1 ~ 使用中のキーバンク数
PB	off, on



解説

- ・各キーバンクのピッチベンドのオン/オフとその変化幅を設定します。
 - ・ F7 (Ctrl) を押した時点では、コントローラーのレベルコントロールデバイス、ベロシティ、ピッチベンドのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Lvl)、SHIFT + F2 (Vel)、SHIFT + F3 (Bend) を使います。
 - ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
 - ・この設定画面では、SAMPLE 5 / 13 ~ STEREO 8 / 16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- PB Range
- ・PB Range (Pitch Bend Range : ピッチベンドレンジ) では、ピッチベンドの変化幅を半音単位で設定します。
 - ・この設定は、全キーバンクに共通となります。
- KBank
- ・KBank (キーバンク) では、ピッチベンドのオン/オフを設定するキーバンクを選択します。
 - ・次のPBの項目は、ここで選択されたキーバンクに関する設定となります。
- PB
- ・PB (Pitch Bend : ピッチベンド) では、ピッチベンドのオン/オフを設定します。

注意

- ・キーバンクごとにピッチベンドレンジを変えることはできません。

参考

- ・ドラムボイスでは、ノーマルボイスのようにピッチベンドタイプを設定することはできません。

Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター

機能 ドラムボイスとして持つボイスエフェクトの基本的な設定を行います。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F1 (Mstr)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
Key Bank	1 ~ 使用中のキーバンク数
off/on	off, on
Stereo Out	off, on
AS1 ~ AS8	off, on



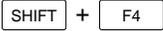
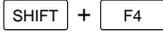
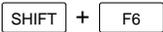
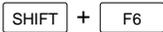
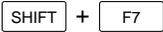
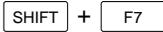
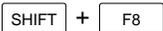
解説

- ・ドラムボイス自身が持つボイスエフェクトの種類や効果のかかるキーバンクの選択などを行います。
- ・F8 (Efct) を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm) を使います。
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F6 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。

Grp	・Grp (Group : グループ) では、エフェクトの大まかな分類を次の中から選択します。
mod	: イコライザーとモジュレーション系エフェクト(コーラスやフランジャーなど)を使います。
rev	: イコライザーとリバース系エフェクト(リバースやディレイなど)を使います。
misc	: 上記のエフェクト以外の特殊なエフェクトを使います。

- Type
 - ・Type(Effect Type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
 - ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Key Bank
 - ・Key Bank(キーバンク)では、エディットするキーバンクを選択します。
- off/on
 - ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを、選択しているキーバンクで使用するか、しないかを選択します。
- Stereo Out
 - ・Stereo Out(Stereo Output : ステレオアウト)では、各キーバンクのエフェクト処理された信号を、ステレオアウトに出力するかどうかを設定します。
- AS1 ~ AS8
 - ・AS1 ~ AS8(アサインブルアウト1 ~ 8)では、各キーバンクのエフェクト処理された信号を、アサインブルアウトに出力するかどうかを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- 
 - ・  (View)を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルネームには、エレメント1のL側のサンプルが表示されます)
- 
 - ・  (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。
- 
 - ・  (Tmpl)を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 5-64)
- 
 - ・  (Rgst)を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 5-65)



注 意

- ・エフェクトのオン / オフ、キーバンクのオン / オフで「on」を選択しても、ステレオアウトやアサインブルアウト1 ~ 8が「off」になっていると、どのアウトにもエフェクト処理を行った出力を出すことはできません。
- ・任意のキーバンクにボイスエフェクトをかけたい場合には、Map画面のキーバンクごとのステレオアウトをオフにして、この画面のステレオアウトをオンにします。こうすることで、ボイスエフェクトをかけたキーバンクのみがステレオアウトに出力されます。
- ・アサインブルアウトごとに異なったエフェクトをかけることはできません。

Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター

機能 ドラムボイスとして持つボイスエフェクトのイコライザー部分の設定を行います。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F2 (EQ)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
<Low>	P01:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P02:Freq (Hz) 32 Hz ~ 5.6 kHz P03:Q 0.1 ~ 5.0 P04:Type shelf, peak, cut
<Mid>	P05:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P06:Freq (Hz) 32 Hz ~ 18 kHz P07:Q 0.1 ~ 5.0
<High>	P08:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P09:Freq (Hz) 500 Hz ~ 18 kHz P10:Q 0.1 ~ 5.0 P11:Type shelf, peak, cut

```

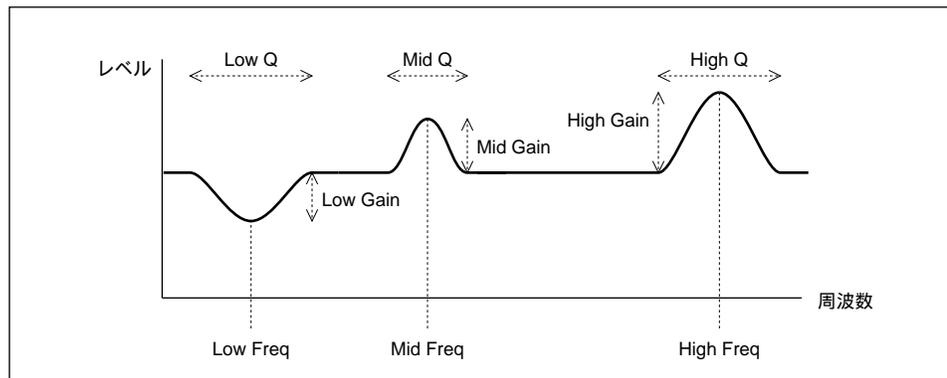
DRM-EfctEQ :04 Jazz Drum E: 1234
Grp=[rev ] Type=[EQ+Hall] [on]
<Low> <Mid> <High>
Gain(dB) P01: +7 P05: 0 P08: +7
Freq(Hz) P02:90 P06:1k P09:6.3k
Q P03:0.7 P07:0.7 P10:0.7
Type P04:shelf P11:shelf
Mstr EQ Parm
  
```



解説

- ・ドラムボイス自身が持つボイスエフェクトの種類やオン/オフを選択し、イコライザーの設定を行います。
- ・F8 (Efct)を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm)を使います。
- ・この設定画面では、SAMPLE 5 / 13 ~ STEREO 8 / 16を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作 / サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
- ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
- ・グループの設定や、エフェクトタイプの設定で「through」が選択されている場合には、イコライザーに関する項目は表示されません。

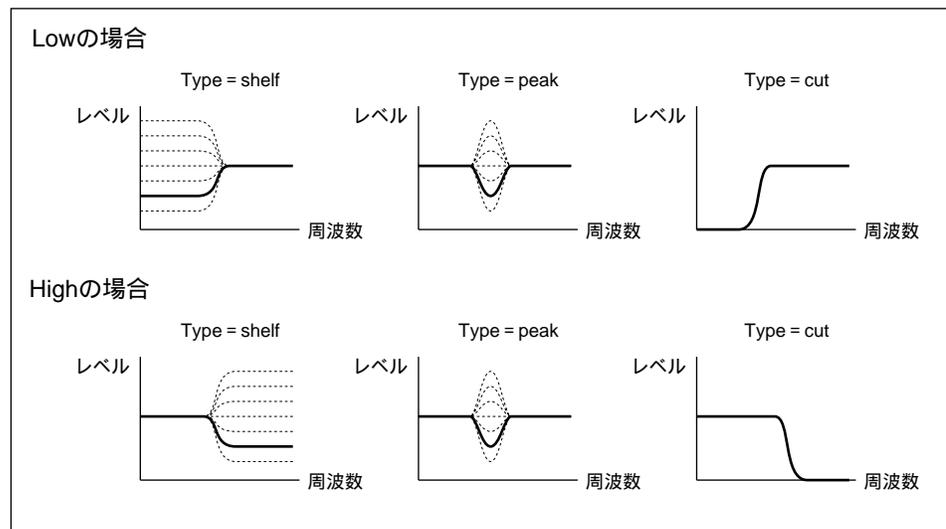
- Grp ・Grp(Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 5-57)
- Type ・Type(Effect type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on ・off/on(オン / オフ)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Gain(dB) ・Low, Mid, Highの各Gain(ゲイン)では、設定されたフリケンシーの帯域をどのくらい増幅、減衰させるかを設定します。
 ・ただし、LowまたはHighのタイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。
- Freq(Hz) ・Low, Mid, Highの各Freq(Frequency : フリケンシー)では、それぞれの周波数ポイントを設定します。
- Q ・Low, Mid, Highの各Q(キュー)では、強調、減衰を行う幅(帯域幅)を設定します。
 ・この数値を大きくするほど、フリケンシーを中心としたせまい帯域で強調、減衰が行われます。ただし、LowまたはHighで「peak」以外のタイプを選択した場合には、Qの設定は無効となります。
 ・次の図は、ホワイトノイズにイコライザーを通した場合の周波数特性の変化を示しています。



- Type ・Low, Highの各Type(Equalizer Type : イコライザータイプ)では、イコライザーのタイプを次の中から選択します。
 shelf(shelving) : Lowの場合は、設定したフリケンシーより低い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。Highの場合は、設定したフリケンシーよりも高い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。

- peak : 設定したフリクエンシー付近だけを強調、減衰します。
- cut : Lowの場合は、設定したフリクエンシーより低い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。Highの場合は、設定したフリクエンシーよりも高い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。

・次の図の点線は、ゲインによる特性の変化を示します。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F7** : **SHIFT + F7** (Tmpl)を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 5-64)
- SHIFT + F8** : **SHIFT + F8** (Rgst)を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 5-65)



注意

- ・Low, Highのイコライザータイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。



参考

- ・Midのイコライザータイプは、「Peak」に固定されています。

Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター

機能 ドラムボイスとして持つボイスエフェクトの細かい設定を行います。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F3 (Parm)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
各パラメーターはエフェクトタイプにより変化	

```

DRM-EfctParm:04 Jazz Drum           E: 1234
Grp=[rev ] Type=[EQ+Hall] [lon]
P12 Reverb Time(s) = 2.2
P13 Reverb High Control = 0.1
P14 Diffusion = 1.1
P15 Initial Delay(1/10ms) = 32
P16 Reverb Delay(1/10ms) = 200
Mstr EQ Parm
    
```

解説

- ・ドラムボイス側で持っているボイスエフェクトの種類やオン/オフを選択し、エフェクトのイコライザー以外の部分の設定を行います。
 - ・ F8 (Efct) を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Mstr)、 SHIFT + F2 (EQ)、 SHIFT + F3 (Parm) を使います。
 - ・この設定画面では、 SAMPLE 5/13 ~ STEREO 8/16 を使って、エレメントの発音の有無を切り換えるエレメントオン/オフ機能を使うことができます。詳しくはベーシックガイド第2章の「基本操作/サイマルエディット、エレメントセレクト、エレメントオン/オフ機能」をご覧ください。
 - ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
 - ・タイプの設定で「through」や「EQ」が選択されている場合には、エフェクトのパラメーターに関する項目は表示されません。
 - ・パラメーターは1画面で表示しきれないため、複数の画面に分けて表示します。この切り換えには、 SHIFT + F5 ()、 SHIFT + F6 () を使います。
- Grp
- ・Grp(Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 5-57)
- Type
- ・Type(Effect Type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。

off/on ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。

・各パラメーターの種類と設定範囲は、選択したエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、リファレンス付録の「ボイスエフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F5
 - ・ SHIFT + F5 () を押すと、前ページのパラメーター画面を表示します。
- SHIFT + F6
 - ・ SHIFT + F6 () を押すと、次ページのパラメーター画面を表示します。
- SHIFT + F7
 - ・ SHIFT + F7 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 5-64)
- SHIFT + F8
 - ・ SHIFT + F8 (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 5-65)



注 意

・ドラムボイスでは、エフェクトの「misc:EQ+ Beat Change」は機能しません。(ビートチェンジがピッチチェンジのように機能します)

Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているエフェクトテンプレートを呼び出します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F7 (Tmpl)

Template Name 4種類から選択



解説

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているエフェクトテンプレートから、任意のテンプレートを呼び出します。
- ・エフェクトテンプレートは、4種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の4種類のエフェクトテンプレートが用意されています。

StDelay : ステレオに広がるディレイです。

AutoPan : 音がゆっくりと左右に移動するオートパンです。

De-Esser : ボーカルのレコーディングなどで耳につく子音を抑える効果です。

Radio : AMラジオのようなゆれ、歪みを作り出します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit) を押すと、エフェクトテンプレートの呼び出しを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、選択したエフェクトテンプレートを呼び出します。

注意

- ・エフェクトテンプレートを呼び出すと、それまでのボイスエフェクトの設定は消えてしまいます。

参考

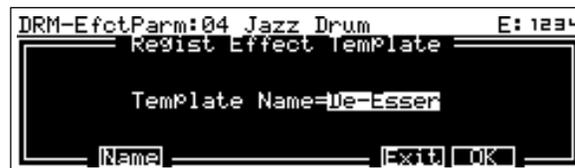
- ・エフェクトテンプレートの保存は、次ページのレジストエフェクトテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このエフェクトテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Efct / Rgst : EFFECT REGIST TEMPLATE : エフェクトレジストテンプレート

機能 設定されているボイスエフェクトを、エフェクトテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F8 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のボイスエフェクトの全設定を、プリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストテンプレートは、すでにある4種類のテンプレートのいずれに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name)を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Name)を押すと、エフェクトテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 F6 (Exit)を押すと、レジストエフェクトテンプレートを中止します。
- F7 F7 (OK)を押すと、レジストエフェクトテンプレートを実行します。

注意

- ・レジストエフェクトテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

参考

- ・F2 (Name)を使ってネームを変更した後、F6 (Exit)を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使いたい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

ヤマハ株式会社

メモリーモード：

トリガーリストエディット

この章では、メモリー上のオブジェクト「トリガーリスト」をエディットする操作について説明します。

REFERENCE

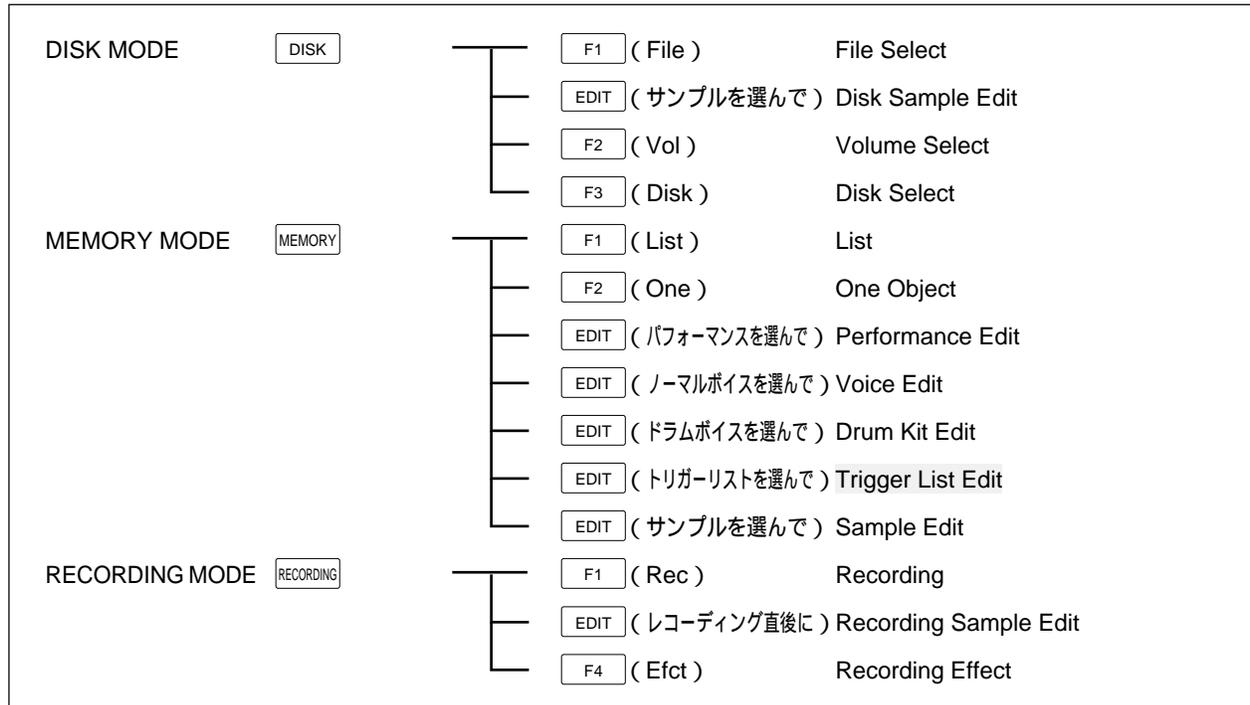
6

目次(トリガーリストエディット)

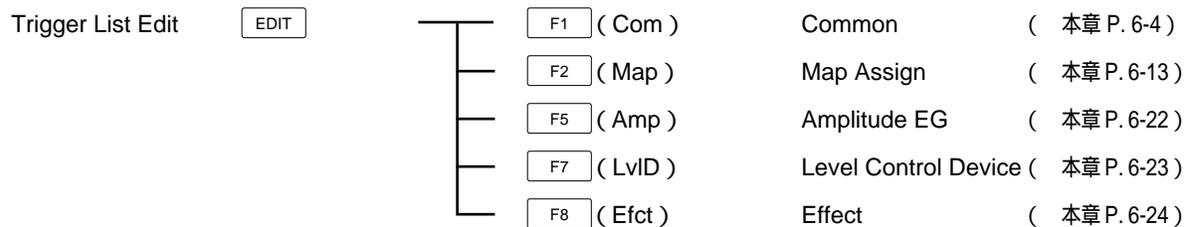
トリガーリストエディット	6 - 3
Com : COMMON : コモン	6 - 4
Com / Del : DELETE KEY BANK : デリートキーバンク	6 - 6
Com / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター	6 - 7
Com / Copy : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター	6 - 8
Com / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ	6 - 9
Com / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト	6 - 10
Com / Rvrt : REVERT : リバート	6 - 12
Map / Asgn : MAP / ASSIGN : マップ / アサイン	6 - 13
Map / Asgn / Slct : SELECT KEY BANK SAMPLE : セレクトキーバンクサンプル	6 - 18
Map / Asgn : MAP / PARAMETERS : マップ / パラメーター	6 - 19
Amp : AMPLITUDE EG : アンプリチュードEG	6 - 22
Lvid : LEVEL CONTROL DEVICE : レベルコントロールデバイス	6 - 23
Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター	6 - 24
Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター	6 - 26
Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター	6 - 29
Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート	6 - 31
Efct / Rgst : EFFECT REGIST TEMPLATE : エフェクトレジストテンプレート	6 - 32

トリガーリストエディット

ここでは、メモリーモードの中のトリガーリストエディットについて説明します。リストまたはワンオブジェクトの画面でトリガーリストを選択し、**EDIT** を押すとトリガーリストエディットの画面が表示されます。



トリガーリストエディットは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Com : COMMON : コモン

機能 トリガーリストの基本的な部分を設定します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F1 (Com)

Total Level	0 ~ 127
Number of Key Banks	1 ~ 12



解説

- ・コモンでは、トリガーリスト全体の音量と使用するキーバンク数を設定します。
- Total Level
 - ・Total Level (トータルレベル)では、トリガーリスト全体のアウトプットレベルを設定します。
- Number of Key Banks
 - ・Number of Key Banks (ナンバーオブキーバンク)では、エディット中のトリガーリストで使用するキーバンクの数を設定します。
 - ・この数値は増やすことのみが可能です。減らす場合には、SHIFT + F2 (Del)の機能を使います。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F2
 - ・SHIFT + F2 (Del)を押すと、任意の番号のキーバンクを削除することができます。(本章 P. 6-6)
- SHIFT + F4
 - ・SHIFT + F4 (Init)を押すと、全キーバンクまたは特定のキーバンクの設定を初期設定に戻すことができます。(本章 P. 6-7)
- SHIFT + F5
 - ・SHIFT + F5 (Copy)を押すと、別のトリガーリストの任意のキーバンクの設定をエディット中のトリガーリストにコピーすることができます。(本章 P. 6-8)
- SHIFT + F6
 - ・SHIFT + F6 (Bulk)を押すと、エディット中のトリガーリストをバルクダンプすることができます。(本章 P. 6-9)
- SHIFT + F7
 - ・SHIFT + F7 (Save)を押すと、エディット中のトリガーリストをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 6-10)
- SHIFT + F8
 - ・SHIFT + F8 (Rvrt)を押すと、エディット中のトリガーリストを、ディスクにセーブされている状態に戻すことができます。(本章 P. 6-12)



注 意

- ・ナンバーオブキーバンクの数値を減らす場合には、**SHIFT** + **F2** (Del)の機能を使います。
- ・トリガーリストの最大同時発音数は4音です。ステレオサンプルの場合には2音となります。
- ・最大12のキーバンクにアサインできる最大使用サンプル数は、モノラルサンプルで24個です。ただし、サンプルのウェーブスタートアドレスが0以外になっている場合は、通常の2倍のサンプル数として扱われます。たとえば、モノラルサンプルの場合2サンプル分、ステレオサンプルの場合4サンプル分として数えます。

Com / Del : DELETE KEY BANK : デリートキーバンク

機能 任意の番号のキーバンクを削除します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F1 (Com) SHIFT + F2 (Del)

Key Bank Number 1 ~ 12
(使用キーバンク数により変化)



解説

- ・現在エディット中のトリガーリストから任意の1つのキーバンクを削除します。この結果、コモンで設定したナンバーオブキーバンクの数は1つ減ります。
 - ・キーバンクのうち、途中のキーバンクを削除すると、それ以降のキーバンクは1つずつ前につめられます。(設定はそのまま引き継がれます)
- Key Bank Number
- ・Key Bank Number(キーバンクナンバー)では、削除するキーバンクの番号を設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、デリートキーバンクを中止します。
- F7 ・ F7 (Go) を押すと、デリートキーバンクを実行します。

注意

- ・この機能と同じことを、COMMAND + -1 でも行うことができます。ただし、この場合には、最も大きい番号のキーバンクから順番に削除されます。

参考

- ・この機能は、コモンエディットの画面でナンバーオブキーバンクの値を間違えて増やしてしまった場合にも使うことができます。

Com / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター

機能 トリガーリストの設定を初期化します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して **EDIT** **F1** (Com) **SHIFT** + **F4** (Init)

Init Area all, keybank 1 ~ 12
(使用キーバンク数により変化)



解説

・現在エディット中のトリガーリストの全キーバンク、または任意の1キーバンクの設定を初期化します。

Init Area ・Init Area (Initialize Area : イニシャライズエリア) では、初期化の対象を次の中から選択します。

all (オール) : 使用している全キーバンクの設定およびトータルレベル、レベルコントロールデバイス、エフェクトの設定をすべて初期化します。

keybank 1 ~ 12 : 使用しているキーバンクのうち、特定のキーバンクの設定のみを初期化します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

F6 ・ **F6** (Exit) を押すと、イニシャライズを中止します。

F7 ・ **F7** (Go) を押すと、イニシャライズを実行します。



注意

・この機能を実行すると、選択したキーバンクの元素やマッピングしたサンプルなどの設定を含めて、全設定が初期化されます。慎重に行ってください。



参考

・この機能はトリガーリストの設定をいったん白紙の状態に戻りたいときなどに使用します。

Com / Copy : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター

機能 別のトリガーリストの任意のキーバンクを、エディット中のトリガーリストにコピーします。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F1 (Com) SHIFT + F5 (Copy)

Source Trigger Lst	メモリー上のトリガーリストを選択
Source Key Bank	1 ~ 12 (コピー元の使用キーバンク数により変化)
Dest. Key Bank	1 ~ 12 (使用キーバンク数により変化)

```
TRG-Common :PhraseTracks
Copy Parameters
SourceTriggerLst=PhraseTracks
Source Key Bank = 1<Arry "NS"
Dest.Key Bank = 2<Lion
```

解説

- ・現在エディット中のトリガーリストの任意のキーバンクに、現在メモリー上に存在する別のトリガーリストのキーバンクの設定をコピーします。
- | | |
|--------------------|--|
| Source Trigger Lst | ・Source Trigger Lst(Source Trigger List : ソーストリガーリスト)では、コピー元となるトリガーリストを選択します。 |
| Source Key Bank | ・Source Key Bank(ソースキーバンク)では、コピー元として選択したトリガーリストで使用されているキーバンクの中から、実際にコピーするキーバンクを選択します。 |
| Dest. Key Bank | ・Dest. Key Bank(Destination Key Bank : デスティネーションキーバンク)では、現在エディット中のトリガーリストの、どのキーバンクにコピーするかを選択します。 |

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit)を押すと、コピーを中止します。
- F7 F7 (Go)を押すと、コピーを実行します。

注意

- ・ディスクに入っているトリガーリストから直接コピーを行うことはできません。一旦メモリーにロードしてから行ってください。

Com / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機能 エディット中のトリガーリストをバルクダンプします。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F1 (Com) SHIFT + F6 (Bulk)

設定項目はありません



 **解説**

- ・現在選択されているトリガーリストのデータをMIDI OUTからバルクダンプします。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (No) を押すと、バルクダンプを中止します。
- F7 ・ F7 (Yes) を押すと、トリガーリストのデータだけをバルクダンプします。

 **注意**

- ・この機能を実行するときは、あらかじめ受信側の機器をバルク受信可能な状態に設定しておいてください。

 **参考**

- ・バルクダンプ中に F7 (Abrt) を押すと、バルクダンプを中止することができます。

Com / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト

機能 エディット中のトリガーリストをディスクにセーブします。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F1 (Com) SHIFT + F7 (Save)

Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



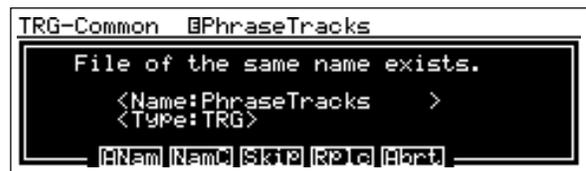
解説

- ・現在エディット中のトリガーリストを、任意のディスク、ボリュームにセーブします。
- Disk
- ・Disk(ディスク)では、セーブ先となるディスクを選択します。
- Volume
- ・Volume(ボリューム)では、セーブ先となるボリュームを選択します。
 - ・元々ディスクからロードしたトリガーリストの場合には、この画面が表示された時点で、そのディスクとボリュームが表示されます。このままの状態ではセーブを実行すると、同じディスク、ボリュームに上書きの形でセーブされます。
 - ・新しくボリュームを作って、その中にトリガーリストをセーブしたい場合は、この部分にカーソルがあるときに、 F2 (Name) を押し、新しいボリューム名を設定して作業を進めます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  F2 (Name) を押し、選択されているディスク内に新しい名前のボリュームを作成することができます。
-  F6 (Exit) を押し、セーブを中止します。
-  F7 (Go) を押し、セーブを実行します。

- ・セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにディスク上に存在する(ファイル名が重複する)場合、次のような画面が表示され、DISK が点滅します。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

- F2** (ANam) : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。リネームのルールについては、参考をご覧ください。
- F3** (NamC) : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANam と同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。
- F4** (Skip) : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。
- F5** (Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。
- F6** (Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。



注 意

- ・セーブの実行中には、絶対に電源を切らないようにご注意ください。
- ・**F2** (Name) は、新しいボリュームを作成するための機能です。すでに存在するボリュームのボリューム名を変更する機能ではありませんのでご注意ください。



参 考

- ・ANam を選択した場合のリネームのルールは、次のようになっています。ファイルネームの後ろ (16文字目) から1文字ずつ「スペース」があるかを調べます。もし、スペースがあれば、そこに「*」を付けます。スペースが見つからない場合には、先頭の1文字を次の文字 (文字一覧の右隣の文字) に変更します。それでも、さらに重複する場合には、さらに次の文字に変更します。

Com / Rvrt : REVERT : リバート

機能 エディット中のトリガーリストを、エディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻します。

操作 トリガーリストを選択して (Com) + (Rvrt)

設定項目はありません



解説

- ・この機能を実行すると、ロードあるいはセーブ後に行ったエディットを取り消し、ディスクにセーブされている状態に戻します。したがって、この機能が使えるのは、ディスクにすでにセーブしたデータがある場合だけです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (No) を押すと、リバートを中止します。
- ・ (Yes) を押すと、リバートを実行します。



注意

- ・新しく作成したトリガーリスト(ディスクに一度もセーブされていないトリガーリスト)をエディットしている場合には、この機能は使えません。
- ・ロード元のディスクが見つからない場合には、メッセージが表示されます。

 Map / Asgn : MAP / ASSIGN : マップ / アサイン

機能 各キーバンクの発音音域や使用するサンプル、レベル、パンなどを設定します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F1 (Asgn)

音名(音名)	KB番号:番号	音名 C-2 ~ G8 番号 1 ~ 12 (使用キーバンク数により変化)
Disk		任意のディスク
Volume		任意のボリューム
S/M		M, S
Sample		任意のサンプル
Adrs+		0 ~ サンプルの最大長
Level		0 ~ 127
Pan		-63 ~ +63
Shift		-63 ~ +63
Tune		-63 ~ +63

```

TRG-MapAsgn:PhraseTracks
Disk =InternalHD Level=127
Volume=Tracks Pan = 0
S/M =M Shift= 0
Sample=Meets A Man <OrgK:C 3>
Adrs+ = 21998 Tune = 0
Asgn Parm Slot [L] [R] [M] [G] [MD] [In]
  
```



解説

- ・任意の音程(あるいは音域)を各キーバンクに割り当て、各キーバンクで使用するサンプルを設定し、さらにそのノートシフトやチューニングなどを設定します。
- ・F2 (Map)を押した時点では、マップのアサイン、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Asgn)、SHIFT + F2 (Parm)を使います。
- ・この設定画面には、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面があります。この切り換えには、SHIFT + F6 (L RまたはL R)を使います。(反転表示されている方が現在表示されているチャンネルです)
- ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。

音名(音名) KB番号:番号 ・画面2行目の右側の「音名(音名) KB番号:番号」の部分では、次のように音域とその音域を割り当てるキーバンク、画面表示するキーバンクを設定します。

音名(音名) :音域を設定します。前の「音名」は、音域の開始音、かつこの内の「音名」は音域の終了音です。2つの音程を同じ音程に設定すると、1ノートが選択されます。

KB番号:番号 :前の「番号」では、「音程(音程)」で設定した音域を割り当てるキーバンクの番号を設定します。この番号の右には、「▶(スタート用)」あるいは「■(ストップ用)」を示すマークが表示されます。さらに後ろの「番号」では、現在画面上(3行目よりも下)に表示されるキーバンクの番号を設定します。

・たとえば、「C3(C#3) KB 11▶:10」という表示のときは、音域「C3~C#3」がキーバンク「11」に割り当てられ、「C3~C#3」のキーオンでそのサンプルがスタートするということを示します。また、画面にはキーバンク「10」の設定画面が表示されていることを示します。また、「D3(D#3) KB 12■:10」という表示のときは、音域「D3~D#3」がキーバンク「12」に割り当てられ、「D3~D#3」のキーオンでそのサンプルがストップするということを示します。

・複数の音域を、同じキーバンクに割り当てることもできます。たとえば、「C3(C3) KB 12▶」、「B6(B6) KB 12▶」と設定すれば、C3のノートオンを受信したときも、B6のノートオンを受信したときも同じようにキーバンク12のサンプルが発音することになります。

・「音名」の項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: + (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音名を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作/MIDIイン機能」をご覧ください。

・以下の各設定は、「音名(音名) KB番号:番号」表示の右端の「番号」に示されているキーバンクに対して行います。画面の鍵盤の図には、そのキーバンクがカバーしている音域が表示されます。

Disk ・Disk(ディスク)では、そのキーバンクで使用するサンプルの入ったディスクを選択します。

Volume ・Volume(ボリューム)では、そのキーバンクで使用するサンプルの入ったボリュームを選択します。

S/M ・S/M(ステレオ/モノラル)では、現在のキーバンクで、ステレオサンプルを使用するか、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を使用するかを設定します。

- Sample
- ・Sample(サンプル)では、各キーバンクで使用するサンプルを設定します。
 - ・ここで選択したサンプルのウェーブスタートアドレスから発音が始まることとなります。
 - ・選択したサンプルのウェーブスタートアドレスが0以外のときは、1つのサンプルで2つ分のサンプル(ステレオサンプルの場合は4つ分)を使ったこととなります。その分だけ最大使用可能サンプル数が減少します。
 - ・ステレオ/モノラルで「S」を選択している場合には、通常、ステレオサンプルを選択します。ステレオサンプルを選択すると、自動的にLチャンネルのサンプルが左チャンネルに、Rチャンネルのサンプルが右チャンネルに割り当てられます。また、モノラルサンプルを選択することもできます。
 - ・ステレオ/モノラルで「M」を選択している場合には、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を選択します。(左右のチャンネルそれぞれにサンプルを割り当てることができます)
 - ・目的に応じたステレオ/モノラルの設定と選択するサンプルの関係については、参考をご覧ください。
 - ・この項目にカーソルがあるときには、SHIFT + F4 (Slct)を使って、一覧からサンプルを選択することができます。
- Adrs+
- ・Adrs+ (Address Offset : アドレスオフセット)では、そのキーバンクに割り当てられているサンプルのウェーブスタートアドレスに対するオフセットを設定します。
 - ・「0」に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスが使われます。「1」以上の数値に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスに、その数値分を加えたアドレス(サンプルの途中から)から再生が始まります。
 - ・設定可能な最大値は、サンプルの波形最大長からウェーブスタートアドレスを引いた値ですが、ループの設定によっては小さくなります。
 - ・サンプル自身のウェーブスタートアドレスが0になっていても、この項目で0以外を設定した場合には、1つのサンプルで2つ分のサンプル(ステレオサンプルの場合は4つ分)を使ったこととなります。その分だけ最大使用可能サンプル数が減少します。
- Level
- ・Level(レベル)では、そのキーバンクのアウトプットレベルを設定します。
 - ・ステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合には、左右のチャンネルで個別に設定することができます。

- Pan
- ・Pan(パン)では、L、Rチャンネルそれぞれのパンを設定します。
 - ・キーバンクにステレオサンプルを割り当ててある場合には、通常Lチャンネルのパンを「-63」、Rチャンネルのパンを「+63」に設定します。
 - ・また、ステレオ/モノラルで「S」が選択されている場合、片方のチャンネルのパンの数値を変更すると、もう片方のパンが対称となる数値に変更されます。たとえば、Lチャンネルで「-23」を設定すると、自動的にRチャンネルは「+23」となります。
 - ・ステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合には、左右のチャンネルで個別に設定することができます。
- Shift
- ・Shift(シフト)では、そのキーバンクで選択したサンプルのオリジナルキーに対する、半音単位での音程シフトを設定します。
 - ・この項目の下には、サンプルに設定されているオリジナルキーが表示されます。
- Tune
- ・Tune(チューン)では、そのキーバンクで選択したサンプルの細かいチューニングを設定します。単位は1.171875セントです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

 + 

- ・  +  (Slct)を押すと、トリガーリストで使用するサンプルを一覧を使って選択することができます。ただし、この機能が使えるのは、サンプルの位置にカーソルが置かれている場合のみです。(本章 P. 6-18)

 + 

- ・  +  (L RまたはL R)を押すと、左右のチャンネルの設定画面が交互に切り換わります。

 + 

- ・  +  (MTgt)を押すと、MIDIトウターゲット機能のオン/オフが交互に切り換わります。

 + 

- ・  +  (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注 意

- ・この設定画面は、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面に分かれています。左右独立で設定できるのは「サンプル」「レベル」と「パン」のみです。さらに、これもステレオ/モノラルで「M」が選択されている場合に限りです。ステレオ/モノラルで「S」が選択されている場合には、全設定が左右で連動します。(パンは左右でプラス/マイナスが逆転した数値となります)
- ・サンプルがセーブされているSCSIディスクのアクセススピードが遅い場合には、正しく発音しない場合があります。



参 考

- ・目的に応じたステレオ/モノラルの設定と、選択するサンプルの関係は次の通りです。
 - ステレオサンプルをステレオで鳴らしたい場合
 - S/Mで「S」を選択
 - LまたはRチャンネルでステレオサンプルを選択(どちらで選んでも選択は連動)
 - ステレオサンプルの左右どちらかのサンプルをモノラルで鳴らしたい場合
 - S/Mで「M」を選択
 - LまたはRチャンネルでステレオサンプルの片方のチャンネルのサンプルを選択
 - 残りのチャンネルでは「-----」を選択
 - 1つのモノラルサンプルを鳴らしたい場合
 - S/Mで「M」を選択
 - LまたはRチャンネルでモノラルサンプルを選択
 - 残りのチャンネルでは「-----」を選択
 - 2つのモノラルサンプル(またはステレオサンプルの片方のサンプル)を鳴らしたい場合
 - S/Mで「M」を選択
 - Lチャンネルで任意のモノラルサンプルを選択
 - Rチャンネルで任意のモノラルサンプルを選択
- ・同じ位相での発音は、同一キーバンク内のサンプルに限ります。
- ・サンプルを設定すると、メモリー上にプリロード用のメモリーが確保されます。(最小: 2.4Mバイト、最大: 8Mバイト)

Map / Asgn / Slct : SELECT KEY BANK SAMPLE : セレクトキーバンクサンプル

機能 キーバンクで使用するサンプルを一覧から選択します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F1 (Asgn)
 任意のキーバンクの「Sample」の位置にカーソルを移動 SHIFT + F4 (Slct)

一覧から 任意のサンプル



解説

- 画面に表示されたサンプルの一覧から、キーバンクで使用するサンプルを選択します。
- 一覧内で目的のサンプルを選択します。画面左側には、選択したサンプルのインフォメーション(オブジェクトのタイプと作成年月日)が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  F6 (Exit)を押すと、セレクトサンプルを中止します。
-  F7 (OK)を押すと、セレクトサンプルを実行します。

参考

- S/Mで「M」を選択している場合には、全サンプルが一覧表示されます。「S」を選択している場合には、モノラルサンプルはそのまま、ステレオサンプルは「-S」の付いた形式で表示されます。

Map / Parm : MAP / PARAMETERS : マップ / パラメーター

機能 各キーバンクの発音方法やループ、出力先を設定します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F2 (Parm)

音名(音名)	KB番号:番号	音名 C-2 ~ G8 番号 1 ~ 12 (使用キーバンク数により変化)
Mute		off, on
Pitch		follow, fixed
On/Off		Stop By Keyoff, Restart By Keyon, Start Stop By On
Loop		off, on
Loop Count		1 ~ 126, (127)
St Out		off, on
AS1 ~ AS8		off, on

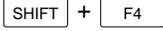
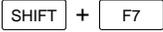
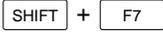
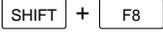
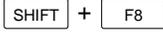


解説

- ・各キーバンクの発音方法やループの有無、回数、ステレオアウトプットやアサインブルアウトプットへの出力の有無を設定します。
 - ・ F2 (Map) を押した時点では、マップのアサイン、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Asgn)、SHIFT + F2 (Parm) を使います。
 - ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能: SHIFT + F7 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- 音名(音名) KB番号:番号
- ・画面2行目の右側の「音名(音名) KB番号:番号」の部分では、音域とその音域を割り当てるキーバンク、画面表示するキーバンクを設定します。
 - ・この設定は、マップアサイン(本章 P. 6-13)の同名の設定項目と連動していません。詳しくはそちらをご覧ください。
 - ・以下の各設定は、「音名(音名) KB番号:番号」表示の右端の「番号」に示されているキーバンクに対して行います。画面の鍵盤の図には、そのキーバンクがカバーしている音域が表示されます。

- Mute
- ・Mute(ミュート)では、各キーバンクの発音の有無を設定します。
 - ・「on」を選択すると、そのキーバンクは発音しなくなります。
- Pitch
- ・Pitch(ピッチ)では、キーバンクの発音の音程変化の有無を、次のいずれかから選択します。
 - follow : ノートオンの音程によって音程が変化します。
 - fixed : 常に一定の音程(オリジナルキーにシフトとチューンを反映させた音程)で発音します。
- On/Off
- ・On/Off(オン/オフ)では、ノートオン、ノートオフ情報に対する発音方法を、次の中から選択します。
 - Stop By Keyoff : ノートオンを受信すると再生を開始し、ノートオフを受信すると再生を終了します。
 - Restart By Keyon : ノートオンを受信すると再生を開始し、サンプルの最後まで再生します。その途中でノートオンを受信すると、再び最初から再生を開始します。
 - Start Stop By On : ノートオンを受信すると再生を開始し、サンプルの最後まで再生します。その途中でノートオンを受信すると、再生を終了します。
- Loop
- ・Loop(ループ)では、各キーバンクのサンプルに設定されているループの使用の有無を設定します。ただし、600kバイト未満の短いサンプルでは「on」にできません。
- Loop Count
- ・Loop Count(ループカウント)では、ループが「on」の場合に、そのループの回数を設定します。
- St Out
- ・St Out(Stereo Output: ステレオアウトプット)では、キーバンクの出力をステレオアウトプットへの出力するかどうかを設定します。
- AS1 ~ AS8
- ・AS1~AS8(アサインブルアウトプット1~8)では、キーバンクの出力をアサインブルアウトプットへの出力するかどうかを設定します。
 - ・任意のアサインブルアウトプットに出力したい場合は、その番号の設定を「on」にします。
 - ・モノラルサンプルの場合には、設定したアサインブルアウトプットに出力されません。ただし、ステレオサンプルの場合には、左チャンネルのサンプルは奇数番号に、右チャンネルのサンプルは偶数番号に固定されています。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (View) を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルがステレオサンプルの場合には、左チャンネル側のサンプル名が表示されます)
-   (MTgt) を押すと、MIDI トゥーターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-   (MDIn) を押すと、MIDI イン機能のオン / オフが交互に切り換わります。



注 意

- ・同じキーバンク内の同じサンプルを同時に複数発音させることはできません。この場合には、後着優先で発音されます。

Amp : AMPLITUDE EG : アンプリチュードEG

機能 各キーバンクのアタックレイト、リリースレイトを設定します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F5 (Amp)

KBank	0 ~ 12 (使用キーバンク数により変化)
Attack Rate	0 ~ 127
Release Rate	0 ~ 127



解説

- ・各キーバンクのサンプル再生のアタックレイトと、リリースレイトを設定します。
 - ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能：SHIFT + F7 (MTgt)が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- KBank
- ・KBank(Key Bank : キーバンク)では、アタックレイト、リリースレイトの設定の対象となるキーバンクを選択します。
- Attack Rate
- ・Attack Rate(アタックレイト)では、各キーバンクのサンプルのアタックレイトを設定します。
 - ・数値が小さいほど、ゆっくりと音量が大きくなっていきます。
- Release Rate
- ・Release Rate(リリースレイト)では、各キーバンクのサンプルのリリースレイトを設定します。
 - ・数値が小さいほど、再生終了の操作が行われた後、ゆっくりと音量が小さくなっていきます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F4

- ・ SHIFT + F4 (View)を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルがステレオサンプルの場合には、左チャンネル側のサンプル名が表示されます)

SHIFT + F7

- ・ SHIFT + F7 (MTgt)を押すと、MIDIトゥーターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。

LVID : LEVEL CONTROL DEVICE : レベルコントロールデバイス

機能 レベルコントロールに使用するコントローラーを設定します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F7 (LVID)

Level Control Device 000 ~ 120,
After Touch, Pitch Bend



解説

Level Control Device

・外部MIDI機器のコントローラー(コントロールチェンジ信号)を使って、トリガーリストの全体レベルをコントロールするための設定を行います。

・Level Control Device(レベルコントロールデバイス)では、使用するコントローラー(コントロールチェンジナンバー)を、次の中から選択します。

000/----- ~ 120/----- : コントロールチェンジナンバー000~120の任意のコントローラーです。(通常は007を選択します)

After Touch : アフタータッチをコントローラーとして使用します。

Pitch Bend : ピッチベンドホイールをコントローラーとして使用します。

・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F7 (MDIn) を使って、外部MIDI機器からコントローラー(コントローラーチェンジナンバー)を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

・ SHIFT + F7 (MDIn) を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。

注意

・コントロールナンバー000や032のように、MIDI規格でコントローラー以外の機能に定義されているコントロールナンバーは使わないようにしてください。

・通常、ピッチベンドやパンは常に機能するようになっていますが、この画面でそれらを選択すると、機能しなくなります。

参考

・アフタータッチ、ピッチベンドホイールは、本来コントロールチェンジのデータを送信する装置ではありませんが、本機では、あたかも0~127の値を送信するコントローラーのように扱うことができます。

Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター

機能 トリガーリストとして持つボイスエフェクトの基本的な設定を行います。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F1 (Mstr)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
Key Bank	1 ~ 12 (使用キーバンク数により変化)
off/on	off, on
Stereo Out	off, on
AS1 ~ AS8	off, on

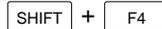
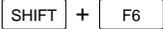
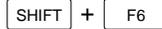
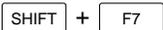
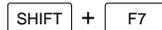
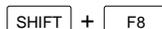


解説

- ・トリガーリスト自身が持つボイスエフェクトの種類や効果のかかるキーバンクの選択などを行います。
 - ・ F8 (Efct) を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Mstr)、 SHIFT + F2 (EQ)、 SHIFT + F3 (Parm) を使います。
 - ・この設定画面では、外部MIDI機器からのノートオン情報を受信し、その音程を発音音域に持つキーバンクの画面に切り換えるMIDIトゥーターゲット機能： SHIFT + F7 (MTgt) が使えます。詳しくは、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIトゥーターゲット機能」をご覧ください。
- Grp
- ・Grp (Group : グループ) では、エフェクトの大きな分類を次の中から選択します。
 - mod : イコライザーとモジュレーション系エフェクト(コーラスやフランジャーなど)を使います。
 - rev : イコライザーとリバーブ系エフェクト(リバーブやディレイなど)を使います。
 - misc : 上記のエフェクト以外の特殊なエフェクトを使います。

- Type
- ・Type(Effect Type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
- ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Key Bank
- ・Key Bank(キーバンク)では、エディットするキーバンクを選択します。
 - ・以下の項目は、ここで選択されたキーバンクに関する設定となります。
- off/on
- ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを、そのキーバンクで使用するか、しないかを選択します。
- Stereo Out
- ・Stereo Out(Stereo Output : ステレオアウトプット)では、エフェクトオンに設定されているキーバンクのエフェクト出力を、ステレオアウトプットに出力するかどうかを設定します。
- AS1 ~ AS8
- ・AS1 ~ AS8(アサインアブルアウトプット1 ~ 8)では、エフェクト出力をどのアサインアブルアウトプットから出力するかを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   ・  (View)を押すと、画面左上の部分の表示を「鍵盤表示」と「キーバンクのサンプルネーム表示」に交互に切り換えることができます。(サンプルがステレオサンプルの場合には、左チャンネル側のサンプル名が表示されます)
-   ・  (MTgt)を押すと、MIDIトウターゲット機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-   ・  (Tmpl)を押すと、保存されているエフェクトのテンプレートを呼び出すことができます。(本章 P. 6-31)
-   ・  (Rgst)を押すと、現在のエフェクトの設定を、テンプレートとして保存することができます。(本章 P. 6-32)



注 意

- ・エフェクトのオン / オフ、キーバンクのオン / オフで「on」を選択しても、ステレオアウトプットやアサインアブルアウトプット1 ~ 8が「off」になっていると、エフェクトのかかった音はどこにも出力されません。
- ・任意のキーバンクにボイスエフェクトをかけたい場合には、Map画面でキーバンクごとのステレオアウトをオフにして、この画面でステレオアウトをオンにします。これでボイスエフェクトをかけたキーバンクのみがステレオアウトプットに出力されます。

Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター

機能 トリガーリストとして持つボイスエフェクトのイコライザー部分の設定を行います。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F2 (EQ)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
<Low>	P01:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P02:Freq (Hz) 32 Hz ~ 5.6 kHz P03:Q 0.1 ~ 5.0 P04:Type shelf, peak, cut
<Mid>	P05:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P06:Freq (Hz) 32 Hz ~ 18 kHz P07:Q 0.1 ~ 5.0
<High>	P08:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P09:Freq (Hz) 500 Hz ~ 18 kHz P10:Q 0.1 ~ 5.0 P11:Type shelf, peak, cut

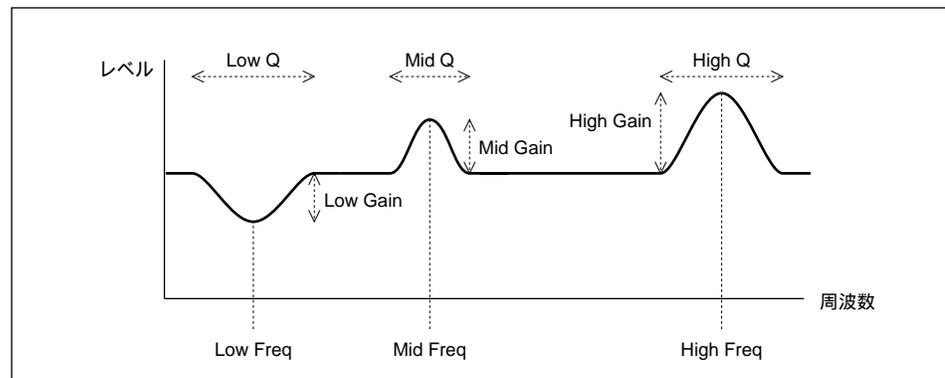
```
TRG-EfctEQ :PhraseTracks
Grp=[mod ] Type=[EQ+Pitch Change 1] [on]
          <Low> <Mid> <High>
Gain(dB) P01: +5 P05: 0 P08: +5
Freq(Hz) P02:500 P06:1k P09:rk
Q P03:0.7 P07:0.7 P10:0.7
Type P04:shelf P11:shelf
Mstr EQ Parm Trm2|Kst
```

 **解説**

- ・トリガーリスト自身が持つボイスエフェクトの種類やオン/オフを選択し、イコライザーの設定を行います。
- ・F8 (Efct)を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm)を使います。
- ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
- ・グループの設定や、エフェクトタイプの設定で「through」が選択されている場合には、イコライザーに関する項目は表示されません。

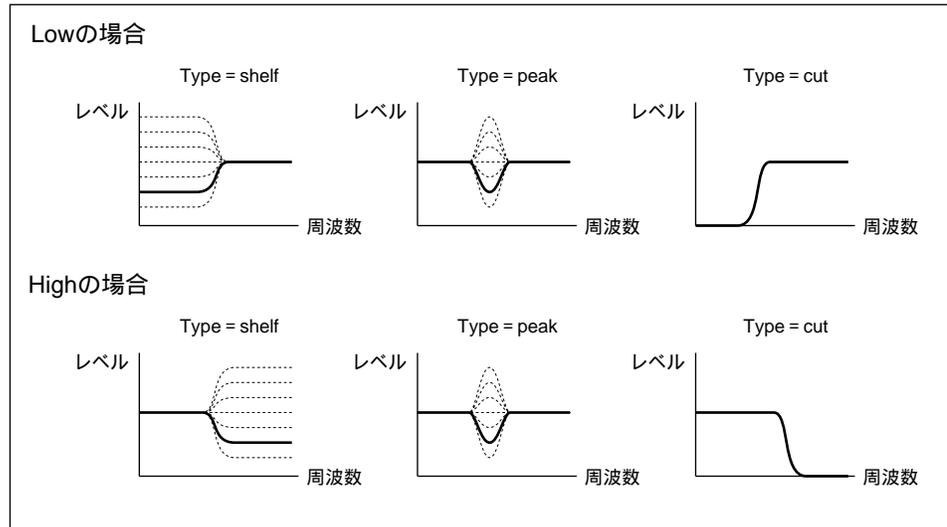
- Grp
- ・Grp (Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 6-24)
- Type
- ・Type (Effect type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。

- off/on ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Gain(dB) ・Low, Mid, Highの各Gain(ゲイン)では、設定されたフリケンシーの帯域をどのくらい増幅、減衰させるかを設定します。
 ・ただし、LowまたはHighのタイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。
- Freq(Hz) ・Low, Mid, Highの各Freq(Frequency : フリケンシー)では、それぞれの周波数ポイントを設定します。
- Q ・Low, Mid, Highの各Q(キュー)では、強調、減衰を行う幅(帯域幅)を設定します。
 ・この数値を大きくするほど、フリケンシーを中心としたせまい帯域で強調、減衰が行われます。ただし、LowまたはHighでタイプを「peak」以外に設定した場合にはQの設定は無効となります。
 ・次の図は、ホワイトノイズにイコライザーを通した場合の周波数特性の変化を示しています。



- Type ・Low, Highの各Type(Equalizer Type : イコライザータイプ)では、イコライザーのタイプを次の中から選択します。
- shelf(shelving) : Lowの場合は、設定したフリケンシーより低い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。Highの場合は、設定したフリケンシーよりも高い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。
- peak : 設定したフリケンシー付近だけを強調、減衰します。
- cut : Lowの場合は、設定したフリケンシーより低い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。Highの場合は、設定したフリケンシーよりも高い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。

・次の図の点線は、ゲインによる特性の変化を示します。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

・ SHIFT + F7 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 6-31)

SHIFT + F8

・ SHIFT + F8 (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 6-32)



注 意

・ Low, High のイコライザータイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。



参 考

・ Mid のイコライザータイプは、「Peak」に固定されています。
 ・ パフォーマンスでトリガーリストを使用する場合には、トリガーリストで設定したボイスエフェクトを使用するか、パフォーマンス側で設定したボイスエフェクトを使用するかを選択することができます。

Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター

機能 トリガーリストとして持つボイスエフェクトの細かい設定を行います。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F3 (Parm)

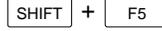
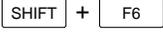
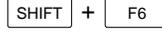
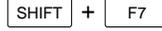
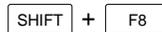
Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
各パラメーターはエフェクトタイプにより変化	

```
TRG-EfctParm:PhraseTracks
Grp=[mod ] Type=[EQ+Pitch Change 1]lonJ
P12 Pitch Coarse =
P13 Pitch Fine = +0.0
P14 PitchDelayTime(1/10ms)= 0.0
P15 Feedback Gain(%) = 0.0
P16 Dry Level(%) = 80.0
Mstr EQ Parm
```

解説

- ・トリガーリスト側で持っているボイスエフェクトの種類やオン/オフを選択し、エフェクトのイコライザー以外の部分の設定を行います。
 - ・F8 (Efct)を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm)を使います。
 - ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
 - ・タイプの設定で「through」や「EQ」が選択されている場合には、エフェクトのパラメーターに関する項目は表示されません。
 - ・パラメーターは1画面で表示しきれないため、複数の画面に分けて表示します。この切り換えには、SHIFT + F5 ()、SHIFT + F6 ()を使います。
- Grp
- ・Grp (Group : グループ)では、エフェクトの大きな分類を選択します。(本章P. 6-24)
- Type
- ・Type (Effect Type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
- ・off/on (オフ/オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
 - ・各パラメーターの種類と設定範囲は、選択したエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、リファレンス付録の「ボイスエフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  •  ()を押すと、前ページのパラメーター画面を表示します。
-  •  ()を押すと、次ページのパラメーター画面を表示します。
-  •  (Tmpl)を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 6-31)
-  •  (Rgst)を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 6-32)



注 意

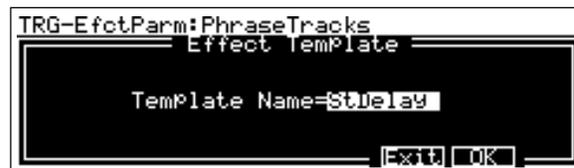
- トリガーリストでは、ボイスエフェクトの「misc : EQ + Beat Change」は機能しません。(ビートチェンジがピッチチェンジのように機能します)

Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているエフェクトテンプレートを呼び出します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F7 (Tmpl)

Template Name 4種類から選択



 **解説**

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)されているエフェクトテンプレートから、任意のテンプレートを選び出します。
- ・エフェクトテンプレートは、4種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の4種類のエフェクトテンプレートが用意されています。

StDelay : ステレオに広がるディレイです。

AutoPan : 音がゆっくりと左右に移動するオートパンです。

De-Esser : ボーカルのレコーディングなどで耳につく子音を抑える効果です。

Radio : AMラジオのようなゆれ、歪みを作り出します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit) を押すと、エフェクトテンプレートの呼び出しを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、選択したエフェクトテンプレートを選び出します。

 **注意**

- ・エフェクトテンプレートを選び出すと、それまでのボイスエフェクトの設定は消えてしまいます。

 **参考**

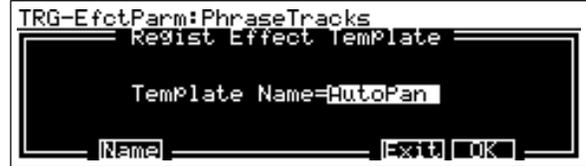
- ・エフェクトテンプレートの保存は、次ページのレジストエフェクトテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このエフェクトテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Efct / Rgst : EFFECT REGIST TEMPLATE : エフェクトレジストテンプレート

機能 設定されているボイスエフェクトを、エフェクトテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F8 (Rgst)

Template Name 最大8文字



 **解説**

- ・現在エディット中のボイスエフェクトの全設定を、プリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)します。
- ・このレジストテンプレートは、すでにある4種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name) を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 ・ F2 (Name) を押すと、エフェクトテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを中止します。
- F7 ・ F7 (OK) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを実行します。

 **注意**

- ・レジストエフェクトテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

 **参考**

- ・ F2 (Name) を使ってネームを変更した後、F6 (Exit) を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使用したい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク(ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど)にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

ヤマハ株式会社

メモリーモード：
サンプルエディット

この章では、メモリー上のオブジェクト「サンプル」をエディットする操作について説明します。

REFERENCE

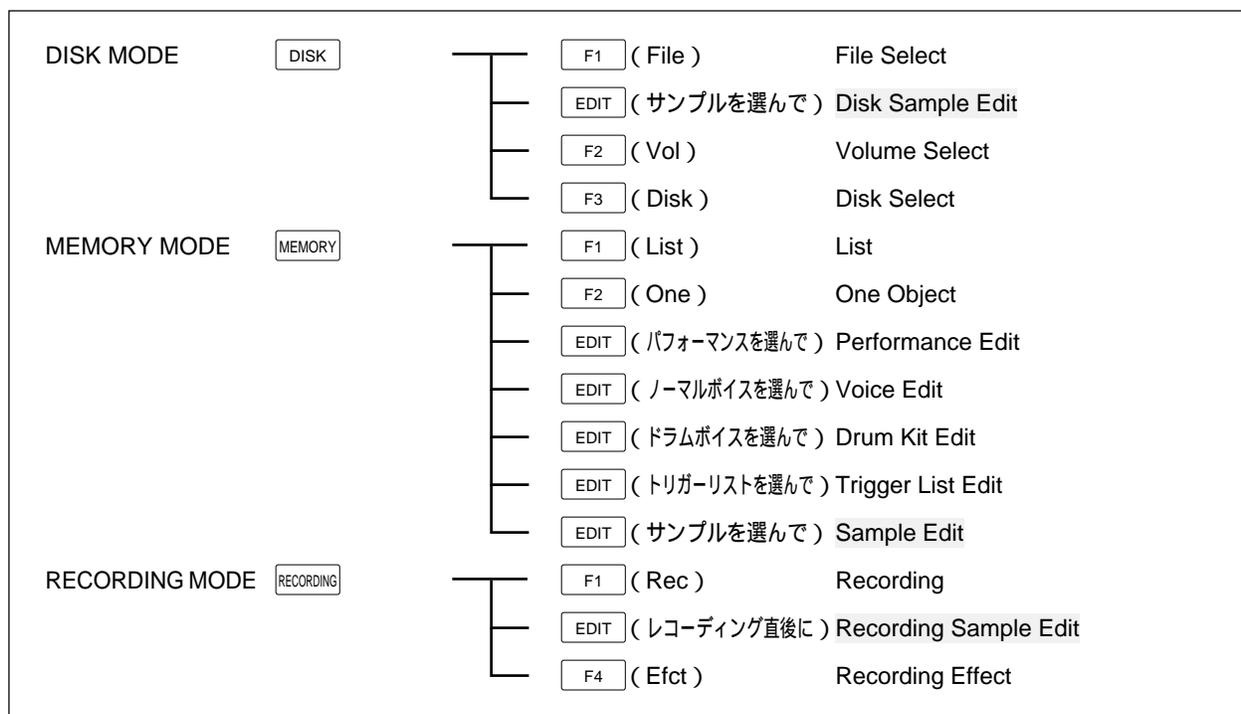
7

目次(サンプルエディット)

サンプルエディット	7 - 3
Quic : QUICK EDIT : クイックエディット	7 - 5
Quic / Lock : LOCK : ロック	7 - 11
Quic / Time : TIME STRETCH : タイムストレッチ	7 - 13
Quic / Bkup : TEMPORARY BACKUP : テンポラリーバックアップ	7 - 15
Proc : PROCESS : プロセス	7 - 17
Proc / Lock : LOCK : ロック	7 - 22
Proc / Slct : AUTO REGION SELECT : オートリージョンセレクト	7 - 24
Proc / Bkup : TEMPORARY BACKUP : テンポラリーバックアップ	7 - 25
Proc / Job : JOB LIST : ジョブリスト	7 - 27
Loop : LOOP : ループ	7 - 32
Loop / Lock : LOCK : ロック	7 - 38
Loop / XFde : LOOP X FADE : ループクロスフェード	7 - 40
Loop / Bkup : TEMPORARY BACKUP : テンポラリーバックアップ	7 - 45
Loop / Splc : LOOP SPLICE : ループスプライス	7 - 47
Parm : PARAMETER : パラメーター	7 - 49
Parm / ST M : STEREO TO MONO : ステレオトゥーモノ	7 - 55
Parm / M ST : MONO TO STEREO : モノトゥーステレオ	7 - 56
Parm / Join : JOIN SAMPLE : ジョインサンプル	7 - 57
Parm / Mrge : MERGE SAMPLE : マージサンプル	7 - 59
Parm / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ	7 - 60
Parm / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト	7 - 61
Parm / Rvrt : REVERT : リバート	7 - 63

サンプルエディット

ここでは、メモリーモードの中のサンプルエディットを中心に、ディスクモードのディスクサンプルエディットと、レコーディングモードのレコーディングサンプルエディットについても説明します。メモリーモードでは、リストまたはワンオブジェクトの画面でサンプルを選択し、**EDIT** を押すとサンプルエディットの画面が表示されます。



サンプルエディットは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



注意

・エイリアスサンプルに関しては、「アドレス関係の設定」と「パラメーターの設定」が有効となります。波形自体のエディット(カットなど)を行おうとすると、元のサンプルをエディットしても良いかを尋ねるメッセージが表示されます。



参 考

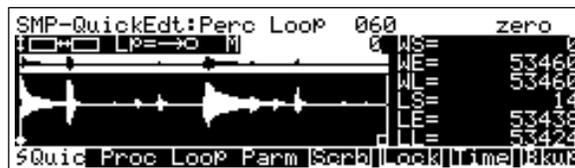
- ・ディスクモードのディスクサンプルエディットでは、この章で解説する機能のうち、「ループの設定」「バルクダンプ」「セーブ」「リポート」「タイムストレッチ」以外の機能を使うことができます。なお、ディスクサンプルエディットを行う場合は、セットアップユーティリティのユーザーインターフェース、ミスレイニアスの「Disk Sample Edit Protect」を「off」に設定しておきます。また、ディスクサンプルエディットでは、ディスク上のサンプルにアクセスするため発音に若干時間がかかる場合があります。
- ・レコーディングモードのレコーディングサンプルエディットでは、この章で解説するすべての機能を使うことができます。
- ・上位オブジェクトのエディットから、サンプルエディットに入った場合、一部の機能が使えない場合があります。

Quic : QUICK EDIT : クイックエディット

機能 サンプルの基本的な部分を手早くエディットします。

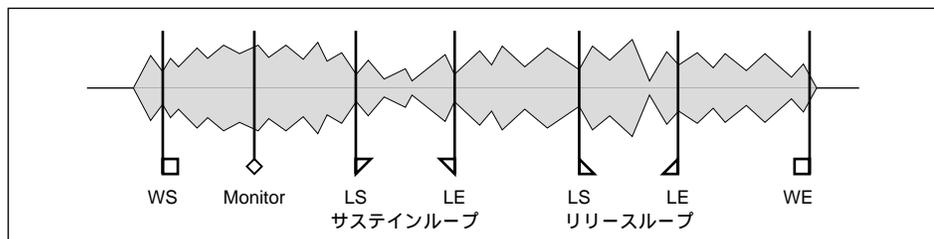
操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F1 (Quic)

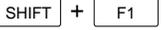
↓	最小 ~ 最大
←→	最小 ~ 最大
Lp	→, →X, →X→, →X→X, →X→, ←→, OX→, ←X→
M	0 ~ サンプルの最大長
WS	0 ~ サンプルの最大長
WE	0 ~ サンプルの最大長
WL	0 ~ サンプルの最大長
LS	0 ~ サンプルの最大長
LE	0 ~ サンプルの最大長
LL	0 ~ サンプルの最大長



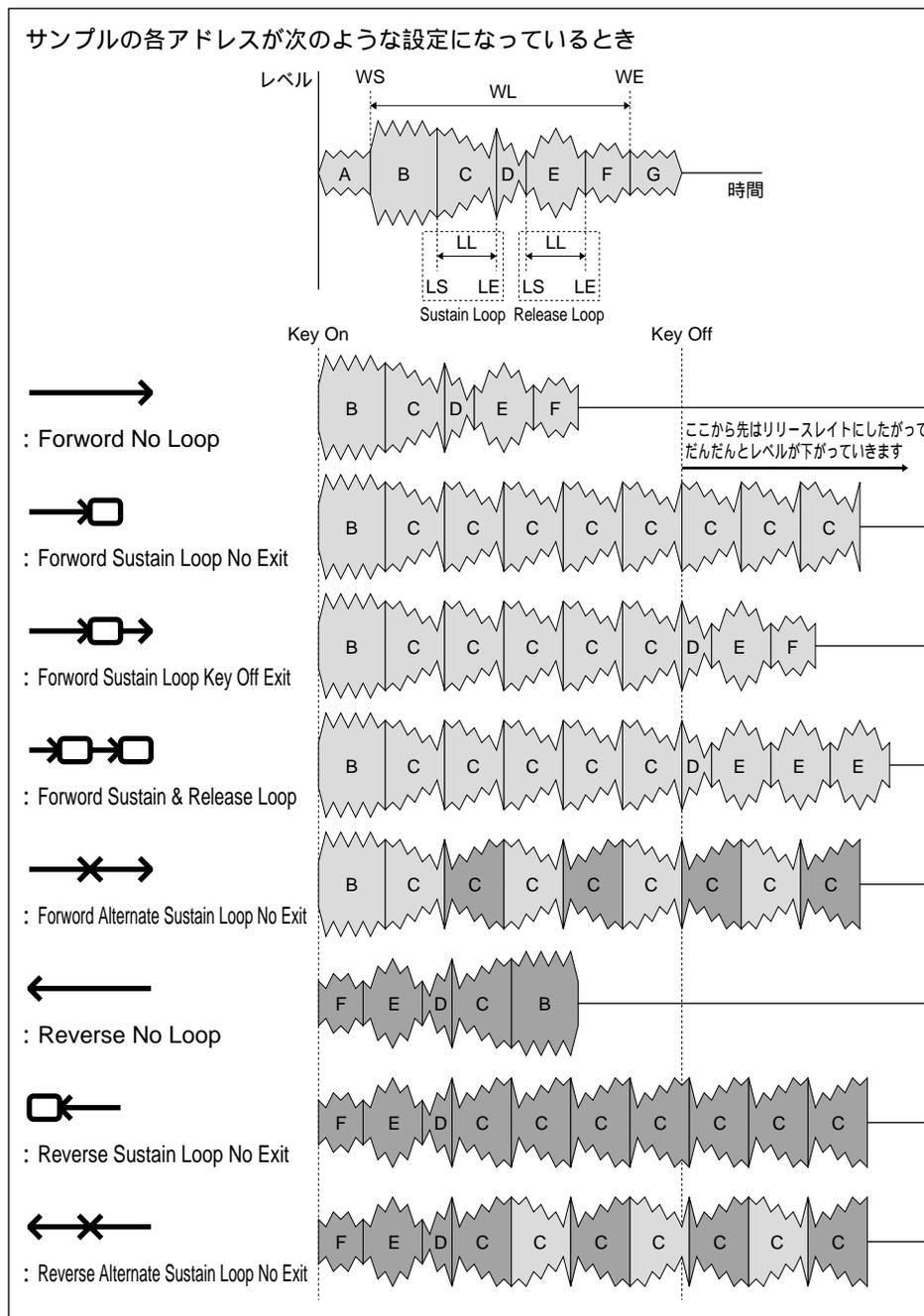
解説

- ・サンプルに関する基本的な部分を簡単な操作で設定します。
- ・画面に表示される波形表示の方法や数値の単位などは、F4 (Parm) の画面で設定します。
- ・この設定画面では、波形表示部分に旗のようなマークで各アドレスの設定位置が表示されます。(カーソルのあるアドレスの旗マークは塗りつぶされます)
- ・ただし、ループモードによっては、リリースループのLS, LEは表示されません。また、この設定画面で、サステインループを設定することができます。



- ・ジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使って各アドレスを設定するときに、その動きに合わせて音を出す機能(スクラブ機能)のオン/オフを選択することができます。この切り換えには、 (Scrb)を使います。オンのとき「Scrb」が点滅表示となります。
 - ・ (M)を押すと、いつでもモニターアドレスからサンプルを再生することができます。
 - ・各アドレスの設定では、ロック(本章P.7-11)によって、任意の条件を満たすアドレスに強制的に位置付けることもできます。
 - ・状況によっては、各アドレスやレンジを変更することで、他のアドレスやレンジの設定も変化します。
- ↓
- ・「↓」では、サンプル波形の画面表示の縦方向(レベル)の倍率を設定します。
 - ・現在の表示倍率は、「↓」の右側に横棒グラフで表示されます。横棒グラフが左端の最小になっているとき1倍の状態です。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
- ←
- ・「←」では、サンプル波形の画面表示の横方向(時間)の倍率を設定します。
 - ・現在の表示倍率は、「←」の右側に横棒グラフで表示されます。横棒グラフが左端の最小になっているとき1倍の状態です。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
 - ・表示倍率を上げ、ある限界を越えると、スクラブ機能は使えなくなります。

Lp ・Lp(Loop Mode : ループモード)では、ループの方法を次の中から設定します。



- ・ただし、この設定画面でリリースループの「LS」「LE」「LL」を設定することはできません。これらの項目は、ループ(本章 P. 7-32)で設定します。
- ・「 → 」 「 ← 」以外を選択した場合には、後述のサステインループスタートアドレス、サステインループエンドアドレス、サステインループレンジスの項目でループ範囲を設定します。

- M
- ・M(Monitor Address : モニターアドレス)では、モニターアドレスを設定します。
 - ・ここにカーソルがあるときには、ジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使って、サンプルの任意のアドレスの音をモニターすることができます。(スクラブ機能がオンのとき)
 - ・また、**SHIFT** + **F1** (**M**)を使うときには、その再生を開始するアドレスにもなります。
 - ・**SHIFT** + **F5** (**M**)を使って、現在のモニターアドレスを、任意のアドレス項目(ウェーブスタートアドレスやループスタートアドレスなど)にコピーすることができます。
 - ・また、**SHIFT** + **F6** (**M**)を使って、現在カーソルの置かれている任意のアドレス項目(ウェーブスタートアドレスやループスタートアドレスなど)をモニターアドレスにコピーすることもできます。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
- WS
- ・WS(Wave Start Address : ウェーブスタートアドレス)では、ウェーブスタートアドレスを設定します。(**AUDITION** を押すと、このアドレスから再生がはじまります)
 - ・ウェーブスタートアドレスは、原則として再生を開始するアドレスのことで、ループモードによっては、多少役割が変化します。
- WE
- ・WE(Wave End Address : ウェーブエンドアドレス)では、ウェーブエンドアドレスを設定します。(**AUDITION** で再生しているとき、このアドレスで再生が終了します)
 - ・ウェーブエンドアドレスは、原則として再生を終了するアドレスのことで、ループモードによっては、多少役割が変化します。
- WL
- ・WL(Wave Length : ウェーブレンクス)では、ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレス間のウェーブの長さを設定します。
 - ・この項目を変更すると、ウェーブスタートアドレスはそのまま、ウェーブエンドアドレスが変更されます。
- LS
- ・LS(Sustain Loop Start Address : サステインループスタートアドレス)では、サステインループのスタートアドレスを設定します。
 - ・サステインループスタートアドレスは、原則としてサステインループを開始するアドレスのことで、ループモードによっては、多少役割が変化します。
 - ・また、ノーマルボイスエディットのコントローラーのピッチベンドの設定が「2:slow&rev」「3:stop&rev」になっているときには、リバース再生のスタートアドレスにもなります。
- LE
- ・LE(Sustain Loop End Address : サステインループエンドアドレス)では、サステインループのエンドアドレスを設定します。
 - ・サステインループエンドアドレスは、原則としてサステインループ再生を終了するアドレスのことで、ループモードによっては、多少役割が変化します。

- LL
 - ・LL (Sustain Loop Length : サステインループレングス) では、サステインループスタートアドレスとサステインループエンドアドレス間のループ長さを設定します。
 - ・この項目を変更すると、サステインループスタートアドレスはそのまま、サステインループエンドアドレスが変更されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F5**
 - ・ **F5** (Scrb) を押すと、スクラブ機能のオン / オフが交互に切り換わります。
- F6**
 - ・ **F6** (Lock) を押すと、レングスを固定したり、自動的にアドレスを補正する機能を設定することができます。(本章 P. 7-11)
- F7**
 - ・ **F7** (Time) を押すと、ピッチを変えずにサンプルの長さを変更することができます。(本章 P. 7-13)
- F8**
 - ・ **F8** (Bkup) を押すと、サンプルを一時的にバックアップバッファに保存したり、保存したサンプルを呼び出したりすることができます。(本章 P. 7-15)
- SHIFT + F1**
 - ・ **SHIFT + F1** (M) を押すと、モニターアドレスからサンプルが再生されます。
- SHIFT + F2**
 - ・ **SHIFT + F2** (Extr) を押すと、エクストラクトが実行されます。
 - ・エクストラクトは、ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレスとに囲まれた部分だけを残し、ウェーブスタートアドレスより前、ウェーブエンドアドレスより後ろの部分削除する機能です。
 - ・この機能を実行した直後には、アンドウの機能を使うことができます。



- SHIFT + F3**
 - ・ **SHIFT + F3** (Norm) を押すと、ノーマライズが実行されます。
 - ・ノーマライズは、サンプル全体の中から最大レベルの部分を探し出し、そのレベルをクリップ寸前のレベルまで持ち上げる機能です。他の部分のレベルも同じ割合で持ち上げられます。



- SHIFT + F4**
 - ・ **SHIFT + F4** (Jump) の機能は、パラメーターのジャンプアドレス(本章 P. 7-49)の設定によって異なります。

- SHIFT

+

F5

 - **SHIFT** + **F5** (M)を押すと、現在のモニターアドレスを、カーソルのある任意のアドレス項目にコピーすることができます。
 - この機能を使用するときは、あらかじめモニターアドレスを目的のアドレスに移動した後、コピー先となるアドレス項目にカーソルを移動し、このボタンを押します。
- SHIFT

+

F6

 - **SHIFT** + **F6** (M)を押すと、現在のカーソルの置かれている項目のアドレスをモニターアドレスにコピーすることができます。
 - この機能を使用するときは、コピー元となるアドレス項目にカーソルを移動し、このボタンを押します。
- SHIFT

+

F7

 - **SHIFT** + **F7** (Xout)を押すと、波形表示部分の表示がズームアウト(より広範囲の波形を見ることができる状態に変化)します。
 - サンプル全体が波形表示部分いっぱいに表示されている状態のときには、ズームアウトできません。
- SHIFT

+

F8

 - **SHIFT** + **F8** (Xin)を押すと、波形表示部分の表示がズームイン(より一部を拡大して見ることができる状態に変化)します。



注 意

- 各種処理を実行することで、現在設定されているループアドレスなどが変更されてしまう場合には、その確認をするための画面が表示されます。
- レングスロックやオートゼロ、オートスナップがオンになっている場合には、各アドレスを変更するとき、特定のアドレスに強制的に補正されます。
- スケール(本章 P. 7-49)の設定によっては、「time」や「beat」という単位を使って各アドレス、レングスの設定を行うことができます。ただし、これらを選択し、-1 +1、0 ABC ~ 9 #& で設定を変更する場合には、その分解能に合わせる形で数値が増減されます。(アドレスよりも粗い増減になる場合があります)



参 考

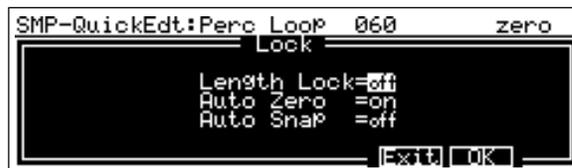
- ステレオサンプルを選択してサンプルエディットに入った場合は、パラメーター(本章 P. 7-49)の設定で、両チャンネルに対してエディットを行うか、片方のチャンネルだけに対してエディットを行うかを選択することができます。また、両チャンネルに対してエディットを行う場合、表示するチャンネルを選択することもできます。
- ノーマライズは、サンプルのレベルを最大限に大きくすることで、サンプルを用いて作るノーマルボイス、ドラムボイス、パフォーマンス、あるいは本機の出力以降におけるS/N比を抑えることができますが、すでにレコーディングの段階で混入したノイズが減ることはありません。
- ディスクサンプルエディットでは、ループモードの設定はできません。
- エイリアスサンプルに対してエクストラクトやノーマライズを行おうとすると、元のサンプルをエディットしても良いかを尋ねるメッセージが表示されます。

Quic / Lock : LOCK : ロック

機能 アドレスの設定作業を手助けします。

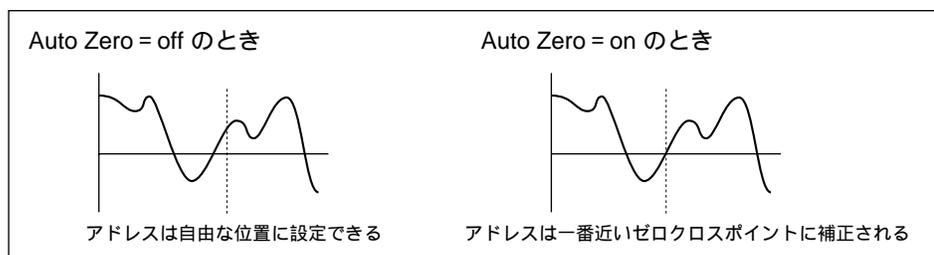
操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F1 (Quic) F6 (Lock)

Length Lock	off, on
Auto Zero	off, on
Auto Snap	off, on

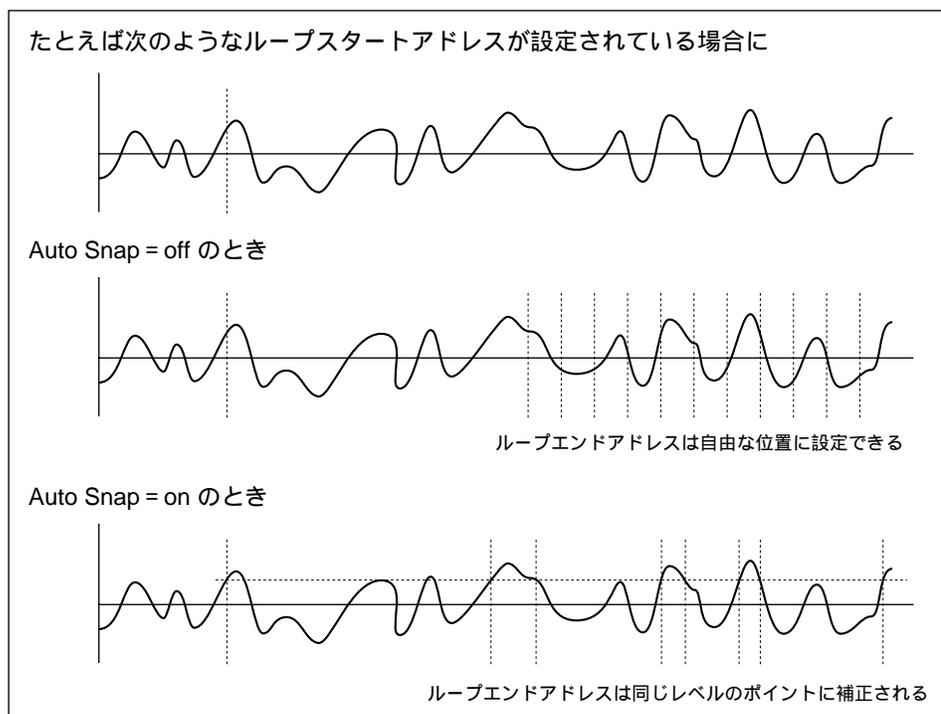


解説

- ウェーブスタートアドレスやループスタートアドレスなどのアドレスを設定するとき、自動的に任意の条件を満たす設定値に補正する機能を設定します。
- Length Lock
 - Length Lock(レングスロック)では、この画面に入る直前に設定されていたウェーブレングスの値を固定する機能を設定します。
 - 「on」のときは、ウェーブスタートアドレスを変更すると、同じ分だけウェーブエンドアドレスが前後します。逆にウェーブエンドアドレスを変更すると、同じ分だけウェーブスタートアドレスが前後します。
- Auto Zero
 - Auto Zero(オートゼロ)では、アドレスを変更するとき、自動的に波形のゼロクロスポイントに補正する機能を設定します。
 - 「on」のとき、この機能が働き、ジョグダイヤルなどで動かしたアドレスに一番近いゼロクロスポイントを見つけ出し、そのアドレスを設定値とします。



- Auto Snap
 - Auto Snap(オートスナップ)では、サステインループやリリースループのスタートアドレス、エンドアドレスを変更するとき、自動的にもう片方のアドレスのレベルと同じレベルのポイントに補正する機能を設定します。
 - 「on」のとき、この機能が働き、ジョグダイヤルなどで動かしたアドレスに一番近い同じレベルのポイントを見つけ出し、そのアドレスを設定値とします。



- **F6** (Exit) を押すと、設定を取り消し、元の画面に戻ります。
- **F7** (OK) を押すと、設定を確認し、元の画面に戻ります。



注意

- レングスロック、オートゼロ、オートスナップで、同時に2つ以上をオンにすることはできません。オンにできるのはどれか1つだけです。
- 設定したいアドレスの付近に、オートゼロやオートスナップの条件が満たされるポイントがない場合には、突然アドレスが大きく変化することがあります。



参考

- オートゼロの機能を使って、ウェーブスタートアドレスやウェーブエンドアドレスを設定することで、ノイズ(音の始まりや終わりで「ピツ」と聞こえる)のないサンプルを作ることができます。
- 自然なループを作るためには、ループのエンドアドレスとスタートアドレスがうまくつながるようにアドレスを設定しなくてはなりません。オートスナップの機能は、このようなときに力を発揮する機能です。

Quic / Time : TIME STRETCH : タイムストレッチ

機能 ピッチを変えずに、サンプルの長さを変更します。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F1 (Quic) F7 (Time)

Length 20% ~ 2000%



解説

- ・サンプル全体の長さを変更します。たとえば、早口のおしゃべりをゆっくりとした口調に変更したりすることができます。このときテープレコーダーのようにピッチが変ってしまうことはありません。
- ・このタイムストレッチの処理は、波形全体に対して行われます。(ウェーブスタートアドレス~ウェーブエンドアドレス間だけの処理ではありません)

- Length
- ・Length(レングス)では、変更後のサンプルの長さを設定します。
 - ・<Origin>の部分には、元々のサンプルの長さが表示されます。
 - ・また、スケール(本章 P. 7-49)の設定で「time」や「beat」が選択されている場合には、変更前後の時間や拍数(4分音符の数)が表示されます。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Try) を押すと、タイムストレッチを実行した後の音を仮の状態を確認することができます。
- F6 F6 (Exit) を押すと、タイムストレッチを実行しないで元の画面に戻ります。
- F7 F7 (Go) を押すと、タイムストレッチを実行し、元の画面に戻ります。



注意

- ・タイムストレッチの処理には、ある程度の時間がかかります。
- ・サンプルの中身によっては、思ったようなタイムストレッチが行われない場合もあります。原則として、伸長、圧縮は10%ぐらいまでに抑えておくことをおすすめします。(特殊効果を狙う場合は別です)
- ・設定によっては、実行後のレベルが下がる場合があります。
- ・システムクロックとサンプル自身のサンプリングフリケンシーが大きく異なったサンプルに対してタイムストレッチを行った場合、トライでの音と処理後の実際の音とは異なる場合があります。また、実際の音も劣化する場合があります。



参考

- ・この機能を使えば、たとえば、31秒の長さのナレーションを30秒に直したり、ドラムトラックのビートを少しゆっくりさせたりといったことが可能です。
- ・タイムストレッチは、波形全体に対して行う処理ですので、必要ならばあらかじめエクストラクトの処理を行っておくことで、処理時間を短縮することができます。
- ・システムクロックとサンプル自身のサンプリングフリケンシーが大きく異なったサンプルに対するタイムストレッチは、まず元サンプルをシステムクロックと同じ周波数でサンプリングし、そのサンプルに対してタイムストレッチすることをおすすめします。

Quic / Bkup : TEMPORARY BACKUP : テンポラリーバックアップ

機能 現在のサンプルを一時的にバッファーストアしたり、後でそれをリコールしたりします。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F1 (Quic) F8 (Bkup)

Buffer Number 1 ~ 3



解説

- ・現在エディットしているサンプルを一時的にバッファーストア(メモリー上の保管場所)に3種類までストア(保存)することができます。この操作でストアしたサンプルは、リコールの操作で呼び出すことができます。
- Buffer Number (バッファーストア番号)では、ストア先、あるいは呼び出すサンプルのバッファーストア番号1~3を設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (B1) を押すと、現在バッファーストア番号1にストアされているサンプルが再生されます。
・また、バッファーストア番号の値が1に変更されます。
- F3 F3 (B2) を押すと、現在バッファーストア番号2にストアされているサンプルが再生されます。
・また、バッファーストア番号の値が2に変更されます。
- F4 F4 (B3) を押すと、現在バッファーストア番号3にストアされているサンプルが再生されます。
・また、バッファーストア番号の値が3に変更されます。
- F5 F5 (Call) を押すと、設定されているバッファーストア番号のサンプルが呼び出され、そのサンプルのエディットの画面に戻ります。
- F6 F6 (Exit) を押すと、ストア、リコールを実行しないで元の画面に戻ります。
- F7 F7 (Go) を押すと、設定されているバッファーストア番号にサンプルが保存され、元のエディットの画面に戻ります。



注 意

- ・リコールを実行すると、現在のサンプルは、リコールされたサンプルに置き換わります。
- ・バッファーにストアされたサンプルは、別のサンプルのエディットに入った時点で消えてしまいます。
- ・テンポラリーバックアップを使用すると、その容量分だけメモリーが消費されます。



参 考

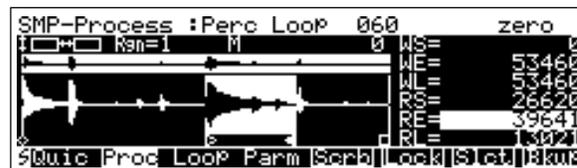
- ・細かいサンプルエディットを進めていくような場合、「ある程度できあがったらストアを実行し、さらに試行錯誤してみて失敗に終わったら、リコールでストアした時点まで戻る」この繰り返しで能率良くエディットを行うことができます。

Proc : PROCESS : プロセス

機能 サンプルの一部範囲をリージョンとして設定し、さまざまな編集を加えます。

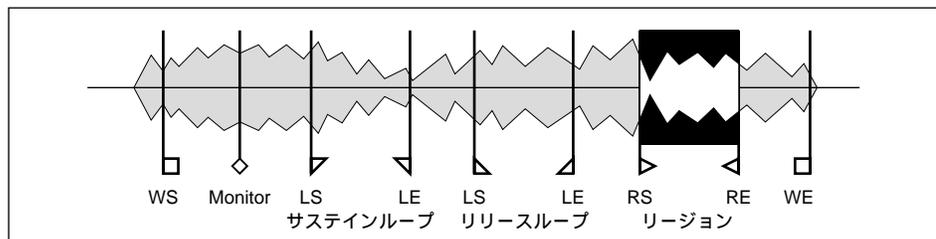
操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F2 (Proc)

↓	最小 ~ 最大
←	最小 ~ 最大
Rgn	1 ~ 8, all, wave, sus, rel
M	0 ~ サンプルの最大長
WS	0 ~ サンプルの最大長
WE	0 ~ サンプルの最大長
WL	0 ~ サンプルの最大長
RS	0 ~ サンプルの最大長
RE	0 ~ サンプルの最大長
RL	0 ~ サンプルの最大長



解説

- ・サンプルの一部をリージョン(範囲)として設定し、そのリージョンに対してさまざまな編集を行います。
- ・リージョンは、最大8つ(Rgn 1~8)まで設定することができます。また、サンプル全体やウェーブ範囲、サンプルループ範囲、リリースループ範囲などを選択することもできます。
- ・この設定画面では、波形表示部分に旗のようなマークで各アドレスの設定位置が表示されます。(カーソルのあるアドレスの旗マークは塗りつぶされます)
- ・ただし、この画面でサステインループ、リリースループのアドレスを変更することはできません。



- ・ジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使って各アドレスを設定するときに、その動きに合わせて音を出す機能(スクラブ機能)のオン/オフを選択することができます。この切り換えには、F5 (Scrb)を使います。オンのとき「Scrb」が点滅表示となります。
 - ・SHIFT + F1 (M)を押すと、いつでもモニターアドレスからサンプルを再生することができます。
 - ・SHIFT + F2 (Rgn)を押すと、現在設定されているリージョン範囲のサンプルを再生することができます。
 - ・各アドレスの設定では、ロック(本章P.7-22)によって、任意の条件を満たすアドレスに強制的に位置付けることもできます。
 - ・状況によっては、各アドレスやレンジを変更することで、他のアドレスやレンジの設定も変化します。
- ↓
- ・「↑」では、サンプル波形の画面表示の縦方向(レベル)の倍率を設定します。
 - ・現在の表示倍率は、「↑」の右側に横棒グラフで表示されます。横棒グラフが左端の最小になっているとき1倍の状態です。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
- ←
- ・「↔」では、サンプル波形の画面表示の横方向(時間)の倍率を設定します。
 - ・現在の表示倍率は、「↔」の右側に横棒グラフで表示されます。横棒グラフが左端の最小になっているとき1倍の状態です。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
- Rgn
- ・Rgn(リージョンナンバー)では、画面に表示する(処理の対象となる)リージョンのナンバーを設定します。
 - ・リージョンナンバー1~8以外に、次のような特定の範囲をリージョンとして使うこともできます。
- | | |
|------|--|
| all | : サンプル全体を選択します。 |
| wave | : ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレスに囲まれた範囲を選択します。 |
| sus | : サステインループスタートアドレスとサステインループエンドアドレスに囲まれた範囲を選択します。 |
| rel | : リリースループスタートアドレスとリリースループエンドアドレスに囲まれた範囲を選択します。 |
- ・ただし、これらの特定の範囲を選択した場合には、後述の「RS」「RE」「RL」を使ってリージョンを変更することはできません。もし、上記の特定の範囲を選択した上で、さらにリージョンを変更したい場合には、オートリージョンセレクト(本章P.7-24)でいったん1~8のリージョンナンバーにこれらの範囲を呼び出してから、アドレス変更の操作を行ってください。

- M
- ・M (Monitor Address : モニターアドレス) では、モニターアドレスを設定します。
 - ・ここにカーソルがあるときには、ジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使って、サンプルの任意のアドレスの音をモニターすることができます。(スクラブ機能がオンのとき)
 - ・また、**SHIFT** + **F1** (**M**) を使うときには、その再生を開始するアドレスにもなります。
 - ・**SHIFT** + **F5** (**M**) を使って、現在のモニターアドレスを、任意のアドレス項目(ループスタートアドレスやリージョンスタートアドレスなど)にコピーすることができます。
 - ・また、**SHIFT** + **F6** (**M**) を使って、現在カーソルの置かれている任意のアドレス項目(ループスタートアドレスやリージョンスタートアドレスなど)をモニターアドレスにコピーすることもできます。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
- WS
- ・WS (Wave Start Address : ウェーブスタートアドレス) では、ウェーブスタートアドレスを設定します。(**AUDITION** を押すと、このアドレスから再生がはじまります)
 - ・ウェーブスタートアドレスは、原則として再生を開始するアドレスのことですが、ループモード(本章 P. 7-32)によっては、多少役割が変化します。
- WE
- ・WE (Wave End Address : ウェーブエンドアドレス) では、ウェーブエンドアドレスを設定します。(**AUDITION** で再生しているとき、このアドレスで再生が終了します)
 - ・ウェーブエンドアドレスは、原則として再生を終了するアドレスのことですが、ループモード(本章 P. 7-32)によっては、多少役割が変化します。
- WL
- ・WL (Wave Length : ウェーブレンクス) では、ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレス間のウェーブの長さを設定します。
- RS
- ・RS (Region Start Address : リージョンスタートアドレス) では、リージョンのスタートアドレスを設定します。
- RE
- ・RE (Region End Address : リージョンエンドアドレス) では、リージョンのエンドアドレスを設定します。
- RL
- ・RL (Region Length : リージョンレンクス) では、リージョンスタートアドレスとリージョンエンドアドレス間のリージョンの長さを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F5

 - F5 (Scrb)を押すと、スクラブ機能のオン/オフが交互に切り換わります。
- F6

 - F6 (Lock)を押すと、レンジを固定したり、自動的にアドレスを補正する機能を設定することができます。(本章 P. 7-22)
- F7

 - F7 (Slct)を押すと、特定の部分をリージョンとして呼び出すことができます。(本章 P. 7-24)
- F8

 - F8 (Bkup)を押すと、サンプルを一時的にバックアップバッファに保存したり、保存したサンプルを呼び出ししたりすることができます。(本章 P. 7-25)
- SHIFT + F1

 - SHIFT + F1 (M)を押すと、モニターアドレスからサンプルが再生されます。
- SHIFT + F2

 - SHIFT + F2 (Rgn)を押すと、現在設定されているリージョンが再生されま
す。
- SHIFT + F3

 - SHIFT + F3 (Job)を押すと、現在選択されているリージョンに対して、さまざま加工を行うことができます。(本章 P. 7-27)
- SHIFT + F4

 - SHIFT + F4 (Jump)の機能は、パラメーターのジャンプアドレス(本章 P. 7-49)の設定によって異なります。
- SHIFT + F5

 - SHIFT + F5 (M)を押すと、現在のモニターアドレスを、カーソルのある任意のアドレス項目にコピーすることができます。
 - この機能を使用するときは、あらかじめモニターアドレスを目的のアドレスに移動した後、コピー先となるアドレス項目にカーソルを移動し、このボタンを押します。
- SHIFT + F6

 - SHIFT + F6 (M)を押すと、現在のカーソルの置かれている項目のアドレスをモニターアドレスにコピーすることができます。
 - この機能を使用するときは、コピー元となるアドレス項目にカーソルを移動し、このボタンを押します。
- SHIFT + F7

 - SHIFT + F7 (Xout)を押すと、波形表示部分の表示がズームアウト(より広範囲の波形を見ることができる状態に変化)します。
 - サンプル全体が波形表示部分いっぱいに表示されている状態のときには、ズームアウトできません。
- SHIFT + F8

 - SHIFT + F8 (Xin)を押すと、波形表示部分の表示がズームイン(より一部を拡大して見ることができる状態に変化)します。



注 意

- ・レングスロックやオートゼロ、オートスナップがオンになっている場合には、各アドレスを変更するとき、特定のアドレスに強制的に補正されます。
- ・スケール(本章 P. 7-49)の設定によっては、「time」や「beat」という単位を使って各アドレス、レングスの設定を行うことができます。ただし、これらを選択し、 、 ~ で設定を変更する場合には、その分解能に合わせる形で数値が増減されます。(アドレスよりも粗い増減になる場合があります)



参 考

- ・ステレオサンプルを選択してサンプルエディットに入った場合は、パラメーター(本章 P. 7-49)の設定で、両チャンネルに対してエディットを行うか、片方のチャンネルだけに対してエディットを行うかを選択することができます。また、両チャンネルに対してエディットを行う場合、表示するチャンネルを選択することもできます。

Proc / Lock : LOCK : ロック

機能 アドレスの設定作業を手助けします。

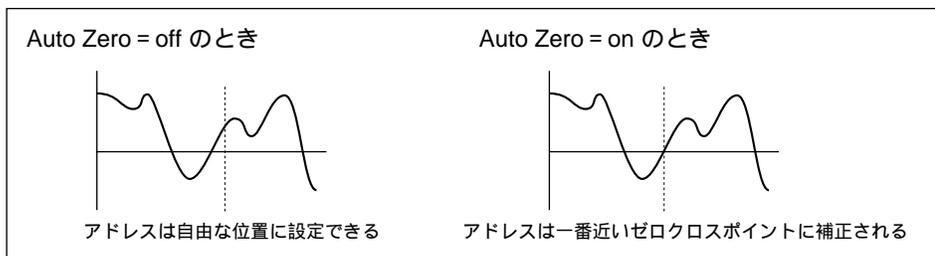
操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F2 (Proc) F6 (Lock)

Length Lock	off, on
Auto Zero	off, on
Auto Snap	off, on

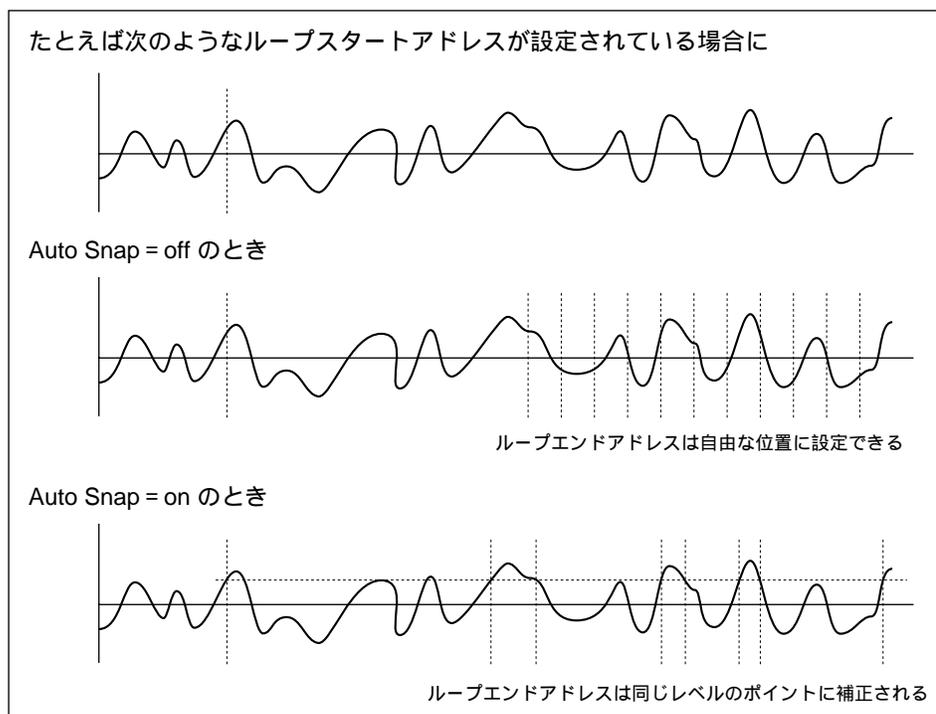


解説

- ウェーブスタートアドレスやループスタートアドレスなどのアドレスを設定するとき、自動的に任意の条件を満たす設定値に補正する機能を設定します。
- Length Lock
 - Length Lock(レングスロック)では、この画面に入る直前に設定されていたウェーブレングスの値を固定する機能を設定します。
 - 「on」のときは、ウェーブスタートアドレスを変更すると、同じ分だけウェーブエンドアドレスが前後します。逆にウェーブエンドアドレスを変更すると、同じ分だけウェーブスタートアドレスが前後します。
- Auto Zero
 - Auto Zero(オートゼロ)では、アドレスを変更するとき、自動的に波形のゼロクロスポイントに補正する機能を設定します。
 - 「on」のとき、この機能が働き、ジョグダイヤルなどで動かしたアドレスに一番近いゼロクロスポイントを見つけ出し、そのアドレスを設定値とします。



- Auto Snap
 - Auto Snap(オートスナップ)では、サステインループやリリースループのスタートアドレス、エンドアドレスを変更するとき、自動的にもう片方のアドレスのレベルと同じレベルのポイントに補正する機能を設定します。
 - 「on」のとき、この機能が働き、ジョグダイヤルなどで動かしたアドレスに一番近い同じレベルのポイントを見つけ出し、そのアドレスを設定値とします。



- **F6** (Exit) を押すと、設定を取り消し、元の画面に戻ります。
- **F7** (OK) を押すと、設定を確認し、元の画面に戻ります。



注意

- レングスロック、オートゼロ、オートスナップで、同時に2つ以上をオンにすることはできません。オンにできるのはどれか1つだけです。
- 設定したいアドレスの付近に、オートゼロやオートスナップの条件が満たされるポイントがない場合には、突然アドレスが大きく変化することがあります。



参考

- オートゼロの機能を使って、ウェーブスタートアドレスやウェーブエンドアドレスを設定することで、ノイズ(音の始まりや終わりで「ピツ」などと聴こえる)のないサンプルを作ることができます。

Proc / Slct : AUTO REGION SELECT : オートリージョンセレクト

機能 サンプルの特定の範囲をリージョンとして設定します。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F2 (Proc) F7 (Slct)

Auto Zoom off, on



解説

- ・サンプル全体、ウェーブ部分、サステインループ部分、リリースループ部分のいずれかを現在のリージョンとして選択します。
- Auto Zoom
 - ・Auto Zoom(オートズーム)では、任意のサンプル範囲を選択したとき、その部分だけを波形表示部分いっぱいにズームインして表示するか、しないかを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2
 - ・ F2 (All)を押すと、サンプル全体がリージョンとして選択されます。
- F3
 - ・ F3 (Wave)を押すと、ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレスに囲まれた範囲がリージョンとして選択されます。
- F4
 - ・ F4 (Sus)を押すと、サステインループスタートアドレスとサステインループエンドアドレスに囲まれた範囲がリージョンとして選択されます。
- F5
 - ・ F5 (Rel)を押すと、リリースループスタートアドレスとリリースループエンドアドレスに囲まれた範囲がリージョンとして選択されます。
- F6
 - ・ F6 (Exit)を押すと、リージョンの選択を実行しないで元の画面に戻ります。

注意

- ・プロセスの画面のリージョンナンバーの設定が1~8以外になっているときには、この機能は使えません。

参考

- ・上記の各範囲をリージョンとして選択するだけであれば(選択後、リージョンのスタートアドレスやエンドアドレスを変更する必要がないのであれば)、プロセスの画面のリージョンナンバーの項目で「all」や「wave」「sus」「rel」を選択の方が簡単です。

Proc / Bkup : TEMPORARY BACKUP : テンポラリーバックアップ

機能 現在のサンプルを一時的にバッファーストアしたり、後でそれをリコールしたりします。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F2 (Proc) F8 (Bkup)

Buffer Number 1 ~ 3



解説

- ・現在エディットしているサンプルを一時的にバッファーストア(メモリー上の保管場所)に3種類までストア(保存)することができます。この操作でストアしたサンプルは、リコールの操作で呼び出すことができます。
- Buffer Number (バッファーストア番号)では、ストア先、あるいは呼び出すサンプルのバッファーストア番号1~3を設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 (B1) を押すと、現在バッファーストア番号1にストアされているサンプルが再生されます。
また、バッファーストア番号の値が1に変更されます。
- F3 (B2) を押すと、現在バッファーストア番号2にストアされているサンプルが再生されます。
また、バッファーストア番号の値が2に変更されます。
- F4 (B3) を押すと、現在バッファーストア番号3にストアされているサンプルが再生されます。
また、バッファーストア番号の値が3に変更されます。
- F5 (Call) を押すと、設定されているバッファーストア番号のサンプルが呼び出され、そのサンプルのエディットの画面に戻ります。
- F6 (Exit) を押すと、ストア、リコールを実行しないで元の画面に戻ります。
- F7 (Go) を押すと、設定されているバッファーストア番号にサンプルが保存され、元のエディットの画面に戻ります。



注 意

- ・リコールを実行すると、現在のサンプルは、リコールされたサンプルに置き換わります。
- ・バッファーにストアされたサンプルは、別のサンプルのエディットに入った時点で消えてしまいます。
- ・テンポラリーバックアップを使用すると、その容量分だけメモリーが消費されます。



参 考

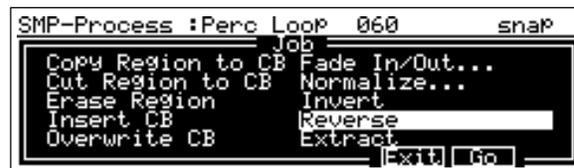
- ・細かいサンプルエディットを進めていくような場合、「ある程度できあがったらストアを実行し、さらに試行錯誤してみて失敗に終わったら、リコールでストアした時点まで戻る」この繰り返しで能率良くエディットを行うことができます。

Proc / Job : JOB LIST : ジョブリスト

機能 選択されているリージョンに対してさまざまなエディットを行います。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F2 (Proc) リージョンを設定 SHIFT + F3 (Job)

ジョブの種類 10種類



解説

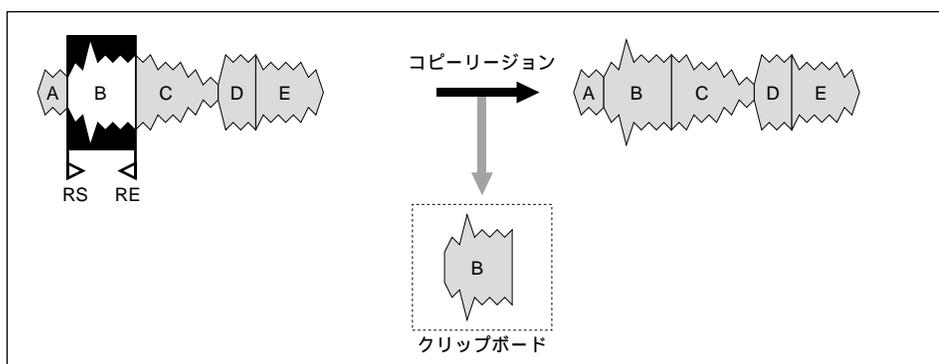
- ・プロセスの画面で選択されたリージョンに対して、さまざまなエディット(ジョブ)を加えます。
- ・ジョブを選択した後、F7 (Go)を押すことで、すぐに加工が行われるものと、いったん設定画面が表示されるものがあります。ジョブ名の後ろに「...」が付いているものは、設定画面が表示されるものです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit)を押すと、ジョブを実行しないで元の画面に戻ります。
- F7 F7 (Go)を押すと、選択したジョブが実行されます。

各ジョブの内容は、次の通りです。

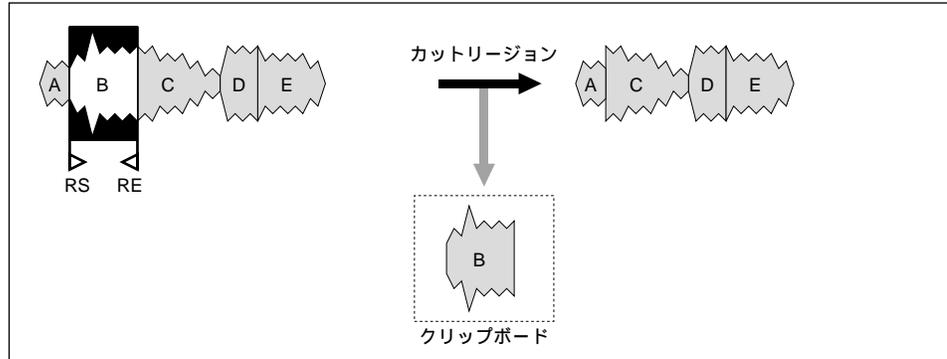
- Copy Region to CB
- ・Copy Region to CB(コピーリージョントゥークリップボード)では、選択されたリージョンをクリップボード(CB:一時的な保管場所)にコピーします。
 - ・このジョブの前後でサンプルは変化しません。



- ・クリップボードにコピーされたリージョンは、インサートクリップボードで別のリージョンの後ろに挿入したり、オーバーライトクリップボードで別のリージョンと置き換えたりすることができます。

Cut Region to CB

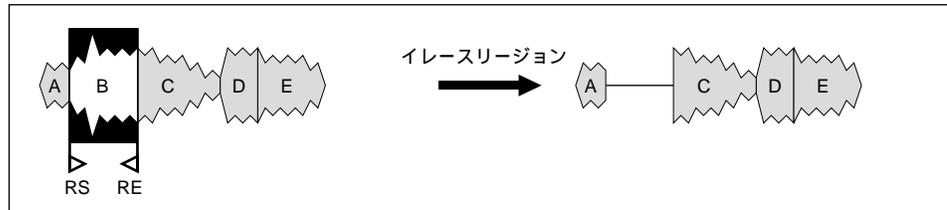
・Cut Region to CB(カッターリジョントワークリップボード)では、選択されたリージョンを削除し、そのリージョンより後ろの部分をつめます。削除された部分は、クリップボードに入ります。



・クリップボードに入ったリージョンは、インサートクリップボードで別のリージョンの後ろに挿入したり、オーバーライトクリップボードで別のリージョンと置き換えたりすることができます。

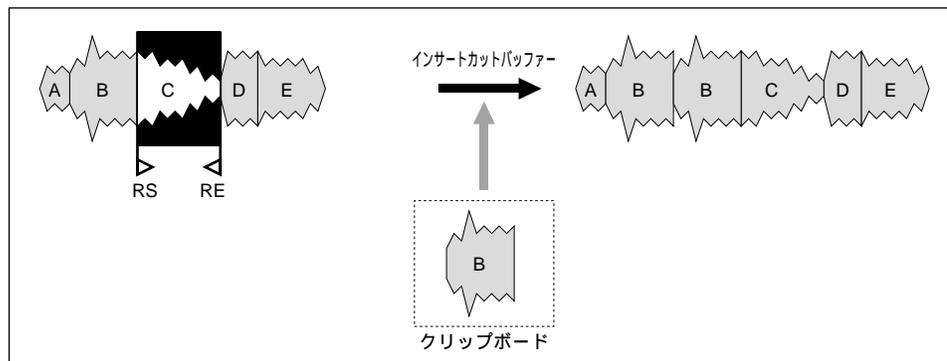
Erase Region

・Erase Region(イレースリジョン)では、選択されたリージョンを消去します。消去されたリージョンの範囲は無音の状態となります。消去された部分がクリップボードに入ることはありません。

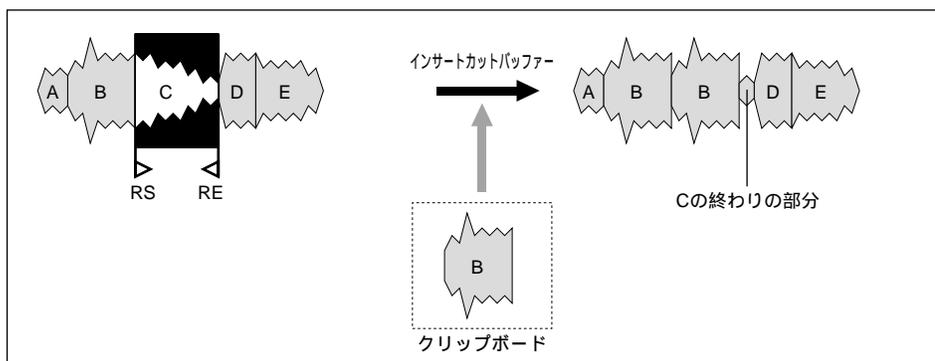


Insert CB

・Insert CB(インサートクリップボード)では、選択されたリージョンのスタートアドレスの後ろに、クリップボードに入っている部分を挿入します。

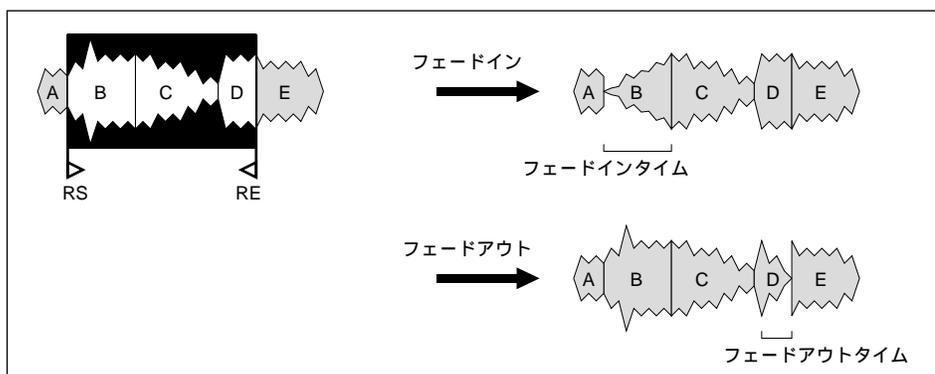


- Overwrite CB
- ・Overwrite CB(オーバーライトクリップボード)では、クリップボードに入っている部分を、選択されたリージョンのスタートアドレスからそのまま書き込みます。

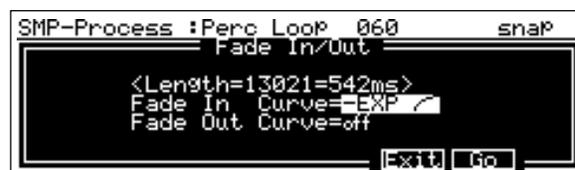


- ・このオーバーライトクリップボードの場合、リージョンエンドアドレスは、処理には関係しません。

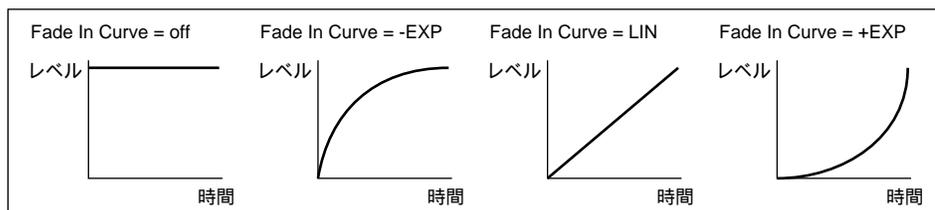
- Fade In/Out...
- ・Fade In/Out...(フェードイン/アウト)では、選択されたリージョンのレベルを徐々に大きくしていったり(フェードイン)、徐々に小さくしていく(フェードアウト)ジョブの設定を行います。



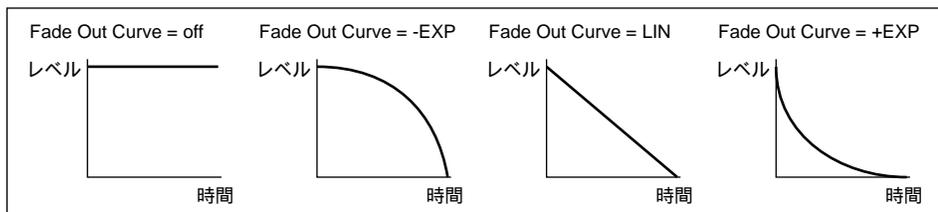
- ・このジョブを選択した場合には、次のような画面が表示されます。



- ・「Fade In Curve」(フェードインカーブ)では、フェードインのカーブを、次の中から選択します。



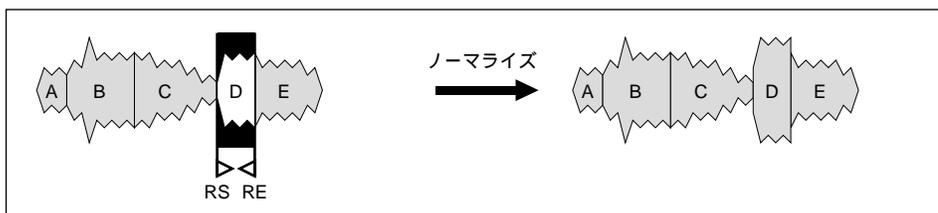
- ・「Fade Out Curve」(フェードアウトカーブ)では、フェードアウトのカーブを、次の中から選択します。



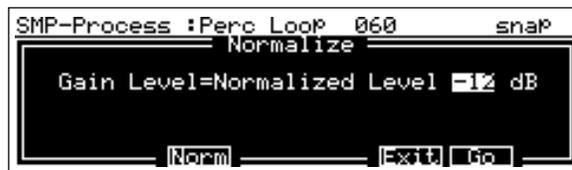
- ・一般的にフェードイン、フェードアウトは同時に使用しないで、別々に行うことをおすすめします。

Normalize...

- ・Normalize...(ノーマライズ)では、選択されたリージョンの中から最大レベルの部分を捜し出し、そのレベルを任意のレベルまで持ち上げるジョブを設定します。リージョン内の他の部分のレベルも同じ割合で持ち上げられます。



- ・このジョブを選択した場合には、次のような画面が表示されます。



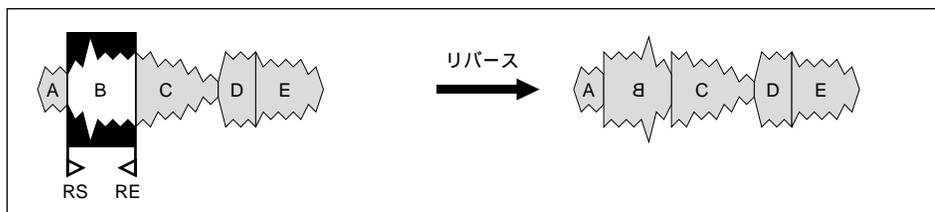
- ・「Gain Level」(ゲインレベル)では、持ち上げ後の最大レベルを、内部的な最大レベルに対して何dB低いレベルにするかを設定します。
- ・**F2** (Norm)を押すと、ゲインレベルを0dBに自動設定して、ノーマライズを実行します。

Invert

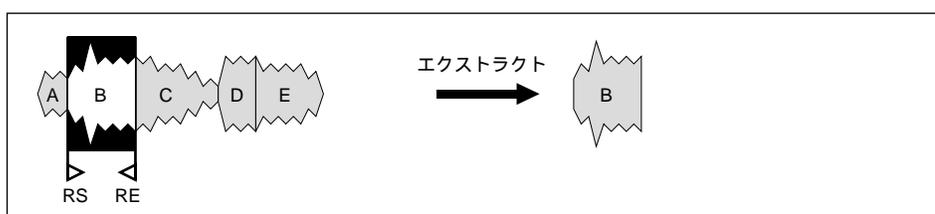
- ・Invert(インバート)では、選択されたリージョンの位相を逆転させます。(図はわかりやすくするためにかなり拡大してあります)



- Reverse
- Reverse(リバース)では、選択されたリージョンを時間的に逆転させます。ちょうどテープの逆回転のような効果となります。



- Extract
- Extract(エクストラクト)では、選択されたリージョンだけを残し、他の部分を削除します。



注意

- クリップボードに入るリージョンは1つだけです。したがって、コピーリージョンまたはカッターリージョンを実行すると、それまでクリップボードに入っていたリージョンは消えてしまいます。
- エイリアスサンプルに対してこれらのジョブを行おうとすると、元のサンプルをエディットしても良いかを尋ねるメッセージが表示されます。



参考

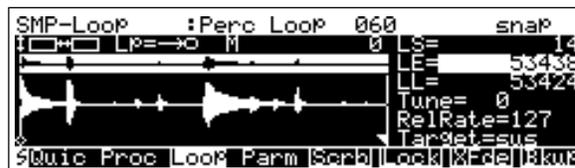
- クリップボードの機能をうまく使うことで、別々のサンプル間で、波形データのコピーを行うことができます。ただし、サンプリングフリケンシーの異なるデータのコピーを行うと、コピー先のサンプルに使用されているサンプリングフリケンシーで再生されます。

Loop : LOOP : ループ

機能 サステインループ、リリースループを設定します。

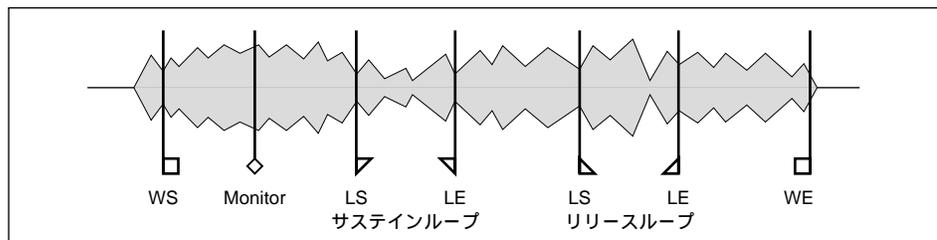
操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F3 (Loop)

↓	最小 ~ 最大
←→	最小 ~ 最大
Lp	→, →○, →○→, →○→○, →×→, ←, ←○, ←×
M	0 ~ サンプルの最大長
LS	0 ~ サンプルの最大長
LE	0 ~ サンプルの最大長
LL	0 ~ サンプルの最大長
Tune	-63 ~ +63
Rel Rate	0 ~ 63
Target	sus, rel



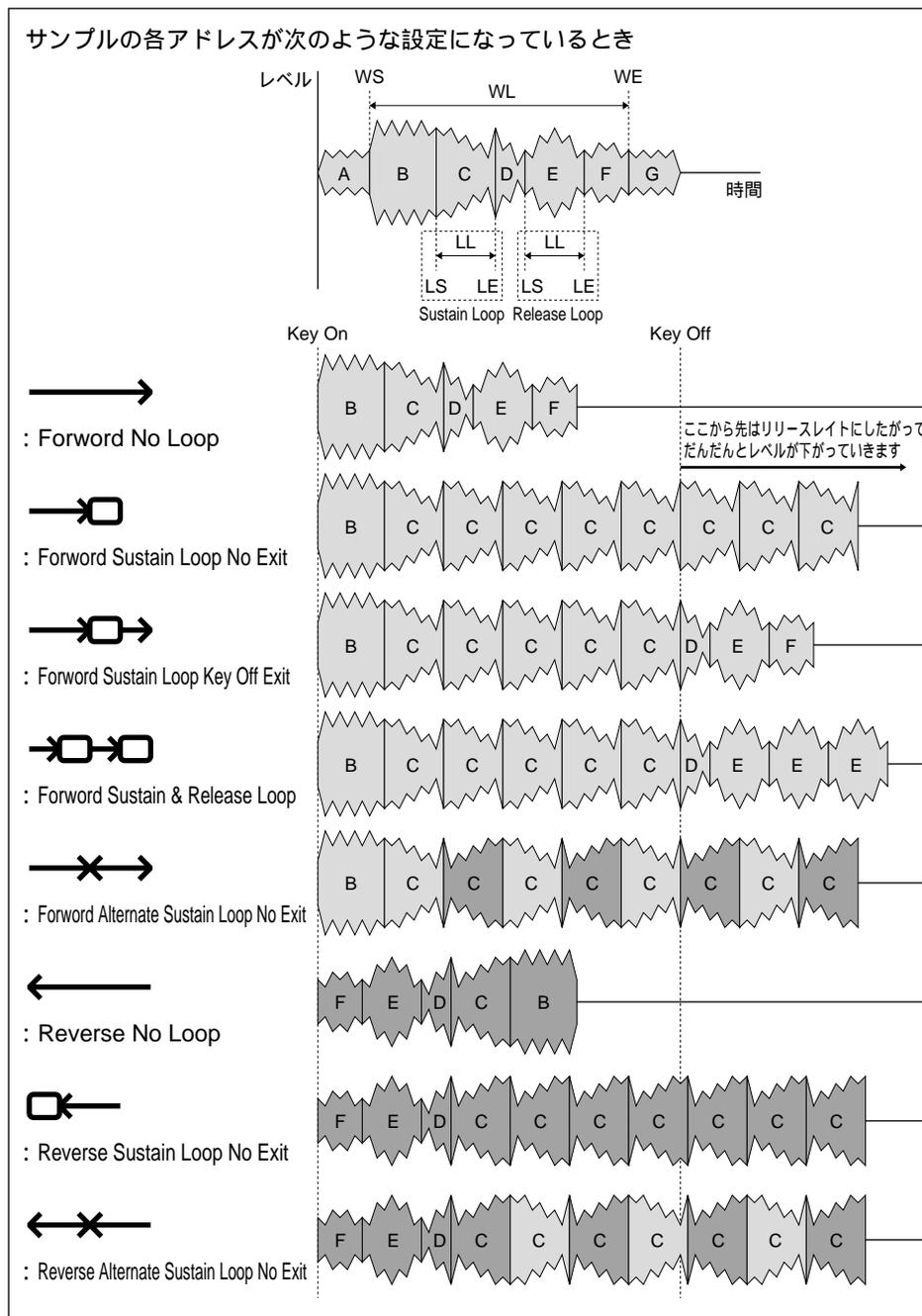
解説

- ・サステインループ、リリースループのスタートアドレス、エンドアドレス、レンジスや、ループのチューニング、リリースレイトを設定します。
- ・この設定画面には、サステインループの設定画面とリリースループの設定画面があります。この切り換えは、ターゲットの項目で行います。(リリースループの設定画面を表示できるのは、ループモードで「→○→○」を選択した場合のみです)
- ・この設定画面では、波形表示部分に旗のようなマークで各アドレスの設定位置が表示されます。(カーソルのあるアドレスの旗マークは塗りつぶされます)
- ・ただし、この設定画面で、ウェーブスタートアドレス、ウェーブエンドアドレス、ウェーブレンジスを変更することはできません。



- ・ジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使って各アドレスを設定するときに、その動きに合わせて音を出す機能(スクラブ機能)のオン/オフを選択することができます。この切り換えには、**F5** (Scrb)を使います。オンのとき「Scrb」が点滅表示となります。
 - ・**SHIFT** + **F1** (M)を押すと、いつでもモニターアドレスからサンプルを再生することができます。
 - ・**SHIFT** + **F2** (Lp)を押すと、現在設定されているループ範囲を繰り返し再生することができます。
 - ・状況によっては、各アドレスやレンジを変更することで、他のアドレスやレンジの設定も変化します。
- ↓
- ・「↓」では、サンプル波形の画面表示の縦方向(レベル)の倍率を設定します。
 - ・現在の表示倍率は、「↓」の右側に横棒グラフで表示されます。横棒グラフが左端の最小になっているとき1倍の状態です。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
- ←
- ・「←」では、サンプル波形の画面表示の横方向(時間)の倍率を設定します。
 - ・現在の表示倍率は、「←」の右側に横棒グラフで表示されます。横棒グラフが左端の最小になっているとき1倍の状態です。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。

Lp ・Lp(Loop Mode : ループモード)では、ループの方法を次の中から設定します。



・「 → 」 「 ← 」 を選択した場合には、サステインループ、リリースループの各設定項目は表示されません。また、リリースループの設定画面を表示できるのは、「 →○→ 」 を選択した場合のみです。

- M
- ・M(Monitor Address : モニターアドレス)では、モニターアドレスを設定します。
 - ・ここにカーソルがあるときには、ジョグダイヤル、シャトルダイヤルを使って、サンプルの任意のアドレスの音をモニターすることができます。(スクラブ機能がオンのとき)
 - ・また、**SHIFT** + **F1** (**M**)を使うときには、その再生を開始するアドレスにもなります。
 - ・**SHIFT** + **F5** (**M**)を使って、現在のモニターアドレスを、任意のアドレス項目にコピーすることができます。
 - ・また、**SHIFT** + **F6** (**M**)を使って、現在カーソルの置かれている任意のアドレス項目をモニターアドレスにコピーすることもできます。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
- LS
- ・LS(Loop Start Address : ループスタートアドレス)では、ループのスタートアドレスを設定します。
 - ・ターゲットで「sus」が選択されている場合には、サステインループのスタートアドレス、「rel」が選択されている場合には、リリースループのスタートアドレスを設定します。
- LE
- ・LE(Loop End Address : ループエンドアドレス)では、ループのエンドアドレスを設定します。
 - ・ターゲットで「sus」が選択されている場合には、サステインループのエンドアドレス、「rel」が選択されている場合には、リリースループのエンドアドレスを設定します。
- LL
- ・LL(Loop Length : ループレンジ)では、ループのスタートアドレスとループエンドアドレス間のループの長さを設定します。
 - ・ターゲットで「sus」が選択されている場合には、サステインループのレンジ、「rel」が選択されている場合には、リリースループのレンジを設定します。
- Tune
- ・Tune(Loop Tune : ループチューン)では、サステインループ、リリースループのチューニング(ループ内だけで反映されるチューニング)を設定します。
 - ・単位は1.171875セントです。
 - ・ターゲットで「sus」が選択されている場合には、サステインループのループチューン、「rel」が選択されている場合には、リリースループのループチューンを設定します。

- Rel Rate
- Rel Rate(Release Rate : リリースレイト)では、キーオフを受信した後のサンプル音の減衰の速さを設定します。
 - 数値が小さいほど、音が消えるまでに時間がかかります。
 - この項目は、サンプルエディット内だけで有効となるパラメーターで、サンプルデータには含まれません。リリースループなどのかかり具合をチェックするときなどに利用します。
- Target
- Target(ターゲット)では、サステインループの設定画面と、リリースループの設定画面を切り換えます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F5

 - F5 (Scrb)を押すと、スクラブ機能のオン / オフが交互に切り換わります。
- F6

 - F6 (Lock)を押すと、レンジを固定したり、自動的にアドレスを補正する機能を設定することができます。(本章 P. 7-38)
- F7

 - F7 (XFde)を押すと、ループのクロスフェードを設定することができます。(本章 P. 7-40)
- F8

 - F8 (Bkup)を押すと、サンプルを一時的にバックアップバッファに保存したり、保存したサンプルを呼び出したりすることができます。(本章 P. 7-45)
- SHIFT + F1

 - SHIFT + F1 ( M)を押すと、モニターアドレスからサンプルが再生されます。
- SHIFT + F2

 - SHIFT + F2 ( Lp)を押すと、現在設定されているループ部分が繰り返し再生されます。
- SHIFT + F3

 - SHIFT + F3 (Splc)を押すと、ループエンドアドレスとループスタートアドレスの接続を細かく調整することができます。(本章 P. 7-47)
- SHIFT + F4

 - SHIFT + F4 (Jump)の機能は、パラメーターのジャンプアドレス(本章 P. 7-49)の設定によって異なります。
- SHIFT + F5

 - SHIFT + F5 (M)を押すと、現在のモニターアドレスを、カーソルのある任意のアドレス項目にコピーすることができます。
 - この機能を使用するときは、あらかじめモニターアドレスを目的のアドレスに移動した後、コピー先となるアドレス項目にカーソルを移動し、このボタンを押します。
- SHIFT + F6

 - SHIFT + F6 (M)を押すと、現在のカーソルの置かれている項目のアドレスをモニターアドレスにコピーすることができます。
 - この機能を使用するときは、コピー元となるアドレス項目にカーソルを移動し、このボタンを押します。

SHIFT + F7

- ・ SHIFT + F7 (Xout) を押すと、波形表示部分の表示がズームアウト(より広範囲の波形を見ることができる状態に変化)します。
- ・ サンプル全体が波形表示部分いっぱいに表示されている状態のときには、ズームアウトできません。

SHIFT + F8

- ・ SHIFT + F8 (Xin) を押すと、波形表示部分の表示がズームイン(より一部を拡大して見ることができる状態に変化)します。



注 意

- ・ リリースレイトおよびターゲットは、サンプルデータに含まれないパラメーター(サンプルエディット中だけに有効なパラメーター)です。
- ・ ループモードが、「→○→○ : Forword Sustain & Release Loop」のとき、サステインループエンドとリリースループエンドが32wordとなるように制限されます。



参 考

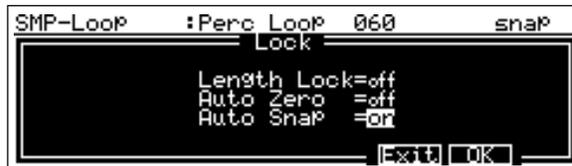
- ・ ステレオサンプルを選択してサンプルエディットに入った場合は、パラメーター(本章P. 7-49)の設定で、両チャンネルに対してエディットを行うか、片方のチャンネルだけに対してエディットを行うかを選択することができます。また、両チャンネルに対してエディットを行う場合、表示するチャンネルを選択することもできます。
- ・ ディスクサンプルエディットでは、ループの設定画面はありません。
- ・ エイリアスサンプルに対してこれらの設定を行おうとすると、元のサンプルをエディットしても良いかを尋ねるメッセージが表示されます。

Loop / Lock : LOCK : ロック

機能 アドレスの設定作業を手助けします。

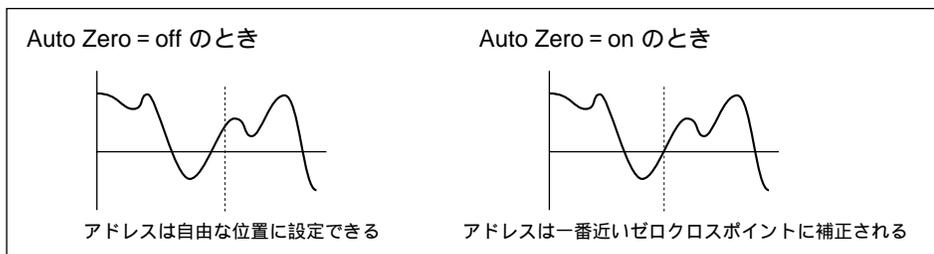
操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F3 (Loop) F6 (Lock)

Length Lock	off, on
Auto Zero	off, on
Auto Snap	off, on

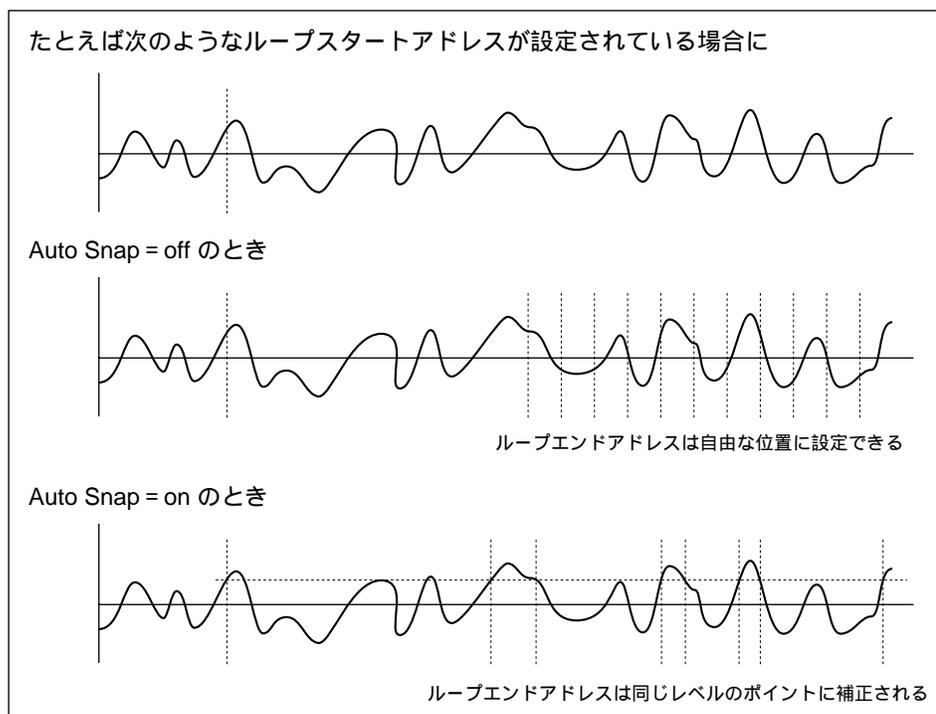


解説

- ループスタートアドレスなどのアドレスを設定するとき、自動的に任意の条件を満たす設定値に補正する機能を設定します。
- Length Lock**
 - Length Lock(レングスロック)では、この画面に入る直前に設定されていたループレングスの値を固定する機能を設定します。
 - 「on」のときは、ループスタートアドレスを変更すると、同じ分だけループエンドアドレスが前後します。逆にループエンドアドレスを変更すると、同じ分だけループスタートアドレスが前後します。
- Auto Zero**
 - Auto Zero(オートゼロ)では、アドレスを変更するとき、自動的に波形のゼロクロスポイントに補正する機能を設定します。
 - 「on」のとき、この機能が働き、ジョグダイヤルなどで動かしたアドレスに一番近いゼロクロスポイントを見つけ出し、そのアドレスを設定値とします。



- Auto Snap**
 - Auto Snap(オートスナップ)では、サステインループやリリースループのスタートアドレス、エンドアドレスを変更するとき、自動的にもう片方のアドレスのレベルと同じレベルのポイントに補正する機能を設定します。
 - 「on」のとき、この機能が働き、ジョグダイヤルなどで動かしたアドレスに一番近い同じレベルのポイントを見つけ出し、そのアドレスを設定値とします。



- **F6** (Exit) を押すと、設定を取り消し、元の画面に戻ります。
- **F7** (OK) を押すと、設定を確認し、元の画面に戻ります。



注意

- レングスロック、オートゼロ、オートスナップで、同時に2つ以上をオンにすることはできません。オンにできるのはどれか1つだけです。
- 設定したいアドレスの付近に、オートゼロやオートスナップの条件が満たされるポイントがない場合には、突然アドレスが大きく変化することがあります。



参考

- 自然なループを作るためには、ループのエンドアドレスとスタートアドレスがうまくつながるようにアドレスを設定しなくてはなりません。オートスナップの機能は、このようなときに力を発揮する機能です。

Loop / XFde : LOOP X FADE : ループクロスフェード

機能 サステインループまたはリリースループのクロスフェードを設定します。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F3 (Loop) F7 (XFde)

Direction forward ->, reverse <-,
fwdrvs <->, bow tie -X-

Xfd Curve -EXP, LIN, +EXP

Width(%) 0 ~ 100%

Directionが「forward ->」以外のときのみ

Invert off, on

Directionが「fwdrvs <->」のときのみ

Offset From LS(%) 0 ~ 100% (Widthとの合計で100%まで)

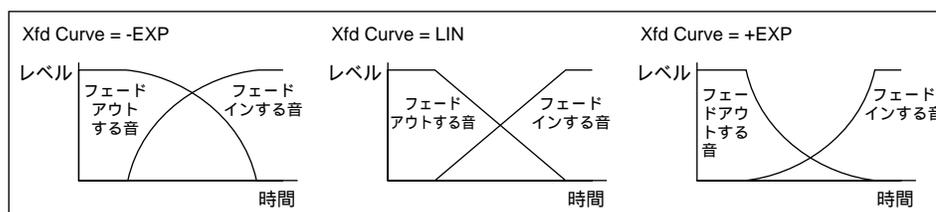
X-fade Area Loop Start, Loop End



解説

- ・ループ部分に対するクロスフェードを設定します。
- ・この機能は、ノーマルボイスなどのクロスフェード設定とは異なり、サンプルそのもののデータをクロスフェードした状態に書き換えます。
- ・ループ画面のターゲットが「sus」になっている状態で F7 (XFde) を押すと、サステインループのクロスフェード設定画面が、「rel」になっている状態で F7 (XFde) を押すと、リリースループのクロスフェード設定画面が表示されます。
- ・リリースループのクロスフェードの設定が有効になるのは、ループモード(本章 P. 7-32)で「 $\rightarrow\circ\rightarrow$ 」が選択されている場合だけです。

- Direction
- ・Direction(ディレクション)では、クロスフェードの方式を選択します。
 - ・各方式の内容については、次ページの図をご覧ください。
 - ・クロスフェードエリアで「Loop End」を選択した場合には、このディレクションの設定は無効となります。
- Xfd Curve
- ・Xfd Curve(クロスフェードカーブ)では、クロスフェードの音量変化のカーブを設定します。

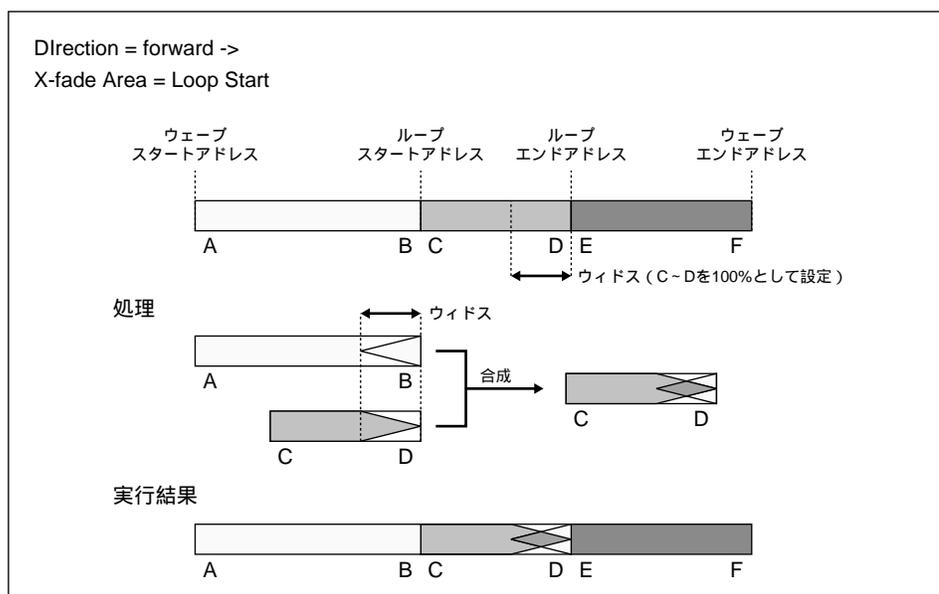


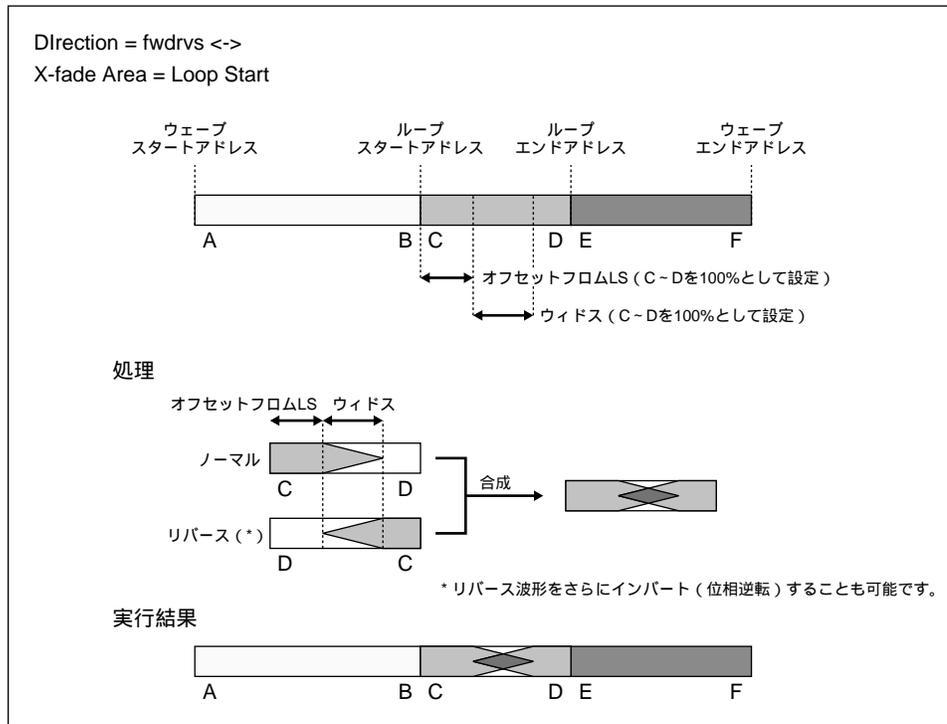
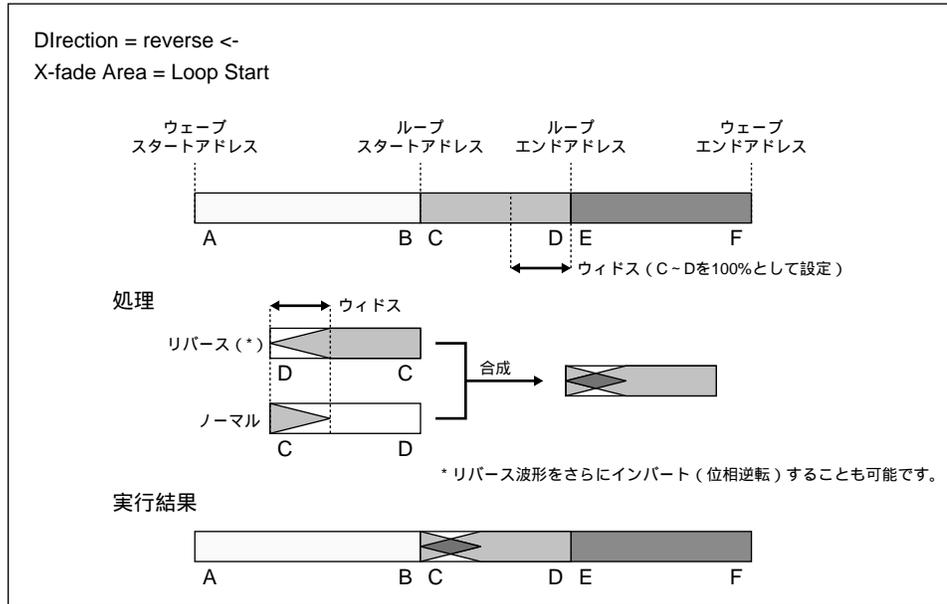
- Width(%)
 - ・Width(ウイダス)では、前のループと次のループの重なる幅を、ループレングスを100%として設定します。

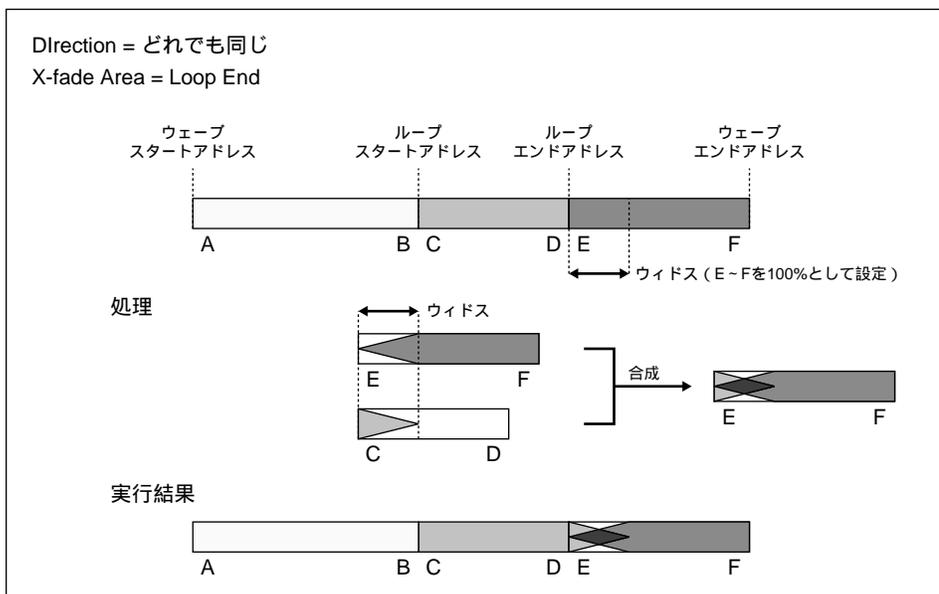
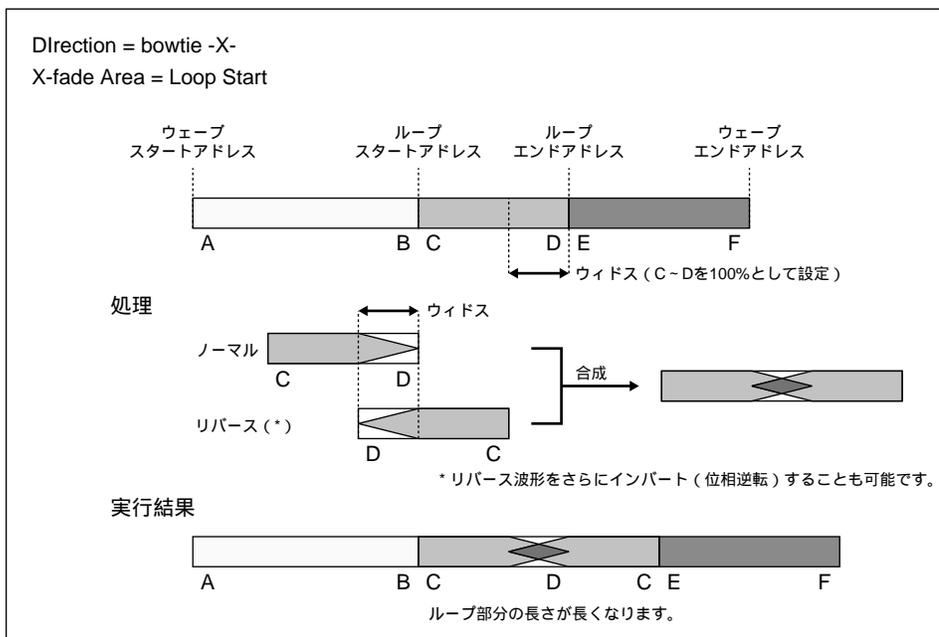
- Invert
 - ・Invert(インバート)では、クロスフェードに使用するリバース波形の位相を逆転する設定です。
 - ・この設定は、ディレクションで「forward ->」以外を選択した場合にのみ設定します。

- Offset From LS(%)
 - ・Offset From LS(オフセットフロムループスタート)では、ディレクションで「fwdrvs <->」を選択した場合に、クロスフェードの開始アドレスを設定します。

- X-fade Area
 - ・X-fade Area(クロスフェードエリア)では、ループスタート、ループエンドのどちらの部分のつなぎを良くするかを選択します。
 - ・「Loop End」を選択した場合には、ディレクションの設定に関係なく、同じ結果となります。







この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Exit)を押すと、ループクロスフェードを中止します。
-   (OK)を押すと、ループクロスフェードループを実行します。



注 意

- ・ウイドスは0～100%の範囲で設定しますが、ウェーブスタートアドレス～ループスタートアドレスの長さとの関係によっては、100%まで上げられない場合があります。
- ・エイリアスサンプルに対してこれらの処理を行おうとすると、元のサンプルをエディットしても良いかを尋ねるメッセージが表示されます。

Loop / Bkup : TEMPORARY BACKUP : テンポラリーバックアップ

機能 現在のサンプルを一時的にバッファーストアしたり、後でそれをリコールしたりします。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F3 (Loop) F8 (Bkup)

Buffer Number 1 ~ 3



解説

- ・現在エディットしているサンプルを一時的にバッファーストア(メモリー上の保管場所)に3種類までストア(保存)することができます。この操作でストアしたサンプルは、リコールの操作で呼び出すことができます。
- Buffer Number (バッファーストア番号)では、ストア先、あるいは呼び出すサンプルのバッファーストア番号1~3を設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2
 - ・ F2 (B1) を押すと、現在バッファーストア番号1にストアされているサンプルが再生されます。
 - ・また、バッファーストア番号の値が1に変更されます。
- F3
 - ・ F3 (B2) を押すと、現在バッファーストア番号2にストアされているサンプルが再生されます。
 - ・また、バッファーストア番号の値が2に変更されます。
- F4
 - ・ F4 (B3) を押すと、現在バッファーストア番号3にストアされているサンプルが再生されます。
 - ・また、バッファーストア番号の値が3に変更されます。
- F5
 - ・ F5 (Call) を押すと、設定されているバッファーストア番号のサンプルが呼び出され、そのサンプルのエディットの画面に戻ります。
- F6
 - ・ F6 (Exit) を押すと、ストア、リコールを実行しないで元の画面に戻ります。
- F7
 - ・ F7 (Go) を押すと、設定されているバッファーストア番号にサンプルが保存され、元のエディットの画面に戻ります。



注 意

- ・リコールを実行すると、現在のサンプルは、リコールされたサンプルに置き換わります。
- ・バッファーにストアされたサンプルは、別のサンプルのエディットに入った時点で消えてしまいます。
- ・テンポラリーバックアップを使用すると、その容量分だけメモリーが消費されます。



参 考

- ・細かいサンプルエディットを進めていくような場合、「ある程度できあがったらストアを実行し、さらに試行錯誤してみても失敗に終わったら、リコールでストアした時点まで戻る」この繰り返しで能率良くエディットを行うことができます。

Loop / Splc : LOOP SPLICE : ループスプライス

機能 ループエンドアドレスとループスタートアドレスのつながり方を細かく設定します。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F3 (Loop) SHIFT + F3 (Splc)

E	0 ~ サンプルの最大長
S	0 ~ サンプルの最大長
Loop	sustain, release
EQ	off, on
Zero	off, on
(Eq, Zeroをとともにonにすることは不可)	
Phase	off, on
XZoom	1 ~ 16
YZoom	1.00 ~ 9.99



解説

- ・ノイズのないきれいなループを作り出すために、ループエンドアドレスとループスタートアドレスのグラフ表示を使って、細かくアドレスを調整します。
 - ・グラフの中央の縦線を境に、左側がループエンドアドレス、右側がループスタートアドレスを示します。
 - ・F6 ( Lp) を押すと、現在設定されているループ範囲を繰り返し再生することができます。
- E
- ・E (Loop End Address : ループエンドアドレス) では、ループエンドアドレスを設定します。
 - ・この数値は、F2 ()、F3 () を使って変更することもできます。
- S
- ・S (Loop Start Address : ループスタートアドレス) では、ループスタートアドレスを設定します。
 - ・この数値は、F4 ()、F5 () を使って変更することもできます。
- Loop
- ・Loop (ループ) では、サステインループの設定画面と、リリースループの設定画面を切り換えます。
- EQ
- ・EQ (Equal Snap : イコールスナップ) では、ループのスタートアドレスまたはエンドアドレスを変更するとき、自動的にもう片方のアドレスのレベルと同じレベルのポイントに補正する機能を設定します。
 - ・「on」のとき、この機能が働き、動かしたアドレスに一番近い同じレベルのポイントを見つけ出し、そのアドレスを設定値とします。

- ・イコールスナップとゼロスナップは、どちらか一方だけ「on」にすることができます。
- Zero
 - ・Zero (Zero Snap: ゼロスナップ) では、アドレスを変更するとき、自動的に波形のゼロクロスポイントに補正する機能を設定します。
 - ・「on」のとき、この機能が働き、動かしたアドレスに一番近いゼロクロスポイントを見つけ出し、そのアドレスを設定値とします。
 - ・イコールスナップとゼロスナップは、どちらか一方だけ「on」にすることができます。
- Phase
 - ・Phase (フェイズ) では、ゼロスナップが「on」に設定されているとき、ループスタートアドレスとループエンドアドレスがゼロクロスポイントをはさんで、プラス/マイナスになるように位置付ける機能を設定します。
 - ・「on」のとき、この機能が働き、ループエンドアドレスがプラス側から下がってきている場合には、「0」からマイナス側に下がっていくアドレスを捜します。逆にループエンドアドレスがマイナス側から上がってきている場合には、「0」からプラス側に上がっていくアドレスを捜します。
- XZoom
 - ・XZoom (Xズーム) では、サンプル波形の画面表示の横方向(時間)の倍率を設定します。
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。
- YZoom
 - ・YZoom (Yズーム) では、サンプル波形の画面表示の縦方向(レベル)の倍率を設定します。(1のとき1倍の倍率となります)
 - ・この設定は、サンプルそのものの設定には何も影響を与えません。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- 、
 - ・ ()、 () を押すと、ループエンドアドレスを左右に動かすことができます。
- 、
 - ・ ()、 () を押すと、ループスタートアドレスを左右に動かすことができます。
- 
 - ・ ( Lp) を押すと、現在設定されているループ範囲を繰り返し再生することができます。
- 
 - ・ (OK) を押すと、ループの設定を終了します。



注 意

- ・イコールスナップ、ゼロスナップの両方を「on」にすることはできません。



参 考

- ・イコールスナップ、ゼロスナップの設定は、ロックの画面のオートゼロ、オートスナップの設定と連動しています。

Parm : PARAMETERS : パラメーター

機能 サンプルのパラメーターやサンプルエディットに関する設定を行います。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F4 (Parm)

<Parameters>

Orig Key C-2 ~ G8
 Low Key C-2 ~ G8
 High Key C-2 ~ G8
 Freq(Hz) 1 ~ 65535
 Fine Tune -63 ~ +63

<Configuration>

Edit mono, stereo
 Disp L, R
 (ステレオサンプルを選択した場合のみ)
 Scale adrs, time, beat
 BPM 20 ~ 240
 (Scaleがbeatの場合のみ)
 Undo off, on
 Ovr View off, on
 Scrb Dev --, jog, sht, j&s
 Scrb Pch lo, hi
 Jmp Adrs auto, crsr, man
 Scrl Mgn 0 ~ 50

```
SMP-Param  BNew Sample  -S  L
<Parameter> | Edit | <Configuration>
OrigKey =C 3 | Edit =stereo OvrView=on
LowKey =C -2 | Disp=L ScrbDev=j&s
HighKey =G 0 | Scale=beat ScrbPch=lo
Freq(Hz)=48000;BPM =120 JmpAdrs=auto
FineTune= 0 | Undo =on ScrlMgn=40
$Quic Proc Loop Parm | | |
```



解説

- 画面左側の<Parameters>の方では、サンプルのオリジナルキーや発音音域、サンプリングフリケンシー、チューニングを設定します。
- 画面右側の<Configuration>の方では、サンプルエディットに関するさまざまな設定を行います。

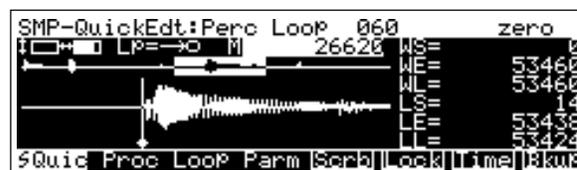
<Parameters>

- Orig Key
- Orig Key(Original Key : オリジナルキー)では、サンプルのオリジナルキーを設定します。
 - この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F5 (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。

- Low Key, High Key
- Low Key(ローキー)、High Key(ハイキー)では、そのサンプルが発音すべき音程の範囲を設定します。
 - 「ローキー オリジナルキー ハイキー」となるように設定します。
 - この設定はクイックマッピングなどを実行するときに発音音域の目安として利用されます。実際にはここで指定する発音音域を超えても発音させることができます。
 - この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能： + (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- Freq(Hz)
- Freq(Frequency : フリケンシー)では、サンプルのサンプリングフリケンシーを設定します。
 - この設定は、「このサンプルは何Hzでレコーディングされたものか」というパラメーターを変更する機能で、サンプルの波形データそのものを変更するものではありません。たとえば、48kHzでレコーディングされたサンプルに対して、ここで「24000」(24kHz)を設定すると、オリジナルキーのノートオンによって、24kHzで再生をはじめます。したがって、1オクターブ下の音になります。
- Fine Tune
- Fine Tune(ファインチューン)では、サンプルの微妙なチューニングを設定します。
 - 単位は1.171875セントです。
- <Configuration>
- Edit
- Edit(エディット)では、ステレオサンプルを選択してサンプルエディットに入った場合のエディットの対象を次のいずれかから選択します。
- | | |
|--------|--|
| stereo | : 選択したステレオサンプルの左右両チャンネルを同時にエディットします。ただし、画面に表示されるのは、次のディスプレイの項目で選択した片方のチャンネルです。 |
| mono | : 次のディスプレイの項目で選択したチャンネルだけをエディットします。 |
- Disp
- Disp(Display : ディスプレイ)では、ステレオサンプルを選択してサンプルエディットに入った場合に、画面に表示するチャンネルをLまたはRで設定します。
 - 上のエディットの設定が「mono」の場合には、ここで選択したチャンネルのサンプルだけがエディットの対象となります。

- Scale
- Scale(スケール)では、ウェーブスタートアドレスやループスタートアドレスなどのアドレスやレングスを設定するときの数値の単位を次の中から選択します。
- adrs : 波形データそのものの最小単位である「アドレス (word)」を使います。一番細かい設定が可能です。
- time : 実際の秒数(ミリ秒)を使います。1000が1秒を示します。
- beat : 拍数を使います。これを選択した場合には、次のBPMの項目で1分間の拍数を設定します。
- BPM
- BPM(Beat Per Minute: ビートパーミニット)では、前のスケールで「beat」を選択した場合に、その基準となる1分間の拍数を設定します。
- Undo
- Undo(アンドゥー)では、サンプルエディットでアンドゥーを有効にするか、無効にするかを設定します。
 - 「on」を選択した場合、アンドゥーが使えるようになりますが、その分だけ処理に時間がかかり、メモリーも消費します。
- Ovr View
- Ovr View(Over View: オーバービュー)では、波形表示部分の上に全体波形を表示するかどうかを設定します。

「on」の場合のクイックエディット画面



「off」の場合のクイックエディット画面



- Scrb Dev
- Scrb Dev(Scrub Device: スクラブデバイス)では、ジョグダイヤルやシャトルダイヤルで各アドレスを動かすときに、音を出すか、出さないかを次の中から選択します。
- : 音を一切出しません。
- jog : ジョグダイヤルを使ったときにだけ音を出します。
- sht : シャトルダイヤルを使ったときにだけ音を出します。
- j&s : ジョグダイヤル、シャトルダイヤルいずれの場合にも音を出します。

- ・ただし、スクラブがオフのとき(F5) (Scrb) の「Scrb」が点滅していないときは、いずれが選択されていてもスクラブ機能は働きません。
- Scrb Pch
- ・Scrb Pch(Scrub Pitch : スクラブピッチ) では、シャトルダイヤルを右方向あるいは左方向に最大に回したとき、どのくらいのスピードでスクラブを行うかを次のいずれかから選択します。
- lo : 最大に回したとき、レコーディング時のオリジナルのスピードで再生されます。
- hi : 最大に回したとき、レコーディング時のオリジナルのスピードの約3倍のスピードで再生されます。
- Jump Adrs
- ・Jump Adrs(Jump Address : ジャンプアドレス) では、クイックエディットやプロセス、ループの画面の波形表示部分と、カーソルの置かれたアドレス設定項目の対応を次の中から選択します。(この設定は、特に波形を時間軸方向に拡大表示しているときに有効です)
- auto : カーソルの置かれたアドレス設定項目に対応する旗マークの付近が、常に波形表示部分に表示されます。たとえば、ウェーブスタートアドレスにカーソルがあるときには、その旗マークの付近が、常に波形表示部分に表示されます。これが選択されている場合、 SHIFT + F4 (Jump) は使えません。
- crsr(cursor) : SHIFT + F4 (Jump) を押すと、カーソルの置かれたアドレス設定項目に対応する旗マークの付近が、波形表示部分に表示されます。たとえば、ウェーブスタートアドレスにカーソルがある状態で SHIFT + F4 (Jump) を押すと、その旗マークの付近が波形表示部分に表示されます。
- man(manual) : SHIFT + F4 (Jump) を押すと、次のような画面が表示されます。



この画面では次の項目の設定とボタンで操作を進めます。

Jump to Address : この項目と同じ「auto」「cursor」「manual」のいずれかをジャンプの画面で選択しなおすことができます。

- F2 (WS) : ウェーブスタートアドレス付近を表示
- F3 (WE) : ウェーブエンドアドレス付近を表示
- F4 (LS) : ループスタートアドレス付近を表示
- F5 (LE) : ループエンドアドレス付近を表示
- F6 (Exit) : 表示を変更しないで元の画面に戻る
- F7 (OK) : ジャンプトゥーアドレスの設定を変更するだけで元の画面に戻る

• また、プロセスの画面では、F2 (WS)、F3 (WE) は変わりませんが、F4 (RS) でリージョンスタートアドレス付近、F5 (RE) でリージョンエンドアドレス付近を表示させることができます。

Scrl Mgn

• Scrl Mgn (Scroll Mergin : スクロールマージン) では、波形表示画面で表示される各アドレスを示す旗の移動と、画面スクロールの関係を設定します。
 • 「0」に設定すると、旗は固定されたまま波形がスクロールします。「50」に設定すると、旗は画面の左端から右端まで移動し、それ以上移動したときは、波形がスクロールします。(1画面にサンプルが収まっている場合、この設定は関係ありません)

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F8 • F8 (Bkup) を押すと、サンプルを一時的にバックアップバッファに保存したり、保存したサンプルを呼び出したりすることができます。(本章 P. 7-45)
- SHIFT + F2 • SHIFT + F2 (ST-M) を押すと、ステレオサンプルをモノラルサンプルに、あるいはモノラルサンプルをステレオサンプルに変更することができます。
- SHIFT + F3 • SHIFT + F3 (Join) を押すと、エディット中のサンプルに、別のサンプルをつなげることができます。(本章 P. 7-57)
- SHIFT + F4 • SHIFT + F4 (Mrge) を押すと、エディット中のサンプルと、別のサンプルをミックスすることができます。(本章 P. 7-59)
- SHIFT + F5 • SHIFT + F5 (MDIn) を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。
- SHIFT + F6 • SHIFT + F6 (Bulk) を押すと、エディット中のサンプルをバルクダンプすることができます。(本章 P. 7-60)

-  +  •  +  (Save)を押すと、エディット中のサンプルをディスクにセーブすることができます。(本章 P. 7-61)
-  +  •  +  (Rvrt)を押すと、エディット中のサンプルをディスクにセーブされている状態に戻すことができます。(本章 P. 7-63)



注 意

- <Configuration>の設定は、サンプルデータの一部として保存されるデータではなく、システムのジョブスタイルのデータとして本体内部に記憶されます。

Parm / ST M : STEREO TO MONO : ステレオトゥーモノ

機能 ステレオサンプルからモノラルサンプルを作成します。

操作 MEMORY ステレオサンプルを選択して EDIT F4 (Parm) SHIFT + F2 (ST M)

Mono Sample	最大16文字
Levels(L : R)	0 ~ 127 : 0 ~ 127



解説

- エディットしているステレオサンプルをモノラルサンプルに変換します。
 - モノラルサンプルをエディットしている場合には、同じ SHIFT + F2 にモノトゥーステレオの機能が表示されます。(本章 P. 7-56)
 - この機能を実行すると、ステレオサンプルの左右2チャンネルを指定した割合でミックスして、モノラル1チャンネルのサンプルを作ります。
- Mono Sample
- Mono Sample(モノサンプル)では、新しく作成するモノラルサンプルのネームを設定します。サンプルネームを変更する場合には、F2 (Name)を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
- Levels(L : R)
- Levels(L : R)(レベル)では、左右のチャンネルのミックスレベルを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

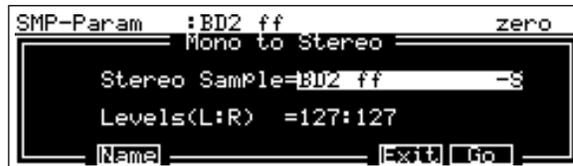
- F2
 - F2 (Name) を押すと、新しく作成するサンプルのネームを変更することができます。
- F6
 - F6 (Exit) を押すと、モノラルサンプルの作成を取り消し、元の画面に戻ります。
- F7
 - F7 (Go) を押すと、モノラルサンプルの作成を実行し、元の画面に戻ります。

Parm / M ST : MONO TO STEREO : モノトーステレオ

機能 モノラルサンプルから、ステレオサンプルを作成します。

操作 MEMORY モノラルサンプルを選択して EDIT F4 (Parm) SHIFT + F2 (M ST)

Stereo Sample	最大16文字
Levels(L : R)	0 ~ 127 : 0 ~ 127



 **解説**

- ・エディットしているモノラルサンプルをステレオサンプルに変換します。
 - ・ステレオサンプルをエディットしている場合には、同じ SHIFT + F2 にステレオトウーモノの機能が表示されます。(本章 P. 7-55)
 - ・この機能を実行すると、モノラルサンプルを指定したレベルで2チャンネル分複製して、ステレオサンプルを作ります。
- Stereo Sample
- ・Stereo Sample(ステレオサンプル)では、新しく作成するステレオサンプルのネームを設定します。サンプルネームを変更する場合には、 F2 (Name)を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
- Levels(L : R)
- ・Levels(L : R)(レベル)では、複製するときのレベルを、それぞれのチャンネルについて設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2
 - ・ F2 (Name) を押すと、新しく作成するサンプルのネームを変更することができます。
- F6
 - ・ F6 (Exit) を押すと、ステレオサンプルの作成を取り消し、元の画面に戻ります。
- F7
 - ・ F7 (Go) を押すと、ステレオサンプルの作成を実行し、元の画面に戻ります。

Parm / Join : JOIN SAMPLE : ジョインサンプル

機能 別のサンプルを結合します。

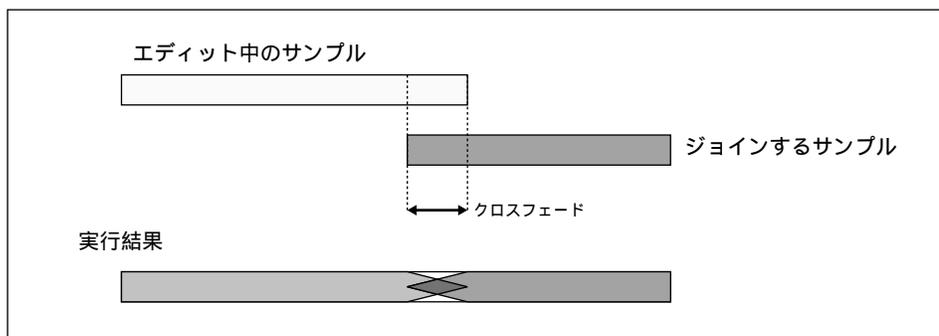
操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F4 (Parm) SHIFT + F3 (Join)

Sample	メモリー上の任意のサンプル
Level	0 ~ 127
X Fade	0 ~ 短い方のサンプルの最大長
Fade Out	-EXP, LIN, +EXP
Fade In	-EXP, LIN, +EXP

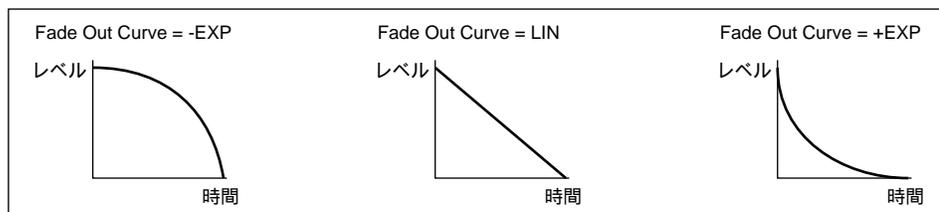


解説

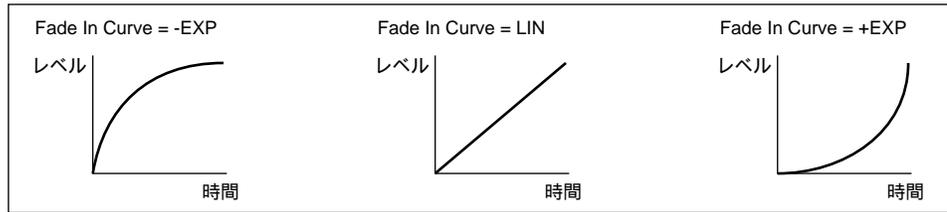
- ・エディット中のサンプルの後ろに、別のサンプルをつなげます。このとき、クロスフェードを使って、なめらかに接続することもできます。
- Sample
- ・Sample(サンプル)では、ジョインするサンプルを、メモリー上のサンプルの中から選択します。
- Level
- ・Level(レベル)では、ジョインするサンプルのレベルを設定します。
- X Fade
- ・X Fade(クロスフェード)では、クロスフェードするレンジを設定します。



- Fade Out
- ・Fade Out(フェードアウト)では、フェードアウトのカーブを、次の中から選択します。



Fade In ・Fade In(フェードイン)では、フェードインのカーブを、次の中から選択します。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- (Exit)を押すと、ジョインサンプルを取り消し、元の画面に戻ります。
- (Go)を押すと、ジョインサンプルを実行し、元の画面に戻ります。



注 意

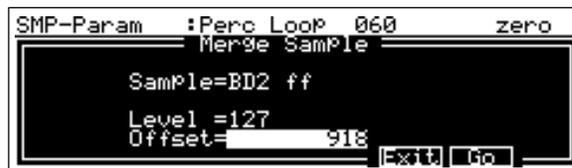
- エディット中のステレオサンプルに対して、モノラルサンプルをジョインすると、左右のチャンネルに同じサンプルが結合されます。逆にエディット中のモノラルサンプルに対して、ステレオサンプルをジョインすると、ステレオサンプルがモノラルサンプルに変更された上で結合されます。
- 異なるサンプリングフリケンシーのサンプルをジョインすると、ジョイン後のサンプリングフリケンシーは、エディット中のサンプルのサンプリングフリケンシーと同じになります。

Parm / Mrge : MERGE SAMPLE : マージサンプル

機能 別のサンプルを合成します。

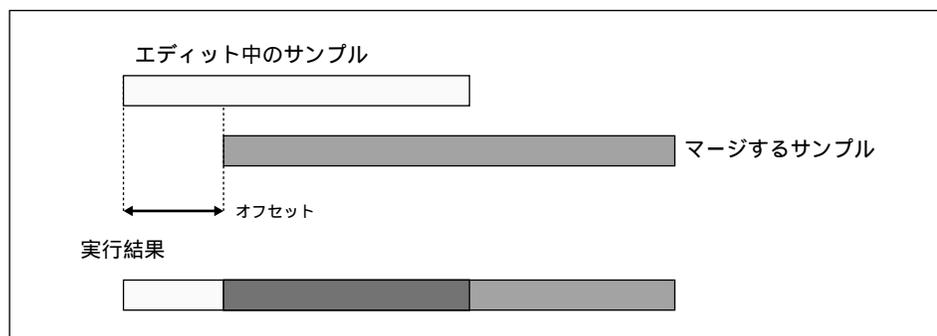
操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F4 (Parm) SHIFT + F4 (Mrge)

Sample	メモリー上の任意のサンプル
Offset	0 ~ エディット中のサンプルの最大長



解説

- ・エディット中のサンプルに、別のサンプルをミックスします。
- Sample
- ・Sample(サンプル)では、マージするサンプルを、メモリー上のサンプルから選択します。
- Level
- ・Level(レベル)では、マージするサンプルのレベルを設定します。
- Offset
- ・Offset(オフセット)では、マージするサンプルの先頭位置をアドレスで設定します。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit)を押すと、マージサンプルを取り消し、元の画面に戻ります。
- F7 ・ F7 (Go)を押すと、マージサンプルを実行し、元の画面に戻ります。

注意

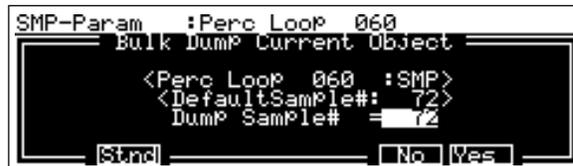
- ・エディット中のステレオサンプルに対して、モノラルサンプルをマージすると、左右のチャンネルに同じサンプルが合成されます。逆にエディット中のモノラルサンプルに対して、ステレオサンプルをマージすると、ステレオサンプルがモノラルサンプルに変更された上で合成されます。

Parm / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機能 エディット中のサンプルをバルクダンプします。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F4 (Parm) SHIFT + F6 (Bulk)

Dump Sample # 0 ~ 1024



解説

- ・現在選択されているサンプルのデータをMIDI OUTからバルクダンプします。
 - ・このとき、任意のダンプサンプルナンバーを付けて送信することができます。
- Dump Sample #
- ・Dump Sample # (ダンプサンプルナンバー) では、バルクダンプ時に送信するサンプルナンバーを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Std) を押すと、サンプルダンプスタンダードフォーマットでバルクダンプを行います。
- F6 F6 (No) を押すと、バルクダンプを中止します。
- F7 F7 (Yes) を押すと、A7000フォーマットでバルクダンプを行います。

注意

- ・この機能を実行するときは、あらかじめ受信側の機器をバルク受信可能な状態に設定しておいてください。

参考

- ・バルクダンプ中に SHIFT + F7 (Abt) を押すと、バルクダンプを中止することができます。
- ・Default Sample #は、システムが自動的に決定する番号です。オブジェクトを追加したり、削除したりすると、番号は変化します。
- ・Dump Sample #を設定することで、一時的に番号を変更することができます。

Parm / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト

機能 エディット中のサンプルをディスクにセーブします。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F4 (Parm) SHIFT + F7 (Save)

Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



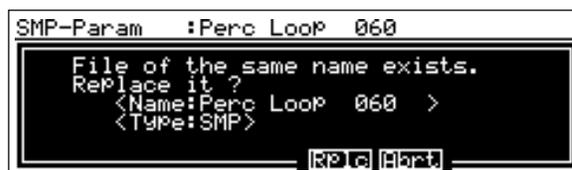
解説

- ・現在エディット中のサンプルを、任意のディスクのボリュームにセーブします。
- Disk
- ・Disk(ディスク)では、セーブ先となるディスクを選択します。
- Volume
- ・Volume(ボリューム)では、セーブ先となるボリュームを選択します。
 - ・この画面が表示された時点では、リスト画面の2行目に表示されていたボリュームが選択された状態となります。
 - ・新しくボリュームを作って、その中にサンプルをセーブしたい場合は、F2 (Name)を使って、新しいボリューム名を設定して作業を進めます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2
 - ・F2 (Name)を押すと、選択されているディスク内に新しい名前のボリュームを作成することができます。
- F6
 - ・F6 (Exit)を押すと、セーブを中止します。
- F7
 - ・F7 (Go)を押すと、セーブを実行します。

- ・セーブしようとしたサンプルと同じ名前のファイルが、すでにディスク上に存在する(ファイルネームが重複する)場合、次のような画面が表示され、DISK が点滅します。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

(Rplc) : リプレース (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。

(Abrt) : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。



注 意

- ・セーブの実行中には、絶対に電源を切らないようにご注意ください。
- ・ (Name) は、新しいボリュームを作成するための機能です。すでに存在するボリュームのボリューム名を変更する機能ではありませんのでご注意ください。

Parm / Rvrt : REVERT : リバート

機能 エディット中のサンプルをエディット前の状態(ディスクにセーブされた状態)に戻します。

操作 サンプルを選択して (Parm) + (Rvrt)

設定項目はありません

**解説**

- ・この機能を実行すると、ロードあるいはセーブ後に行ったエディットを取り消し、ディスクにセーブされている状態に戻します。したがって、この機能が使えるのは、ディスクにすでにセーブしたデータがある場合だけです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (No) を押すと、リバートを中止します。
- ・ (Yes) を押すと、リバートが実行されます。

**注意**

- ・新しく作成したサンプル(ディスクに一度もセーブされていないサンプル)をエディットしている場合には、この機能は使えません。
- ・ロード元のディスクが見つからない場合には、メッセージが表示されます。

ヤマハ株式会社

レコーディングモード

この章では、サンプルを録音するためのレコーディングモードについて説明します。

REFERENCE REFERENCE

8

目次(レコーディングモード)

レコーディングモードについて	8 - 3
レコーディング	8 - 4
Rec / Rtry : RETRY & STANDBY : リトライ & スタンバイ	8 - 5
Rec / New : NEW & STANDBY : ニュー & スタンバイ	8 - 7
Rec / Set1 : RECORDING / RECORDING SETUP 1 : レコーディング / レコーディングセットアップ1	8 - 9
Rec / Set1 / Info : POST RECORD INFORMATION : ポストレコードインフォメーション	8 - 15
Rec / Set1 / Trim : POST RECORD TRIMMING : ポストレコードトリミング	8 - 17
Rec / Set1 / Map : POST RECORD MAPPING : ポストレコードマッピング	8 - 20
Rec / Set2 : RECORDING / RECORDING SETUP 2 : レコーディング / レコーディングセットアップ2	8 - 25
Rec / Set3 : RECORDING / RECORDING SETUP 3 : レコーディング / レコーディングセットアップ3	8 - 30
レコーディングエフェクト	8 - 36
Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター	8 - 37
Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター	8 - 39
Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター	8 - 42
Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート	8 - 44
Efct / Rgst : EFFECT REGIST TEMPLATE : エフェクトレジストテンプレート	8 - 45

レコーディングモードについて

レコーディングモードは、外部機器から送られたアナログ信号やデジタル信号をサンプルとして録音したり、そのサンプルのオリジナルキーなどを設定するためのモードです。

レコーディングモードは、次のように分けることができます。

レコーディング

スタンダードなレコーディングを行います。**RECORDING**を押した後、**F1** (Rec)を押すと、この画面になります。

```
REC-RecSet1 0k 7163k 380k
Sample =New Sample ???
Rec Mode=stereo Add Take# =on
In Mode =L/R Add OrigKey =off
HiLimit =G 8 OrigKey=C 3
LoLimit =C 2 Reclength(sec)= 5
$Rec Efct Name Mon Rtry New
```

レコーディングサンプルエディット

レコーディングモードでメモリーやディスクにレコーディングを行った直後にサンプルエディットを行うことができます。**EDIT**を押すと、この画面になります。

```
SMP-QuickEdt@New Sample 1-S L
LP= M 0 WS= 239872
WE= 239872
WL= 239872
LS= 239872
LE= 239872
LL= 239872
$Quick Proc Loop Parm $ead $ack $fma $k$u$
```

レコーディングエフェクト

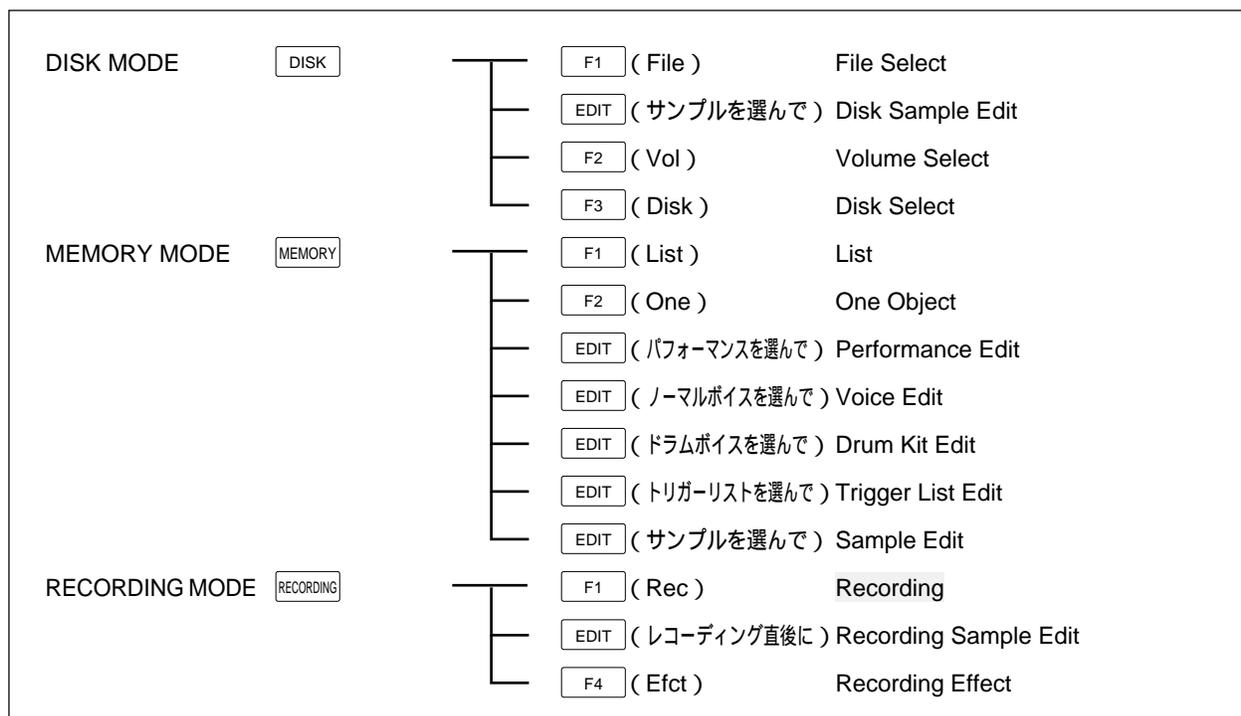
外部機器からの入力信号にかけるエフェクトの設定を行います。**RECORDING**を押した後、**F4** (Efct)を押すと、この画面になります。

```
REC-EfctMstr 0k 7163k 380k
Grp=Lmod Type=Lthrough Lon
Effect SW=off
$Rec Efct
```

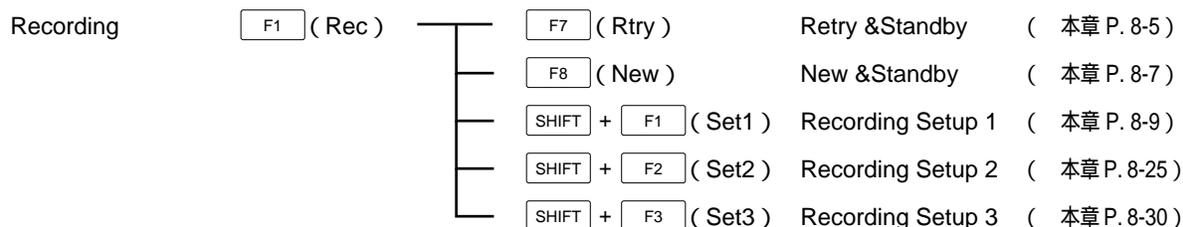
次のページから、これらの機能を順番に説明していきます。

レコーディング

ここでは、レコーディングモードの中のレコーディングについて説明します。レコーディングでは、サンプルレコーディングのセットアップから実際のレコーディングまでを行います。



ノーマルレコーディングは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Rec / Rtry : RETRY & STANDBY : リトライ & スタンバイ

機能 直前にレコーディングしたサンプルのかわりに、新たなサンプルをレコーディングします。

操作 RECORDING F1 (Rec) F7 (Rtry)

Start Trig Lvl -47.25dB ~ 0.00dB
 (スタートトリガータイプがレベルの場合)
 Stop Trig Lvl -47.25dB ~ 0.00dB
 (ストップトリガータイプがレベルの場合)



解説

- ・直前にレコーディングしたサンプルが思わしくなかった場合などに、もう一度レコーディングをしないための機能です。この機能でレコーディングを行うと、直前にレコーディングしたサンプルは、新しくレコーディングしたサンプルに置き換えられます。
- ・表示される画面は、レコーディングセットアップ3のスタートトリガータイプ、ストップトリガータイプ(本章 P. 8-30)によって多少異なります。
- ・この画面に入ると、画面にグラフで入力レベルが表示されます。インプットソース(本章 P. 8-25)としてアナログ入力を選択されている場合には、フロントパネルのパッドスイッチ、レコーディングゲインボリュームでグラフが振り切らないレベルにうまくセッティングしてください。
- ・この設定画面が表示されているときには、外部機器から入力されている音(レコーディングエフェクトも反映されます)を出力端子やヘッドフォン端子から出力するモニター機能: F2 (Mon) を使うことができます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2
 - ・ F2 (Mon) を押すと、モニター機能のオン/オフが交互に切り換わります。
 - ・モニター機能がオンの状態のときは、フロントパネルのレベルメーターが入力モニター用に切り換わります。オフの状態のときは、レコーディングされたサンプルのモニター用に切り換わります。
- F6
 - ・ F6 (Abrt) を押すと、レコーディングを中止し、直前の画面に戻ります。
- F7
 - ・ F7 (Go) を押すと、レコーディングが開始します。ただし、レコーディングセットアップ3のスタートトリガータイプ、ストップトリガータイプ(本章 P. 8-30)によって、レコーディングの進行は異なります。
 - ・レコーディングを開始すると、F7 (Stop) が表示されます。この F7 (Stop) を押すと、レコーディングが終了します。

- ・レコーディングセットアップ3のポストレコードインフォメーション、ポストレコードトリミング、ポストレコードマッピング(本章 P. 8-30)が「on」になっている場合には、レコーディング終了後、各画面が表示されます。



注 意

- ・直前にサンプルレコーディングをしていないときには、この機能は使えません。
- ・サンプルがレコーディングされているときでも、レコーディングセットアップのパラメーターの設定によっては、リトライできない場合があります。この場合には (Rtry) が反転表示となり実行できなくなります。
- ・インプットソース(本章 P. 8-25)としてデジタル入力またはステレオアウトが選択されている場合には、フロントパネルのパッドスイッチ、レコーディングゲインボリュームは無効です。レベルを上げたい場合には、レコーディングセットアップ2のデジタルインプットゲイン(本章 P. 8-25)で調整します。ただし、出力が大音量となる場合がありますのでご注意ください。



参 考

- ・レコーディングに関する細かい設定については、レコーディングセットアップ1(本章 P. 8-9)、レコーディングセットアップ2(本章 P. 8-25)、レコーディングセットアップ3(本章 P. 8-30)をご覧ください。
- ・レコーディングセットアップ1のオリジナルキー(本章 P. 8-9)で「Auto Detect」を選択している場合には、レコーディング終了後、自動的にポストレコードインフォメーションの画面が表示されます。
- ・入力された信号に内蔵のエフェクトをかけて、その音をレコーディングすることもできます。その設定に関しては、レコーディングエフェクト(本章 P. 8-36)をご覧ください。
- ・レコーディング直後に を押し、レコーディングサンプルエディットに入ることができます。レコーディングサンプルエディットは、メモリーモードのサンプルエディットと同様の操作が可能です。

Rec / New : NEW & STANDBY : ニュー & スタンバイ

機能 新たなサンプルをレコーディングします。

操作 (Rec) (New)

Start Trig Lvl -47.25dB ~ 0.00dB
 (スタートトリガータイプがレベルの場合)

Stop Trig Lvl -47.25dB ~ 0.00dB
 (ストップトリガータイプがレベルの場合)



 **解説**

- ・新しいサンプルをレコーディングする機能です。
- ・表示される画面は、レコーディングセットアップ3のスタートトリガータイプ、ストップトリガータイプ(本章 P. 8-30)によって多少異なります。
- ・この画面に入ると、画面にグラフで入力レベルが表示されます。インプットソース(本章 P. 8-25)としてアナログ入力を選択されている場合には、フロントパネルのパッドスイッチ、レコーディングゲインボリュームでグラフが振り切らないレベルにうまくセッティングしてください。
- ・この設定画面が表示されているときには、外部機器から入力されている音(レコーディングエフェクトも反映されます)を出力端子やヘッドフォン端子から出力するモニター機能: (Mon) を使うことができます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Mon) を押すと、モニター機能のオン / オフが交互に切り換わります。
 - ・モニター機能がオンの状態のときは、フロントパネルのレベルメーターが入力モニター用に切り換わります。オフの状態のときは、レコーディングされたサンプルのモニター用に切り換わります。
- ・ (Abrt) を押すと、レコーディングを中止し、直前の画面に戻ります。
- ・ (Go) を押すと、レコーディングが開始します。ただし、レコーディングセットアップ3のスタートトリガータイプ、ストップトリガータイプ(本章 P. 8-30)によって、レコーディングの進行は異なります。
 - ・レコーディングを開始すると、 (Stop) が表示されます。この (Stop) を押すと、レコーディングが終了します。

- ・レコーディングセットアップ3のポストレコードインフォメーション、ポストレコードトリミング、ポストレコードマッピング(本章 P. 8-30)が「on」になっている場合には、レコーディング終了後、これらの各画面が表示されます。



注 意

- ・インプットソース(本章 P. 8-25)としてデジタル入力またはステレオアウトが選択されている場合には、フロントパネルのパッドスイッチ、レコーディングゲインボリュームは無効です。レベルを上げたい場合には、レコーディングセットアップ2のデジタルインプットゲイン(本章 P. 8-25)で調整します。ただし、出力が大音量となる場合がありますのでご注意ください。
- ・メモリー上でオブジェクトのロードや削除などを繰り返すと、空いているメモリー領域がバラバラになってしまう場合があります。レコーディングには連続したメモリー領域を使用しますので、この場合には、空き容量より少ない時間しかレコーディングできないこととなります。このようなことを避けるため、本機では状況に応じて自動的にオブジェクトの並べ直し(オプティマイズ)を行うメッセージを表示する場合があります。このメッセージが表示されたときには、実行の有無を選択してください。(オプティマイズには多少時間がかかります)



参 考

- ・レコーディングに関する細かい設定については、レコーディングセットアップ1(本章 P. 8-9)、レコーディングセットアップ2(本章 P. 8-25)、レコーディングセットアップ3(本章 P. 8-30)をご覧ください。
- ・レコーディングセットアップ1のオリジナルキー(本章 P. 8-9)で「Auto Detect」を選択している場合には、レコーディング終了後、自動的にポストレコードインフォメーションの画面が表示されます。
- ・入力された信号に内蔵のエフェクトをかけて、その音をレコーディングすることもできます。その設定に関しては、レコーディングエフェクト(本章 P. 8-36)をご覧ください。
- ・レコーディング直後に **EDIT** を押し、レコーディングサンプルエディットに入ることができます。レコーディングサンプルエディットは、メモリーモードのサンプルエディットと同様の操作が可能です。

 Rec / Set1 : RECORDING / RECORDING SETUP 1 : レコーディング / レコーディングセットアップ1

機能 レコーディングに関して、モード、オリジナルキーなどのセットアップを行います。

操作 RECORDING F1 (Rec) SHIFT + F1 (Set1)

Sample	最大16文字 (RecMode, AddTake#, AddOrigKeyの設定によって変化)
Rec Mode	mono, stereo
In Mode	L/R, L, R, L+R
Hi Limit	C-2 ~ G8
Lo Limit	C-2 ~ G8
Add Take#	off, on
Add Orig Key	off, note, num
Orig Key	Auto Detect, C-2 ~ G8
Rec Length(sec)	----, 1 ~ 空容量によって変化

```

REC-RecSet1 0k 6225k 379k
Sample =New Sample
<Last :New Sample -S OrigKey:C 3 >
Rec Mode=stereo Add Take# =on
In Mode =L/R Add OrigKey =off
HiLimit =G 8 OrigKey=C 3
LoLimit =C 2 RecLength(sec)= 5
Set1 Set2 Set3 [Info] [Zoom] [Map] [Save] [Undo]
  
```



解説

- レコーディングする前の準備として、サンプルに関するさまざまな設定を行います。また、直前にレコーディングしたサンプルの確認、簡単なエディットを行うこともできます。(本章 P. 8-17)
- F1 (Rec) を押した時点では、レコーディングセットアップ1、レコーディングセットアップ2、レコーディングセットアップ3のいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Set1)、SHIFT + F2 (Set2)、SHIFT + F3 (Set3) を使います。
- この設定画面が表示されているときには、外部機器から入力されている音(レコーディングエフェクトも反映されます)を出力端子やヘッドフォン端子から出力するモニター機能 : F6 (Mon) を使うことができます。

- Sample
- Sample(Sample Name : サンプルネーム)には、これからレコーディングするサンプルの名前が表示されます。
 - F5 (Name) を押すと、このサンプルネームを変更することができます。文字入力の操作については、別冊のベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
 - サンプルネームの最大文字数は16文字ですが、レコーディングモード、アッドテイクナンバー、アッドオリジナルキーの設定によって、最大文字数は変化します。(自動生成する文字の部分には「?」が付けられます)

- ・このサンプルネームの表示の下には、直前にレコーディングしたサンプルのサンプルネームとオリジナルキーが表示されます。
- Rec Mode
- ・Rec Mode(Recording Mode : レコーディングモード)では、これからモノラルのサンプルをレコーディングするか、ステレオのサンプルをレコーディングするかを設定します。
 - ・「mono」を選択した場合には、1チャンネル分のサンプルをレコーディングします。「stereo」を選択した場合には、左右2チャンネル分のサンプルをレコーディングします。
 - ・「stereo」を選択した場合には、サンプルネームの最後の2文字分が「-L」「-R」または「-S」の表示用に確保されます。
 - ・実際にレコーディングされる信号は、次のインプットモードで設定します。
- In Mode
- ・In Mode(Input Mode : インプットモード)では、レコーディングする信号を、次の中から選択します。
- L/R : レコーディングモードで「stereo」を選択した場合には、左チャンネルの信号をLチャンネルのサンプルとして、右チャンネルの信号をRチャンネルのサンプルとしてレコーディングします。「mono」を選択した場合には、左チャンネルの信号だけをサンプルとしてレコーディングします。
- L : レコーディングモードで「stereo」を選択した場合には、左チャンネル信号をL, Rチャンネルのサンプルとしてレコーディングします。したがって、L, Rのサンプルは、ステレオエフェクトをかけてレコーディングした場合を除き、全く同じ音になります。「mono」を選択した場合には、左チャンネルの信号だけをサンプルとしてレコーディングします。
- R : レコーディングモードで「stereo」を選択した場合には、右チャンネル信号をL, Rチャンネルのサンプルとしてレコーディングします。したがって、L, Rのサンプルは、ステレオエフェクトをかけてレコーディングした場合を除き、全く同じ音になります。「mono」を選択した場合には、右チャンネルの信号だけをサンプルとしてレコーディングします。

- L+R : レコーディングモードで「stereo」を選択した場合には、左右のチャンネルの信号をミックスしたものをL, Rチャンネルのサンプルとしてレコーディングします。したがって、L, Rのサンプルは、ステレオエフェクトをかけてレコーディングした場合を除き、全く同じ音になります。「mono」を選択した場合には、左右のチャンネルの信号をミックスして1チャンネル分のサンプルとしてレコーディングします。
- Hi Limit, Lo Limit
- ・Hi Limit(High Limit : ハイリミット), Lo Limit(Low Limit : ローリミット)では、これからレコーディングするサンプルの発音音域を設定します。
 - ・この発音音域は実際の発音を制限するものではなく、クイックマッピングやアレンジキーバンクなどでサンプル割り当ての基準として使うものです。したがって、クイックマッピングなどを使わないのであれば、特に設定する必要はありません。
 - ・ハイリミット、ローリミットは、サンプルエディットの機能を使って、後で変更することも可能です。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F8 (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- Add Take #
- ・Add Take # (アッドテイクナンバー) では、これからレコーディングするサンプルのサンプルネームの中に連番を付加する機能を設定します。
 - ・「on」の場合、たとえば、最初に「Piano」というサンプルネームを設定し、サンプルを連続して3つレコーディングしたとき、それぞれのサンプルには、「Piano 1」「Piano 2」という番号が自動的にサンプルネームに書き込まれます。また、すでに同じ名前のサンプルがレコーディング先に存在する場合にも、自動的に別の番号が付けられます。
 - ・アッドテイクナンバーを「on」にした場合には、サンプルネームの最後の4文字分（このうち前2文字にバージョンを表示）がバージョン表示用に確保されます。
- Add Orig Key
- ・Add Orig Key(Add Original Key : アッドオリジナルキー) では、これからレコーディングするサンプルのサンプルネームの中にオリジナルキーを付加する機能を設定します。
 - ・「note」を選択した場合、たとえば、C4のオリジナルキーでレコーディングを行うと、「Piano C_4」のように自動的にサンプルネームにオリジナルキーがノートネームで書き込まれます。また、「num」を選択した場合、たとえば、C4のオリジナルキーでレコーディングを行うと、「Piano 072」のように自動的にサンプルネームにオリジナルキーがノートナンバーで書き込まれます。

- ・「note」を選択した場合には、サンプルネームの最後の8文字分(このうち前4文字にオリジナルキーを表示)がオリジナルキー表示用に確保されます。また、「num」を選択した場合には、サンプルネームの最後の7文字分(このうち前3文字にオリジナルキーを表示)がオリジナルキー表示用に確保されます。
- Orig Key
- ・Orig Key(Original Key:オリジナルキー)では、これからレコーディングするサンプルのオリジナルキーを設定します。
 - ・「Auto Detect」(オートディテクト)を選択した場合には、レコーディング終了後、内部でサンプルを解析して自動的にオリジナルキーを設定します。また、この場合には、レコーディング終了後、自動的にポストレコードインフォメーション(本章 P. 8-15)の画面が表示されます。
 - ・オリジナルキーは、サンプルエディットの機能を使って、後で変更することも可能です。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: + (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- Rec Length
- ・Rec Length(Recording Length:レコーディングレングス)では、これからレコーディングするサンプルの長さを秒単位で設定します。
 - ・「-----」を選択し、レコーディングした場合には、 (Stop)を押すまで、あるいはレコーディング先の容量を使い切るまでレコーディングが継続します。任意の秒数を設定した場合には、その時間分だけのレコーディングをして自動的にレコーディングが終了します。このとき、途中で (Stop)を押し、レコーディングを中断することもできます。
 - ・最大のレコーディングレングスは、レコーディング先の空き容量によって変化します。ただし、ウェーブメモリにレコーディングする場合、1サンプルの最大サイズは8Mバイト(4Mワード)までです。(サンプリング周波数48kHzのとき87秒、44.1kHzのとき95秒:マニュアルトリガー時)

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Name)を押すと、これからレコーディングするサンプルの名前を変更することができます。
- ・ (Mon)を押すと、モニター機能のオン/オフが交互に切り換わります。
- ・モニター機能がオンの状態のときは、フロントパネルのレベルメーターが入力モニター用に切り換わります。オフの状態のときは、レコーディングされたサンプルのモニター用に切り換わります。

- F7 • F7 (Rtry)を押すと、直前に行ったレコーディングをしなおすことができます。(本章 P. 8-5)
- F8 • F8 (New)を押すと、新しいサンプルをレコーディングすることができます。(本章 P. 8-7)
- SHIFT + F4 • SHIFT + F4 (Info)を押すと、直前にレコーディングしたサンプルの各種設定を変更することができます。(本章 P. 8-15)
- SHIFT + F5 • SHIFT + F5 (Trim)を押すと、直前にレコーディングしたサンプルをトリミングすることなどができます。(本章 P. 8-17)
- SHIFT + F6 • SHIFT + F6 (Map)を押すと、直前にレコーディングしたサンプルをノーマルボイスやドラムボイスとしてマッピングすることができます。(本章 P. 8-20)
- SHIFT + F7 • SHIFT + F7 (Save)を押すと、レコーディングしたサンプルをディスクにセーブすることができます。
- SHIFT + F8 • SHIFT + F8 (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。
- EDIT • EDIT を押すと、レコーディングサンプルエディットに入ることができます。
- AUDITION • AUDITION を押すと、モニター機能がオフのとき、レコーディングしたサンプルを鳴らすことができます。



注 意

- オリジナルキーで「Auto Detect」を選択した場合、サンプル解析のために多少時間がかかります。また、レコーディングした音の種類によっては、思い通りのオリジナルキーに設定されないこともあります。この場合には、ポストレコードインフォメーションやサンプルエディットで設定しなおしてください。
- レコーディングレングスが「-----」以外の任意の秒数に設定してある場合、その秒数が経過する前でも、ストップトリガータイプ(本章 P. 8-30)の条件を満たせば、そこでレコーディングが終了します。逆に、ストップトリガータイプの条件を満たさなくても、その秒数が経過すればそこでレコーディングが終了します。
- 内部的な処理の関係で、次のようなパラメーターの組み合わせはできないことになっています。このような組み合わせに設定を変更しようとする、メッセージが表示され、設定が自動的に変更されますのでご注意ください。
 - Input Source=STout、Recording Effect=onの組み合わせ
 - Trigger Mode>manual以外、Recording Effect=on、Rec Mode=stereoの組み合わせ
 - Trigger Mode>manual以外、Input Source=analog、Input Mode=L+R、Recording Effect=offの組み合わせ
 - Input Source=Analog、Input Mode=L+R、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - Input Source=Analog、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - Input Source=Digital、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ



参 考

- ・オリジナルキーやハイリミット、ローリミットは、後でサンプルエディットの機能を使って変更することもできますので、はっきりと音程の分っているときや、クイックマッピングの機能などを使うとき以外はあまり神経質になる必要はありません。
- ・オリジナルキー、ハイリミット、ローリミットの関係は、「ローリミット オリジナルキー ハイリミット」となります。

 Rec / Set1 / Info : POST RECORD INFORMATION : ポストレコードインフォメーション

機能 直前にレコーディングしたサンプルの各種設定を変更します。

操作 RECORDING F1 (Rec) SHIFT + F1 (Set1) SHIFT + F4 (Info)

Name	最大16文字
Orig Key	C-2 ~ G8
High Limit	C-2 ~ G8
Low Limit	C-2 ~ G8
SmplFreq (Hz)	1 ~ 65535
Tuning	-63 ~ +63



 **解説**

- ・直前にレコーディングしたサンプルのサンプルネーム、オリジナルキー、ハイリミット、ローリミット、サンプリングフリケンシー、チューニングの設定を行います。
 - ・直前にレコーディングしたサンプルがステレオの場合には、左右2チャンネルのサンプルが同時に変更されます。
- Name
- ・Name(Sample Name : サンプルネーム)には、直前にレコーディングしたサンプルの名前が表示されます。
 - ・ F3 (Name) を押すと、このサンプルネームを変更することができます。文字入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
 - ・サンプルネームの最大文字数は16文字です。
- Orig Key
- ・Orig Key(Original Key : オリジナルキー)では、直前にレコーディングしたサンプルのオリジナルキーを変更します。
 - ・オリジナルキーは、サンプルエディットの機能を使って、後で変更することも可能です。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: F5 (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- High Limit, Low Limit
- ・High Limit(ハイリミット), Low Limit(ローリミット)では、直前にレコーディングしたサンプルの発音音域を設定します。
 - ・この発音音域は実際の発音を制限するものではなく、クイックマッピングやアレンジキーバンクなどでサンプル割り当ての基準として使うものです。したがって、クイックマッピングなどを使わないのであれば、特に設定を変更する必要はありません。

- ・ハイリミット、ローリミットは、サンプルエディットの機能を使って、後で変更することも可能です。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能:  (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- SmplFreq(Hz)
- ・SmplFreq(Sampling Frequency : サンプリングフリケンシー)では、直前にレコーディングしたサンプルのサンプリングフリケンシーを変更します。ここで、サンプリングフリケンシーを変更しても、レコーディングしたサンプル自体のサンプリングフリケンシーが変更されるわけではなく、発音時のサンプリングフリケンシーが変更になります。したがって、特殊効果などを得たいときなどに利用するパラメーターです。
 - ・サンプリングフリケンシーは、サンプルエディットの機能を使って後で変更することも可能です。
- Tuning
- ・Tuning(チューニング)では、直前にレコーディングしたサンプルのチューニングの微調整を行います。単位は1.171875セントです。
 - ・チューニングは、サンプルエディットの機能を使って後で変更することも可能です。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (Name) を押すと、直前にレコーディングしたサンプルの名前を変更することができます。
-   (MDIn) を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-   (Exit) を押すと、設定を取り消して元の画面に戻ります。
-   (OK) を押すと、設定を終了して元の画面に戻ります。



注 意

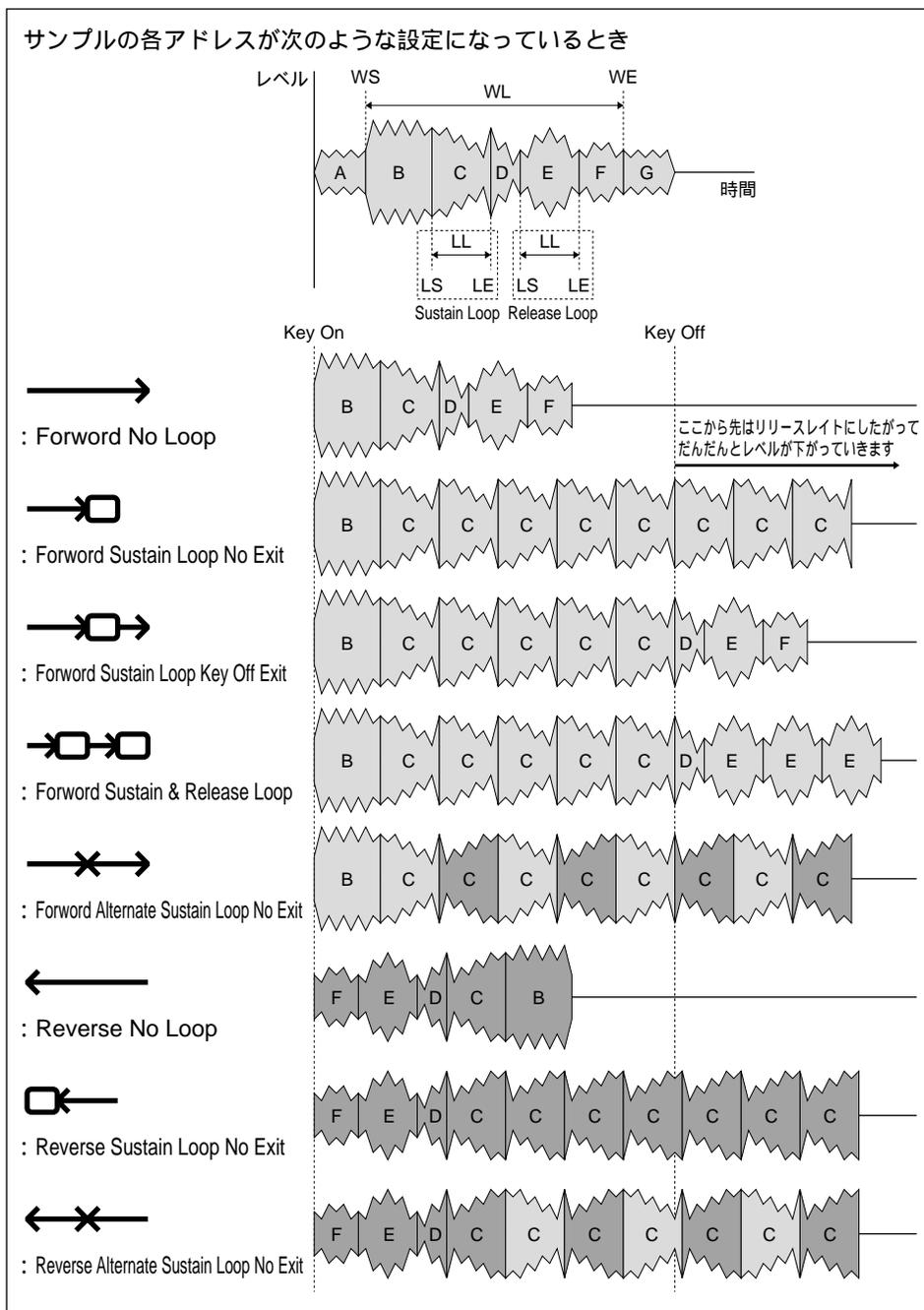
- ・直前にサンプルレコーディングをしていないときには、この機能は使えません。



参 考

- ・この画面の設定項目は、後でサンプルエディットの機能を使って変更することもできますので、特別に目的のあるとき以外はあまり神経質になる必要はありません。
- ・レコーディング終了後、自動的にこの画面を表示するように設定することもできます。(本章 P. 8-30)
- ・レコーディングセットアップ1のオリジナルキー(本章 P. 8-9)で「Auto Detect」を選択している場合には、レコーディング終了後、自動的にこの画面が表示されます。
- ・オリジナルキー、ハイリミット、ローリミットの関係は、「ローリミット オリジナルキー ハイリミット」となります。

- LE
 - ・LE(Loop End Address : ループエンドアドレス)では、サステインループまたはリリースループのエンドアドレスを設定します。
 - ・サステインループ、リリースループの切り換えには、F3 (Disp)を使います。
 - ・サステインループエンドアドレスは、原則としてサステインループ再生を終了するアドレスのことで、ループモードによっては、多少役割が変化します。
- Lp
 - ・Lp(Loop Mode : ループモード)では、ループの方法を次の中から設定します。



- ・「 \longrightarrow 」「 \longleftarrow 」以外を選択した場合には、前述のループスタートアドレス、ループエンドアドレスの項目でループ範囲を設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2
 - ・ F2 ( Lp) を押すと、サンプルのループ範囲だけの音を連続して聴くことができます。
- F3
 - ・ F3 (Disp) を押すと、サステインループ、リリースループの切り換え、スケール (アドレス設定の単位) を設定する画面が表示されます。



Loop : Loop(ループ)では、ポストレコードトリミング画面の「LS」「LE」でサステインループを設定するのか、リリースループを設定するのかを切り換えます。

Scale : Scale(スケール)では、各アドレスの設定単位を「adrs」(ワード)、「time」(実時間)、「beat」(拍数)の中から選択します。「beat」を選択した場合には、BPM(ビートパーミニット)の項目が表示されますので、1分間の拍数を設定します。

- F4
 - ・ F4 (Extr) を押すと、エクストラクトが実行され、ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレスに囲まれた範囲以外の部分が削除されます。エクストラクトについては、リファレンス第7章の「サンプルエディット/クイックエディット」をご覧ください。
- F5
 - ・ F5 (Nrml) を押すと、ノーマライズが実行され、ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレスに囲まれた範囲が適正なレベルに補正されます。ノーマライズについては、リファレンス第7章の「サンプルエディット/クイックエディット」をご覧ください。
- F6
 - ・ F6 (Exit) を押すと、このポストレコードトリミングの画面で行った作業をすべて取り消して、元の画面に戻ります。
- F7
 - ・ F7 (OK) を押すと、このポストレコードトリミングの画面で行った作業をすべて反映させて、元の画面に戻ります。



注 意

- ・直前にレコーディングをしていない状況のときには、この機能は使えません。



参 考

- ・レコーディング終了後、自動的にこの画面を表示するように設定することもできます。(本章 P. 8-30)

Rec / Set1 / Map : POST RECORD MAPPING : ポストレコードマッピング

機能 直前にレコーディングしたサンプルを使った上位オブジェクトを作成します。

操作 RECORDING F1 (Rec) SHIFT + F1 (Set1) SHIFT + F6 (Map)

Type	(直前のサンプルがメモリー上にある場合) ToPerformance, To Voice, To Drumkit (直前のサンプルがディスク上にある場合) To Trigger List
Object	任意のオブジェクト
Element	1 ~ 4 (TypeでToVoiceまたはToDrumKitを選択したときのみ表示)
Center Key	C-2 ~ G8
Monitor	Last Sample, Map Object



解説

- ・直前にレコーディングしたサンプルを使って、ノーマルボイスやドラムボイス、パフォーマンス、トリガーリストを作成(マッピング)します。
 - ・直前にレコーディングしたサンプルがメモリー上にある場合には、メモリー上のノーマルボイス、ドラムボイス、パフォーマンスのいずれかにマッピングできます。(新しくこれらのオブジェクトを作成して、それにマッピングすることもできます)
 - ・直前にレコーディングしたサンプルがディスク上にある場合には、メモリー上のトリガーリストにマッピングできます。(新しくトリガーリストを作成してそれにマッピングすることもできます)
 - ・この機能で実際に行われる処理については後述します。
- Type
- ・Type(タイプ)では、マッピングする上位オブジェクトの種類を設定します。
 - ToPerformance : 直前にレコーディングしたサンプルを、パフォーマンスにマッピングします。
 - ToVoice : 直前にレコーディングしたサンプルを、ノーマルボイスにマッピングします。
 - ToDrumKit : 直前にレコーディングしたサンプルを、ドラムボイスにマッピングします。
 - ToTriggerList : 直前にレコーディングしたサンプルを、トリガーリストにマッピングします。

- Name
- ・Name(ネーム)では、マッピングの対象となるオブジェクトを選択します。
 - ・ここで選択できるオブジェクトは、タイプで設定されている種類の、すでにメモリー上に存在しているオブジェクトのみです。ディスク上のオブジェクトやタイプの設定と異なるオブジェクトは選択できません。
 - ・新しいオブジェクトを作って、そのオブジェクトにマッピングを行いたい場合には、 (New)を押します。
- Element
- ・Element(エレメント)では、タイプで「ToVoice」「ToDrumKit」が選択されている場合に、そのノーマルボイスまたはドラムボイスの、何番のエレメントにマッピングを行うか設定します。
 - ・マッピングの対象となるノーマルボイス(すでにメモリー上に存在するノーマルボイス)のエレメント数が、ここで設定するエレメント番号よりも少ない場合には、自動的にエレメント数が増やされます。
- Center Key
- ・Center Key(センターキー)では、サンプルをマッピングときに使用するセンターキー(その鍵盤を弾いたときにオリジナルキーで発音する)を設定します。
 - ・この画面が表示された時点では、サンプルのレコーディング時に設定したオリジナルキーが表示されます。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- Monitor
- ・Monitor(モニター)では、現在の状態で発音するオブジェクトを選択します。
 - ・「Last Sample」を選択すると、直前にレコーディングしたサンプルが発音します。
 - ・「Map Object」を選択すると、ネームで選択したオブジェクトが発音します。
 - ・ただし、ディスクへのレコーディングの場合、この設定はありません。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-   (New)を押すと、タイプで設定されている種類の新しいオブジェクトがメモリー上に作成されます。
-   (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-   (Exit)を押すと、ポストレコードマッピングを実行しないで元の画面に戻ります。
-   (OK)を押すと、ポストレコードマッピングを実行して元の画面に戻ります。



注意

- ・直前にレコーディングをしていない状況のときには、この機能は使えません。



参 考

- ・レコーディング終了後、自動的にこの画面を表示するように設定することもできます。(本章 P. 8-30)

ポストレコードマッピングの規則

タイプで「ToPerformance」を選択した場合

- ・空いているインストゥルメント(新しいパフォーマンスの場合は全インストゥルメントが空いている)に、サンプルをマッピングします。空いているインストゥルメントがない場合には、マッピングを行いません。
- ・ステレオサンプルをマッピングする場合には、2つ連続して空いているインストゥルメントを捜し、そこにマッピングします。また、この場合には、両インストゥルメントのMIDIレシーブチャンネルを自動的に合わせ(1つ目の方のチャンネルに合わせます)、パンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・マッピングしたインストゥルメントのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。
- ・マッピングしたインストゥルメントのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたインストゥルメントのノートシフトは、センターキーに合わせて自動的に調整されます。
- ・マッピングしたインストゥルメントのモノ(パンのモノスイッチ)は、オンになります。
- ・マッピングしたインストゥルメントのローリミット、ハイリミットは、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットにサンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した値を設定します。
- ・設定したオリジナルキーが、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。

タイプで「ToVoice」を選択した場合

- ・サンプルを、設定されたエレメント番号の、空いているキーバンクにマッピングします。空いているキーバンクがない場合には、マッピングを行いません。
- ・センターキーの音程が、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。
- ・マッピング先として設定したエレメント番号が、対象となるノーマルボイスに存在しない場合には、自動的にエレメントが増やされます。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されていない(空白の音域になっている)場合には、センターキーを中心にサンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲で最大限の音域を確保(占有)します。

- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されている場合には、そのキーバンクのサンプルと新たにマッピングするサンプルとでその音域を分けあいます。ただし、音域はサンプルのローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲内となります。また、既存のサンプルのオリジナルピッチからノーマルボイスのノートシフト分を引いた音程と、新たにマッピングするサンプルのセンターキーが一致する場合には、既存のサンプルを消し、新しいサンプルを使用します。
- ・マッピングしたキーバンクのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたサンプルがステレオサンプルの場合には、キーバンクのパンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・センターキーが、サンプルのオリジナルキーと一致するように、ノートシフトは自動的に変更されます。
- ・マッピングしたキーバンクのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。

タイプで「ToDrumKit」を選択した場合

- ・サンプルを、設定されたエレメント番号の、空いているキーバンクにマッピングします。空いているキーバンクがない場合には、自動的にキーバンクが増やされます。ただし、キーバンクを増やせない場合には、マッピングを行いません。
- ・センターキーの音程が、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットの範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されていない(空白の音域になっている)場合には、センターキーを中心にサンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲で最大限の音域を確保(占有)します。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されている場合には、そのキーバンクのサンプルと新たにマッピングするサンプルとでその音域を分けあいます。ただし、音域はサンプルのローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲内となります。また、既存のサンプルのオリジナルピッチからドラムボイスのノートシフト分を引いた音程と、新たにマッピングするサンプルのセンターキーが一致する場合には、既存のサンプルを消し、新しいサンプルを使用します。
- ・マッピングしたキーバンクのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたサンプルがステレオサンプルの場合には、キーバンクのパンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・マッピングしたキーバンクのピッチは、「follow」になります。
- ・センターキーが、サンプルのオリジナルキーと一致するように、ノートシフトは自動的に変更されます。
- ・マッピングしたキーバンクのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。

タイプで「ToTrigger List」を選択した場合

- ・サンプルを、空いているキーバンクにマッピングします。空いているキーバンクがない場合には、自動的にキーバンクが増やされます。ただし、キーバンクを増やせない場合には、マッピングを行いません。
- ・センターキーの音程が、サンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲に入っていない場合には、マッピングを行いません。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されていない(空白の音域になっている)場合には、センターキーを中心にサンプル自身に設定されているローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲で最大限の音域を確保(占有)します。
- ・センターキーの音程が、既存のキーバンクで使用されている場合には、そのキーバンクのサンプルと新たにマッピングするサンプルとでその音域を分けあいます。ただし、音域はサンプルのローリミット、ハイリミットに、サンプル自身に設定されているオリジナルキーとセンターキーの差を加算した範囲内となります。また、既存のサンプルのオリジナルピッチからトリガーリストのノートシフト分を引いた音程と、新たにマッピングするサンプルのセンターキーが一致する場合には、既存のサンプルを消し、新しいサンプルを使用します。
- ・マッピングしたキーバンクのレベルは、最大になります。
- ・マッピングしたサンプルがステレオサンプルの場合には、キーバンクのパンを左端(-63)、右端(+63)に設定します。
- ・マッピングしたキーバンクのピッチは、「follow」になります。
- ・センターキーが、サンプルのオリジナルキーと一致するように、ノートシフトは自動的に変更されます。
- ・マッピングしたキーバンクのスイッチ(発音のオン/オフスイッチ)は、オンになります。

Rec / Set2 : RECORDING / RECORDING SETUP 2: レコーディング / レコーディングセットアップ2

機能 レコーディングに関して、入力、レコーディング先などのセットアップを行います。

操作 RECORDING F1 (Rec) SHIFT + F2 (Set2)

Input Source	analog, CD/DAT, AES/EBU, YAMAHA, ST out
SmplngFreq	System Clockにより変化
Destinat	WaveMem, disk, AutoSel
Disk	任意のディスク (Destinatでdisk, AutoSelが選択されているとき表示)
Volume	任意のボリューム (Destinatでdisk, AutoSelが選択されているとき表示)
Digi In Gain (dB)	-64 ~ +24 (Input Sourceでanalog以外が選択されているとき表示)
Deemphasis	off, on (Input Sourceでanalog, ST Out以外が選択されているとき表示)
Anti Alias	off, on

```

REC-RecSet2  32255k 4w 6225k 380k
InputSrc=CD/DAT  DigiInGain= 0dB
SmplFreq=48kHz  DeemPhase=on
                AntiAlias =off
Destinat=AutoSel Dsk=InternalHD
                Vol=Tracks
<Free: 32255kB/ 168sec(stereo)>
Set1 Set2 Set3  NVol Rtry New
  
```

解説

- レコーディングする前の準備として、入力やサンプリングフリケンシー、レコーディング先などの設定を行います。
- F1 (Rec)を押した時点では、レコーディングセットアップ1、レコーディングセットアップ2、レコーディングセットアップ3のいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Set1)、SHIFT + F2 (Set2)、SHIFT + F3 (Set3)を使います。
- この設定画面が表示されているときには、外部機器から入力されている音(レコーディングエフェクトも反映されます)を出力端子やヘッドフォン端子から出力するモニター機能: F6 (Mon)を使うことができます。
- 画面の右端には、現在入力されている信号のレベルがグラフで表示されます。

- Input Source
- ・Input Source(インプットソース)では、これからレコーディングするサンプルの入力端子を次の中から選択します。
 - analog : フロントパネルのインプット端子または、リアパネルのアナログインプット端子に接続された外部機器のアナログ信号をレコーディングします。両方の端子に外部機器が接続されている場合には、フロントパネルのインプット端子が有効となります。
 - CD/DAT : リアパネルのCD/DAT端子に接続された外部機器のデジタル信号をレコーディングします。
 - AES/EBU : リアパネルのAES/EBU端子に接続された外部機器のデジタル信号をレコーディングします。
 - YAMAHA : YAMAHA端子(インプット/アウトプット兼用)に接続された外部機器のYAMAHA形式のデジタル信号をレコーディングします。
 - ST out : メモリーモードで直前に選択していたサンプル、ノーマルボイス、ドラムボイス、パフォーマンスのステレオアウトに出力される演奏音(外部からのMIDI演奏情報で発音する音)をレコーディング(リサンプリング)します。ただしメモリーへのトリガーリストのリサンプリングはできません。また、リサンプリングするとき1音のみの再生時などでは再生レベルが低くなります。必要に応じてデジタルインプットゲインで調節してください。
- Smpling Freq
- ・Smpling Freq(Sampling Frequency : サンプルングフリケンシー)では、これからレコーディングするサンプルのサンプルングフリケンシーを設定します。
 - ・音質的にはサンプルングフリケンシーが高い方が良いのですが、サンプルの容量を小さくしたい場合や、それほど高い周波数帯域を持たない音の場合などは、ここで低いサンプルングフリケンシーを選択します。
 - ・設定できるサンプルングフリケンシーは、システムクロックの設定によって変化します。システムクロックが48kHzのときは、「48kHz」「32kHz」のいずれかを選択します。システムクロックが44.1kHzのときは、「44.1kHz」「29.4kHz」のいずれかを選択します。また、システムクロックがエクスターナルのときは、「EXT*1/1」(エクスターナルクロックと同じ)、「EXT*2/3」(エクスターナルクロックの2/3)のいずれかを選択します。
 - ・システムクロックの設定については、リファレンス第9章の「システムユーティリティ/システムクロック」をご覧ください。

- Destinat
- Destinat(Destination : デスティネーション)では、これからレコーディングするサンプルのレコーディング先を次の中から選択します。
- WaveMem
- ウェーブメモリー(本体内蔵のRAM内)にサンプルをレコーディングします。ウェーブメモリーがいっぱいになったら、その時点でレコーディングが終了します。
- disk
- 内蔵または外付けのハードディスクやMOにサンプルをレコーディングします。
- AutoSel
- 最初はウェーブメモリーにサンプルをレコーディングしはじめますが、ウェーブメモリーがいっぱいになった時点で自動的にディスクに切り換えます。レコーディング先がディスクに切り換わった場合には、そのサンプルはディスク上だけに作成され、メモリー上には残りません。
 - 画面の下部には、選択したデスティネーションのメモリーまたはディスクの空き容量が、レコーディング可能な秒数とともに表示されます。
 - 「disk」または「auto select」を選択した場合には、次の「ディスク」と「ボリューム」の選択項目が表示されます。
- Dsk
- Dsk(Disk : ディスク)では、レコーディング先とするディスクを設定します。
- Vol
- Vol(Volume : ボリューム)では、レコーディング先とするボリュームを設定します。
 - 上の「ディスク」で選択したディスクに入っている任意のボリュームを選択します。
 - 「Auto Naming」を選択すると、自動的に新しい名前のボリュームが作成されます。
 - 選択したディスク内に新しいボリュームを作成して、その中にサンプルをレコーディングしたい場合には、後述する + (NVol)の機能を使います。
- Digi In Gain(dB)
- Digi In Gain(Digital Input Gain : デジタルインプットゲイン)では、デジタル信号の入力ゲインを設定します。
 - デジタル音声の小音量の部分のレコーディングしたい場合やステレオアウトからリサンプリングする場合などにこのゲインを大きくします。ただし、インプットソースで「analog」を選択している場合には、この項目は表示されません。
 - ゲインを上げたままにしておくと、レベルが高くなったとき耳を痛めたり、機器を破損する恐れがありますので十分ご注意ください。
 - この設定は、レコーディングセットアップ3(本章 P. 8-30)の同名の設定項目と連動しています。

- Deemphasis
- Deemphasis(De-Emphasis : ディエンファシス)では、デジタルインプットの入力信号がエンファシス付きの場合に、エンファシスを無効にしてレコーディングを行います。
- Anti Alias
- Anti Alias(Anti Alias Filter : アンチエイリアスフィルター)では、デジタルインプットのサンプリングフリケンシーを変換してレコーディング(ダウンサンプリング)する場合に、周波数変換によって生じる折り返しノイズをカットするフィルター機能を設定します。
 - この機能を「on」にすることで、ノイズのないダウンサンプリングが可能となります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-
- (Mon)を押すと、モニター機能のオン / オフが交互に切り換わります。
-
- (Rtry)を押すと、直前に行ったレコーディングをしなおすことができます。
(本章 P. 8-5)
 - + (Rtry)でも同様の操作ができます。
-
- (New)を押すと、新しいサンプルをレコーディングすることができます。
(本章 P. 8-7)
 - + (New)でも同様の操作ができます。
- +
- + (NVol)を押すと、現在選択しているディスクに新しいボリュームを作ります。
-
- を押すと、レコーディングサンプルエディットに入ることができます。
-
- を押すと、モニター機能がオフのとき、レコーディングしたサンプルを鳴らすことができます。



注 意

- ・デスティネーションで「WaveMem」を選択してレコーディングを行った場合、セーブの操作を行わないで電源を切ると、レコーディングしたサンプルは消えてしまいます。
- ・デスティネーションとして、フロッピーディスクを選択することはできません。
- ・内部的な処理の関係で、次のようなパラメーターの組み合わせはできないことになっています。このような組み合わせに設定を変更しようとする、メッセージが表示され、設定が自動的に変更されますのでご注意ください。
 - ・ Input Source=STout、Recording Effect=onの組み合わせ
 - ・ Trigger Mode>manual以外、Recording Effect=on、Rec Mode=stereoの組み合わせ
 - ・ Trigger Mode>manual以外、Input Source=analog、Input Mode=L+R、Recording Effect=offの組み合わせ
 - ・ Input Source=Analog、Input Mode=L+R、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - ・ Input Source=Analog、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - ・ Input Source=Digital、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ



参 考

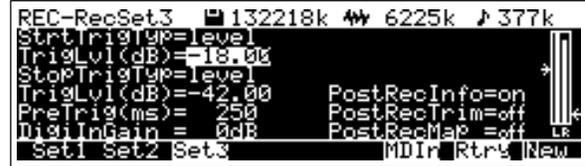
- ・システムクロックがエクスターナルの場合、サンプリングフリケンシーを「EXT*1/1」(エクスターナルクロックと同じ)に設定すると、入力クロックに完全に同期したレコーディングを行うことができます。
- ・システムクロックがエクスターナルの場合、この画面のインプットソースと入力デジタル信号が同じでなければなりません。もし合っていない場合には、インプットソースの後ろに「×」マークが表示されます。

 Rec / Set3 : RECORDING / RECORDING SETUP 3 : レコーディング / レコーディングセットアップ3

機能 レコーディングに関して、トリガータイプなどのセットアップを行います。

操作 RECORDING F1 (Rec) SHIFT + F3 (Set3)

Strt Trig Type	manual, level, MIDI keyon, MIDIctrl(on), MIDIstart
Trig Lvl(dB)	-47.25 ~ 0 dB (Strt Trig Type で level が選択されているとき表示)
Note Number	C-2 ~ G8 (Strt Trig Type で MIDI keyon が選択されているとき表示)
Ctrl Change#	0 ~ 120 (Strt Trig Type で MIDIctrl(on) が選択されているとき表示)
Stop Trig Type	manual, level, MIDI keyon, MIDIctrl(off), MIDIstop
Trig Lvl(dB)	-47.25 ~ 0 dB (Stop Trig Type で level が選択されているとき表示)
Note Number	C-2 ~ G8 (Stop Trig Type で MIDI keyon が選択されているとき表示)
Ctrl Change#	0 ~ 120 (Stop Trig Type で MIDIctrl(off) が選択されているとき表示)
Pre Trig(ms)	0 ~ 2000 ms
Digi In Gain(dB)	-64 ~ +24 (レコーディングセットアップ2のInput Sourceでanalog以外が選択され ているとき表示)
Post Rec Info	off, on
Post Rec Trim	off, on
Post Rec Map	off, on



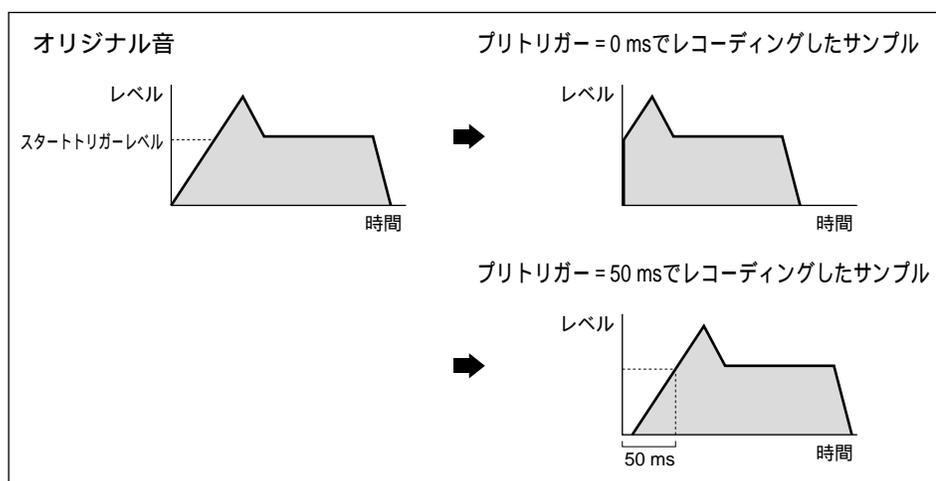
解説

- レコーディングする前の準備として、トリガータイプやプリトリガー、レコーディング終了後の処理などの設定を行います。
- F1 (Rec) を押した時点では、レコーディングセットアップ1、レコーディングセットアップ2、レコーディングセットアップ3のいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Set1)、SHIFT + F2 (Set2)、SHIFT + F3 (Set3) を使います。

- ・この設定画面が表示されているときには、外部機器から入力されている音(レコーディングエフェクトも反映されます)を出力端子やヘッドフォン端子から出力するモニター機能: F6 (Mon)を使うことができます。
 - ・画面の右端には、現在入力されている信号のレベルがグラフで簡易表示されます。
- Strt Trig Typ
- ・Strt Trig Typ(Start Trigger Type : スタートトリガータイプ)では、レコーディング開始の条件を次の中から選択します。
- manual : レコーディングの画面で F7 (Go)を押すと、すぐにレコーディングが始まります。
- level : レコーディングの画面で F7 (Go)を押すと、ウェイティング(待ち)の状態となり、入力信号のレベルがスタートトリガーレベルを超えた時点からレコーディングが始まります。
- MIDI keyon : レコーディングの画面で F7 (Go)を押すと、ウェイティング(待ち)の状態となり、特定の音程のノートオン情報を受信した時点からレコーディングが始まります。
- MIDIctrl(on) : レコーディングの画面で F7 (Go)を押すと、ウェイティング(待ち)の状態となり、特定のコントロールチェンジ情報を受信した時点からレコーディングが始まります。
- MIDIstart : レコーディングの画面で F7 (Go)を押すと、ウェイティング(待ち)の状態となり、MIDIスタート情報を受信した時点からレコーディングが始まります。
- ・ただし、「manual」以外を選択した場合でも、ウェイティング(待ち)の状態では F7 (Go)を押すと、強制的にレコーディングを開始することができます。
- Trig Lvl(dB)
- ・Trig Lvl(Start Trigger Level : スタートトリガーレベル)では、スタートトリガータイプで「level」を選択した場合に、レコーディングを開始するための入力レベルを設定します。
 - ・画面の入力レベルを示すグラフの左側に設定したトリガーレベルが矢印で表示されます。
- Note Number
- ・Note Number(Start Note Number : スタートノートナンバー)では、スタートトリガータイプで「MIDI keyon」を選択した場合に、レコーディングを開始するためのノートナンバーを設定します。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能: SHIFT + F6 (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。

- Ctrl Change#
- ・Ctrl Change#(Ctrl Change Number : コントロールチェンジナンバー)では、スタートトリガータイプで「MIDIctrl(on)」を選択した場合に、レコーディングを開始するためのコントロールチェンジナンバーを設定します。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能： **SHIFT** + **F6** (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- Stop Trig Typ
- ・Stop Trig Typ(Stop Trigger Type : ストップトリガータイプ)では、レコーディング終了の条件を選択します。
- manual
- : **F7** (Stop)を押すまで、またはレコーディングレンジス(本章 P. 8-9)で設定された時間が経過するまで、あるいはレコーディング先の容量がなくなるまでレコーディングが続きます。
- level
- : 入力信号のレベルがストップトリガーレベルを下回った時点でレコーディングを終了します。
- MIDI keyon
- : 特定の音程のノートオン情報を受信した時点でレコーディングを終了します。
- MIDIctrl(off)
- : 特定のコントロールチェンジ情報を受信した時点でレコーディングを終了します。
- MIDIstop
- : MIDIストップ情報を受信した時点でレコーディングを終了します。
- ・ただし、「manual」以外を選択した場合でも、レコーディング中に **F7** (Stop)を押すと、強制的にレコーディングを終了することができます。
- Trig Lvl(dB)
- ・Trig Lvl(Stop Trigger Level : ストップトリガーレベル)では、ストップトリガータイプで「level」を選択した場合に、レコーディングを終了するための入力レベルを設定します。
 - ・画面の入力レベルを示すグラフの右側に設定したトリガーレベルが矢印で表示されます。
- Note Number
- ・Note Number(Stop Note Number : ストップノートナンバー)では、ストップトリガータイプで「MIDI keyon」を選択した場合に、レコーディングを終了するためのノートナンバーを設定します。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能： **SHIFT** + **F6** (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。

- Ctrl Change#
- ・Ctrl Change#(Ctrl Change Number : コントロールチェンジナンバー)では、ストップトリガータイプで「MIDIctrl(off)」を選択した場合に、レコーディングを終了するためのコントロールチェンジナンバーを設定します。
 - ・この項目にカーソルがあるときは、MIDIイン機能： **SHIFT** + **F6** (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。この操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / MIDIイン機能」をご覧ください。
- Pre Trig(ms)
- ・Pre Trig(Pre Trigger : プリトリガー)では、スタートトリガーの条件を満たす直前の音までを、さかのぼってレコーディングするため機能を設定します。
 - ・設定はミリ秒数で行います。
 - ・スタートトリガータイプの「level」や「MIDI」などでは、入力レベルがあるレベルを超えた時点、あるいはMIDIで特定のノートオン情報を受信した時点からレコーディングが始まると説明しましたが、実際にはこの機能を使ってその少し前からレコーディングを始めることができます。これは、音のアタックの部分を切り捨てないために非常に有効な機能です。



- Digi In Gain
- ・Digi In Gain(Digital Input Gain : デジタルインプットゲイン)では、デジタル信号の入力ゲインを設定します。
 - ・デジタル音声の小音量の部分をレコーディングしたい場合などにこのゲインを大きくします。ただし、インプットソースで「analog」を選択している場合には、この項目は表示されません。
 - ・この設定は、レコーディングセットアップ2(本章 P. 8-25)の同名の設定項目と連動しています。

- Post Rec Info
- Post Rec Info(Post Record Information : ポストレコードインフォメーション)では、レコーディング直後に、ポストレコードインフォメーション(本章 P. 8-15)の画面を表示させる機能のオン/オフを設定します。
 - 「on」を選択した場合、レコーディングが終了すると自動的にポストレコードインフォメーションの画面が表示されます。
- Post Rec Trim
- Post Rec Trim(Post Record Trimming : ポストレコードトリミング)では、レコーディング直後に、ポストレコードトリミング(本章 P. 8-17)の画面を表示させる機能のオン/オフを設定します。
 - 「on」を選択した場合、レコーディングが終了すると自動的にポストレコードトリミングの画面が表示されます。
- Post Rec Map
- Post Rec Map(Post Record Mapping : ポストレコードマッピング)では、レコーディング直後に、ポストレコードマッピング(本章 P. 8-20)の画面を表示させる機能のオン/オフを設定します。
 - 「on」を選択した場合、レコーディングが終了すると自動的にポストレコードマッピングの画面が表示されます。
 - ポストレコードレポート、ポストレコードトリミング、ポストレコードマッピングのうち、2つ以上を「on」にした場合は、この順番に画面が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-
- (Mon)を押すと、モニター機能のオン/オフが交互に切り換わります。
-
- (Rtry)を押すと、直前に行ったレコーディングをしなおすことができます。(本章 P. 8-5)
 - + (Rtry)でも同様の操作ができます。
-
- (New)を押すと、新しいサンプルをレコーディングすることができます。(本章 P. 8-7)
 - + (New)でも同様の操作ができます。
- +
- + (MDIn)を押すと、MIDIイン機能のオン/オフが交互に切り換わります。



注 意

- ・スタートトリガータイプが「manual」になっている場合には、プリトリガーの設定は無効となります。
- ・内部的な処理の関係で、次のようなパラメーターの組み合わせはできないことになっています。このような組み合わせに設定を変更しようとする、メッセージが表示され、設定が自動的に変更されますのでご注意ください。
 - ・ Input Source=STout、Recording Effect=onの組み合わせ
 - ・ Trigger Mode>manual以外、Recording Effect=on、Rec Mode=stereoの組み合わせ
 - ・ Trigger Mode>manual以外、Input Source=analog、Input Mode=L+R、Recording Effect=offの組み合わせ
 - ・ Input Source=Analog、Input Mode=L+R、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - ・ Input Source=Analog、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - ・ Input Source=Digital、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ

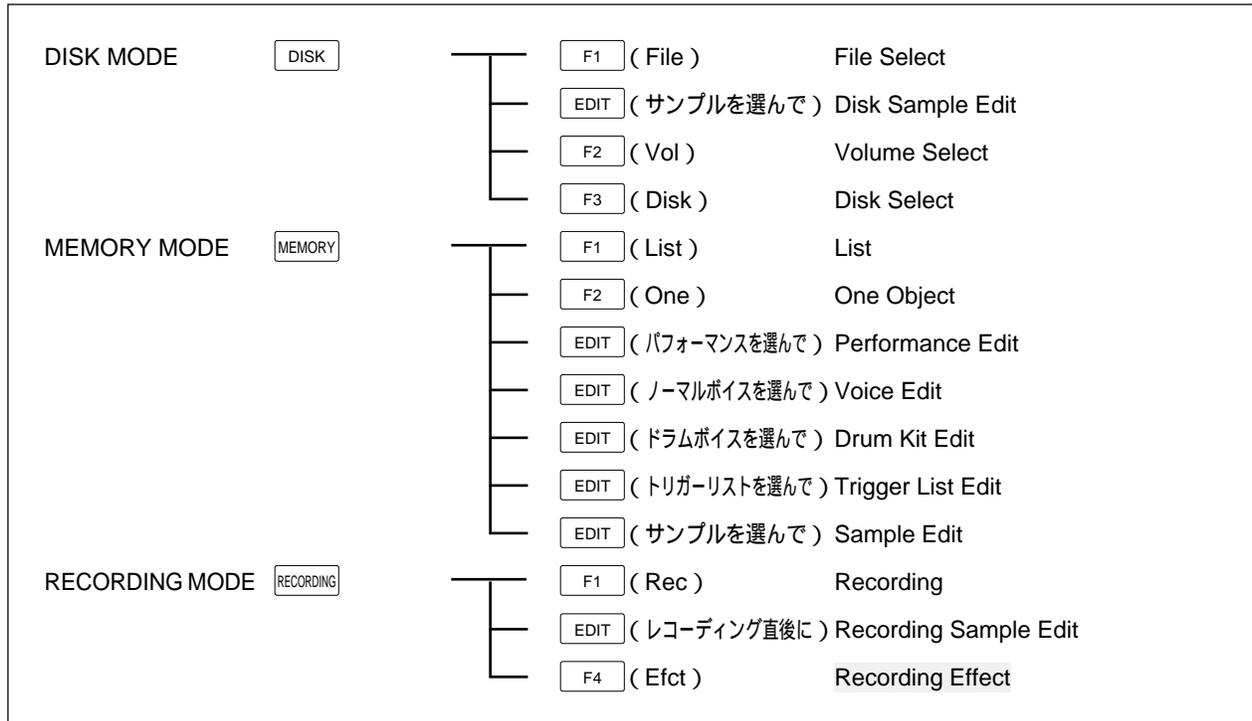


参 考

- ・レコーディングレンジス(本章 P. 8-9)が「----」以外の任意の秒数に設定してある場合、その秒数が経過する前でも、ストップトリガータイプの条件を満たせば、そこでレコーディングが終了します。逆に、ストップトリガータイプの条件を満たさなくても、その秒数が経過すればそこでレコーディングが終了します。
- ・プリトリガーの設定をした場合、「Go」を押してから、プリトリガーに設定した時間が経過しないうちにレコーディングが始まったときは、プリトリガー分のデータはレコーディングされません。

レコーディングエフェクト

ここでは、レコーディングモードの中のレコーディングエフェクトについて説明します。レコーディングエフェクトは、エフェクトをかけた音をレコーディングするための設定です。



レコーディングエフェクトは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター

機能 レコーディングエフェクトの基本的な設定を行います。

操作 MEMORY RECORDING F4 (Efct) SHIFT + F1 (Mstr)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
Effect SW	off, on



解説

- ・レコーディングエフェクトの種類やオン/オフを選択します。
 - ・レコーディングエフェクトのパラメーターは、ノーマルボイスなどで使用するボイスエフェクトのパラメーターと同様です。
 - ・ F4 (Efct) を押した時点では、レコーディングエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm) を使います。
- Grp
- ・ Grp (Group : グループ) では、エフェクトの大きな分類を次の中から選択します。
 - mod : イコライザーとモジュレーション系エフェクト(コーラスやフランジャーなど)を使います。
 - rev : イコライザーとリバーブ系エフェクト(リバーブやディレイなど)を使います。
 - misc : 上記のエフェクト以外の特殊なエフェクトを使います。
- Type
- ・ Type (Effect Type : エフェクトタイプ) では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・ 選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・ エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
- ・ off/on (オフ/オン) では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Effect SW
- ・ Effect SW (エフェクトスイッチ) では、上のオン/オフと同様にエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

- SHIFT + F7 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 8-44)

SHIFT + F8

- SHIFT + F8 (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 8-45)



注 意

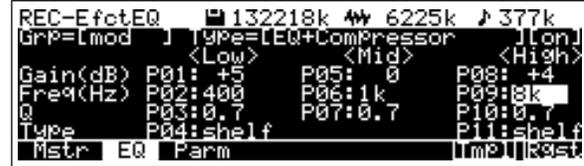
- 内部的な処理の関係で、次のようなパラメーターの組み合わせはできないことになっています。このような組み合わせに設定を変更しようとする、メッセージが表示され、設定が自動的に変更されますのでご注意ください。
 - Input Source=STout、Recording Effect=onの組み合わせ
 - Trigger Mode>manual以外、Recording Effect=on、Rec Mode=stereoの組み合わせ
 - Trigger Mode>manual以外、Input Source=analog、Input Mode=L+R、Recording Effect=offの組み合わせ
 - Input Source=Analog、Input Mode=L+R、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - Input Source=Analog、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - Input Source=Digital、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ

Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター

機能 レコーディングエフェクトのイコライザー部分の設定を行います。

操作 RECORDING F4 (Efct) SHIFT + F2 (EQ)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
<Low>	P01:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P02:Freq (Hz) 32 Hz ~ 5.6 kHz P03:Q 0.1 ~ 5.0 P04:Type shelf, peak, cut
<Mid>	P05:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P06:Freq (Hz) 32 Hz ~ 18 kHz P07:Q 0.1 ~ 5.0
<High>	P08:Gain (dB) -15 ~ +15 dB P09:Freq (Hz) 500 Hz ~ 18 kHz P10:Q 0.1 ~ 5.0 P11:Type shelf, peak, cut

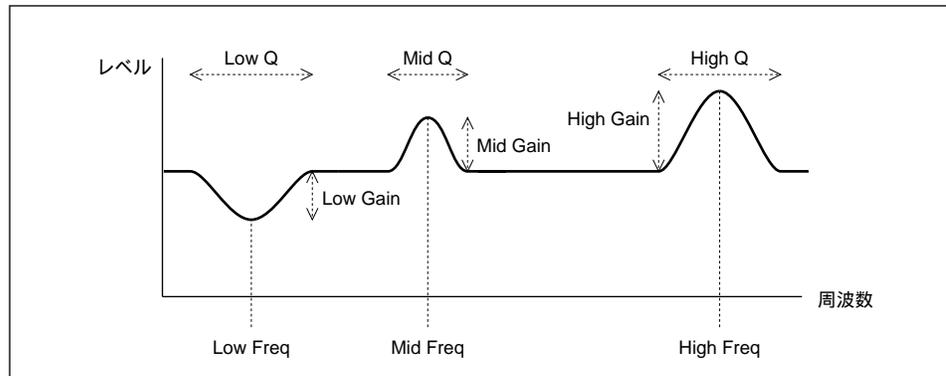


解説

- レコーディングエフェクトの種類やオン/オフを選択し、イコライザーの設定を行います。
- F4 (Efct) を押した時点では、レコーディングエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm) を使います。
- 下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
- グループの設定や、エフェクトタイプの設定で「through」が選択されている場合には、イコライザーに関する項目は表示されません。

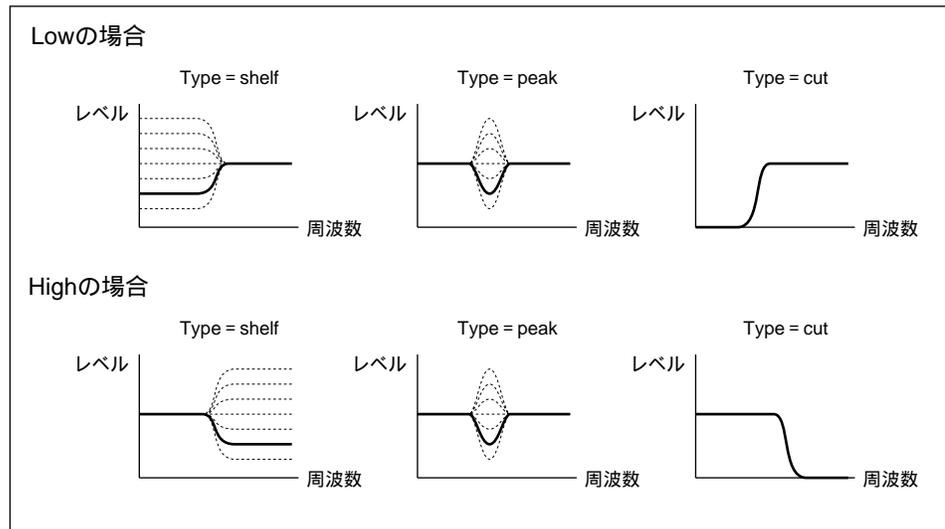
Grp	Grp (Group : グループ) では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 8-37)
Type	Type (Effect type : エフェクトタイプ) では、使用するエフェクトを選択します。 ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。 ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。

- off/on ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Gain(dB) ・Low, Mid, Highの各Gain(ゲイン)では、設定されたフリケンシーの帯域をどのくらい増幅、減衰させるかを設定します。
 ・ただし、LowまたはHighのタイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。
- Freq(Hz) ・Low, Mid, Highの各Freq(Frequency : フリケンシー)では、それぞれの周波数ポイントを設定します。
- Q ・Low, Mid, Highの各Q(キュー)では、強調、減衰を行う幅(帯域幅)を設定します。
 ・この数値を大きくするほど、フリケンシーを中心としたせまい帯域で強調、減衰が行われます。ただし、LowまたはHighのタイプを「peak」以外に設定した場合には、Qの設定は無効となります。
 ・次の図は、ホワイトノイズにイコライザーを通した場合の周波数特性の変化を示しています。



- Type ・Low, Highの各Type(Equalizer Type : イコライザータイプ)では、イコライザーのタイプを次の中から選択します。
- shelf(shelving) : Lowの場合は、設定したフリケンシーより低い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。Highの場合は、設定したフリケンシーよりも高い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。
- peak : 設定したフリケンシー付近だけを強調、減衰します。
- cut : Lowの場合は、設定したフリケンシーより低い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。Highの場合は、設定したフリケンシーよりも高い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。

・次の図の点線は、ゲインによる特性の変化を示します。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

・ SHIFT + F7 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 8-44)

SHIFT + F8

・ SHIFT + F8 (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 8-45)



注意

・ Low, High のイコライザタイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。



参考

・ Mid のイコライザタイプは、「Peak」に固定されています。

Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター

機能 レコーディングエフェクトの細かい設定を行います。

操作 RECORDING F4 (Efct) SHIFT + F3 (Parm)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
各パラメーターはエフェクトタイプにより変化	

```

REC-EfctParm 132218k 4w 6225k 377k
Grp=[mod ] type=[EQ+Compressor ] [on]
P12 Attack Time(ms) = 15
P13 Release Time(ms) = 5000
P14 Threshold Level(dB) = 7.0000
P15 Ratio = 4.0000
P16 Output Gain(dB) = 0.0000
Mstr EQ Parm
  
```

解説

- レコーディングエフェクトの種類やオン/オフを選択し、エフェクトのイコライザー以外の部分の設定を行います。
 - F4 (Efct) を押した時点では、レコーディングエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm) を使います。
 - 下記のグループ、エフェクトタイプ、オン/オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
 - タイプの設定で「through」や「EQ」が選択されている場合には、エフェクトのパラメーターに関する項目は表示されません。
 - パラメーターは1画面で表示しきれないため、複数の画面に分けて表示します。この切り換えには、SHIFT + F5 ()、SHIFT + F6 () を使います。
- Grp
- Grp (Group : グループ) では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本章 P. 8-37)
- Type
- Type (Effect Type : エフェクトタイプ) では、使用するエフェクトを選択します。
 - 選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
- off/on (オフ / オン) では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
 - 各パラメーターの種類と設定範囲は、選択したエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、リファレンス付録の「ボイスエフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F5 • SHIFT + F5 () を押すと、前ページのパラメーター画面を表示します。
- SHIFT + F6 • SHIFT + F6 () を押すと、次ページのパラメーター画面を表示します。
- SHIFT + F7 • SHIFT + F7 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本章 P. 8-44)
- SHIFT + F8 • SHIFT + F8 (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本章 P. 8-45)

Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているエフェクトテンプレートを呼び出します。

操作 RECORDING F4 (Efct) SHIFT + F7 (Tmpl)

Template Name 4種類から選択



 **解説**

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) されているエフェクトテンプレートから、任意のテンプレートを呼び出します。
- ・エフェクトテンプレートは、4種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の4種類のエフェクトテンプレートが用意されています。

StDelay : ステレオに広がるディレイです。

AutoPan : 音がゆっくりと左右に移動するオートパンです。

De-Esser : ボーカルのレコーディングなどで、耳につく子音を抑える効果です。

Radio : AMラジオのようなゆれ、歪みを作り出します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit) を押すと、エフェクトテンプレートの呼び出しを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、選択したエフェクトテンプレートを呼び出します。

 **注意**

- ・エフェクトテンプレートを呼び出すと、それまでのレコーディングエフェクトの設定は消えてしまいます。

 **参考**

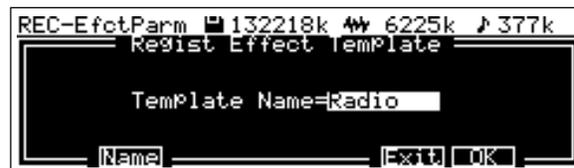
- ・エフェクトテンプレートの保存は、次ページのレジストエフェクトテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このエフェクトテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Efct / Rgst : EFFECT REGIST TEMPLATE : エフェクトレジストテンプレート

機能 設定されているボイスエフェクトを、エフェクトテンプレートとして本体内に保存します。

操作 RECORDING F4 (Efct) SHIFT + F8 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のレコーディングエフェクトの全設定を、プリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) します。
- ・このレジストテンプレートは、すでにある4種類のテンプレートのいずれかと置き換える形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name) を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 F2 (Name) を押すと、エフェクトテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 F6 (Exit) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを中止します。
- F7 F7 (OK) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを実行します。

注意

- ・レジストエフェクトテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

参考

- ・F2 (Name) を使ってネームを変更した後、F6 (Exit) を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切に残しておきたい場合や、別のA7000で使用したい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク (ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど) にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

ヤマハ株式会社

ユーティリティ

この章では、本機の全体に関するさまざまな設定を行うユーティリティの機能について説明します。

REFERENCE

9

目次(ユーティリティ)

ユーティリティについて	9 - 3
マスターユーティリティ	9 - 5
Tune : MASTER TUNING : マスターチューニング	9 - 6
Out : Output : アウトプット	9 - 7
Adj : LEVEL ADJUST : レベルアジャスト	9 - 9
Auto : AUTO LOAD : オートロード	9 - 10
SvLd : SAVE & LOAD : セーブ&ロード	9 - 12
システムユーティリティ	9 - 14
Clk : SYSTEM CLOCK : システムクロック	9 - 15
Digt : DIGITAL : デジタル	9 - 17
Metr : LEVEL METER : レベルメーター	9 - 18
Caln : CALENDAR : カレンダー	9 - 19
セットアップユーティリティ	9 - 20
Styl : JOB STYLE : ジョブスタイル	9 - 21
Pref : PREFERENCE SAVE & LOAD : プリファレンスセーブ&ロード	9 - 23
UI/F / LCD : USER INTERFACE / LCD & CURSOR : ユーザーインターフェース / LCD&カーソル	9 - 25
UI/F / Shft : USER INTERFACE / SHIFT KEY : ユーザーインターフェース / シフトキー	9 - 27
UI/F / Aud : USER INTERFACE / AUDITION : ユーザーインターフェース / オーディション	9 - 29
UI/F / MIDI : USER INTERFACE / MIDI TOOL : ユーザーインターフェース / MIDIツール	9 - 33
UI/F / Misc : USER INTERFACE / MISCELLANEOUS : ユーザーインターフェース / ミスレイニアス	9 - 34
MIDIユーティリティ	9 - 36
Parm : PARAMETER : パラメーター	9 - 37
Filtr : RECEIVE FILTER : レシーブフィルター	9 - 39
Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ	9 - 40
ダイアグノシスユーティリティ	9 - 42
OS : OS FILE : OSファイル	9 - 43
Diag : DIAGNOSIS : ダイアグノシス	9 - 45

ユーティリティについて

ユーティリティは、次のような5つの機能で構成されます。

マスターユーティリティ

マスターチューニングやアウトプット、オートロード、セーブロードなど、主に音源関連の設定を行います。**[MASTER]**を押すと、この画面になります。

```

MST-Tuning  132218k 6225k 377k
Master Note Shift = 0
Master Fine Tuning = 0
<440Hz --> 440.0 Hz
Tune Out Adj Auto SWLd
  
```

システムユーティリティ

システムクロックやデジタルアウトフォーマット、レベルメーター、内蔵時計など、ハードシステム関連の設定を行います。**[SYSTEM]**を押すと、この画面になります。

```

SYS-Clock  132218k 6225k 377k
System Clock =48kHz
Clk Dist Metr Caln
  
```

セットアップユーティリティ

ジョブスタイルの選択やプリファレンスの管理、ユーザーインターフェースの設定など、操作環境の設定を行います。**[SETUP]**を押すと、この画面になります。

```

SET-JobStyle 132218k 6225k 377k
Job Style=1<Standard>
<Please [Exec] to change style>
Styl Pref UI/F Name[0024]=exec
  
```

MIDIユーティリティ

MIDIに関するさまざまな設定を行います。**[MIDI]**を押すと、この画面になります。

```

MID-Parametr 132218k 6225k 377k
Program Change Ch=BasicRecvCh
Basic Receive Ch = 1
Basic Ch Omni SW =on
Device Number =all
Bulk Protect =on
Parm Filtr Bulk
  
```

ダイアグノシスユーティリティ

起動するシステムプログラムの設定や、自己診断などを行います。を押すと、この画面になります。

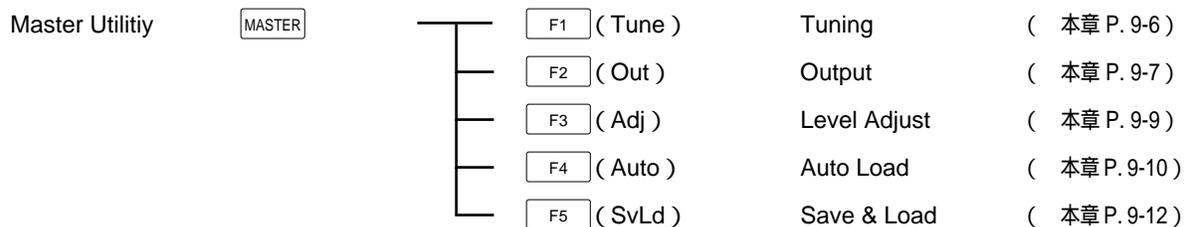
```
DGN-OS Slot  130799k 4w 6225k 377k
OS File Name  Ver.  Disk Name
-----ROM BOOT----- 01.00 -
A7000 system  01.02 5 InternalHD
▶ A7000 system  01.20 5 InternalHD
OS  Diag  Copy Del  [F10] [F11] [F12]
```

次のページから、これらの機能を順番に説明していきます。

マスターユーティリティ

ここでは、ユーティリティの中のマスターユーティリティについて説明します。マスターユーティリティには、比較的良好に使用する音源に関する設定が集められています。

マスターユーティリティは、次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。

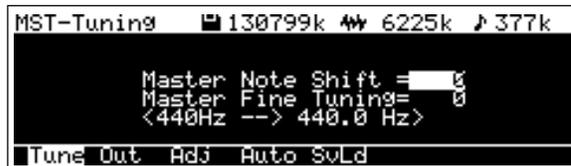


Tune : MASTER TUNING : マスターチューニング

機能 音源全体のマスターチューニングを設定します。

操作 MASTER F1 (Tune)

Master Note Shift	-127 ~ +127
Master Fine Tuning	-63 ~ +63



解説

- 音源全体に影響するマスターチューニングを設定します。このチューニングを元にして各サンプルやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスの個別のチューニング設定が反映されます。
 - 画面には、設定したマスターノートシフト、マスターファインチューニングによって、「A3」の音程がどの周波数となるか表示されます。
- Master Note Shift
- Master Note Shift(マスターノートシフト)では、マスターチューニングを半音単位で設定します。
 - この設定は、ドラムボイス、トリガーリストには無効です。
- Master Fine Tuning
- Master Fine Tuning(マスターファインチューニング)では、マスターチューニングの微妙な音程を設定します。
 - 単位は1.171875セントです。

注意

- この設定を変更すると、すべてのサンプル、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスの発音する音程が変化します。
- ノーマルボイスの場合には、マスターノートシフトによって「音程が変更される」のではなく、「鍵盤がシフトする」という処理になります。したがって、サンプルの音程を無理にノートシフトしたような違和感のある音になることはありません。

参考

- 特定のサンプル、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスだけでチューニングを変更したい場合は、各オブジェクト内の項目で設定します。

Out : Output : アウトプット

機能 音源全体のステレオアウトプット、アサインブルアウトプットの設定を行います。

操作 MASTER F2 (Out)

Stereo to AS Out	off, AS1&2 ~ AS7&8
AS1 to Stereo	off, L, R, L&R
AS2 ~ AS8も同上	

```
MST-Output 130799k 4W 6225k 377k
Stereo to AS Out=AS1&2
AS1 to Stereo =--- AS5 to Stereo=off
AS2 to Stereo =--- AS6 to Stereo=off
AS3 to Stereo =off AS7 to Stereo=L
AS4 to Stereo =off AS8 to Stereo=R
Tune Out Adj Auto SvLd
```



解説

- 最終的にステレオアウトプットとアサインブルアウトプットに出力する信号を設定します。
- Stereo to AS Out**
 - Stereo to AS Out (Stereo Output to Assignable Output : ステレオアウトプット→アサインブルアウトプット)では、本来ステレオアウトプットから出力するはずの信号を、アサインブルアウトプットから出力するための設定を行います。
 - 「off」を選択すると、通常通りステレオアウトプットから出力されます。
 - 「AS1&2」を選択すると、ステレオアウトプットから出力しながら同時にアサインブルアウトプットの1(L)と2(R)からも出力します。同様に3と4、5と6、7と8のアサインブルアウトプットを使うこともできます。
- AS1 ~ 8 to Stereo**
 - AS1 ~ 8 to Stereo (Assignable Output 1 ~ 8 to Stereo Output : アサインブルアウトプット1~8→ステレオアウトプット)では、アサインブルアウトプットから出力しながら同時にステレオアウトプットからも出力するための設定を行います。
 - 「off」を選択すると、通常通りアサインブルアウトプットからのみ出力されます。
 - 「L」を選択すると、アサインブルアウトプットから出力しながら同時にステレオアウトプットのLチャンネルからも出力します。「R」を選択すると、同時にステレオアウトプットのRチャンネルからも出力します。「L&R」を選択すると、ステレオアウトプットのLR両チャンネルから出力します。



注意

- ステレオアウトプット→アサインブルアウトプットで「off」以外を選択すると、該当するアサインブルアウトプットのアサインブルアウトプット→ステレオアウトプットの設定はできなくなります。
- ドラムボイスやパフォーマンス、トリガーリストなどで、任意の元素やインストゥルメントの出力先として設定してあるアサインブルアウトプットに、ステレオアウトプットを出力する設定にした場合には、その元素、インストゥルメントの個別の出力に加えてステレオアウトプットの信号が出力されます。



参 考

- ・ステレオアウトプットからアサインブルアウトプットは、ステレオアウトプットの信号をフォンプラグから出力したい場合などに使用します。
- ・アサインブルアウトプットからステレオアウトプットは、アサインブルアウトプットに出力するように設定されたドラムボイスなどを、一時的にステレオアウトプットやヘッドフォンで聴く場合に使用します。

Adj : LEVEL ADJUST : レベルアジャスト

機能 内部的な音量を調節します。

操作 MASTER F3 (Adj)

Inst Output Level Offset (dB) 0, +6, +12, +18

Stereo Bus Level Adjust (dB) -6, 0, +6



解説

- 内部的なオブジェクトの出力レベルや全体の出力レベルを調整します。
- Inst Output Level Offset (dB)
- Inst Output Level Offset (dB) (インストゥルメントアウトプットレベルオフセット) では、各オブジェクトの音源直後で出力レベルを調整します。
 - この調整は、アサインブルアウトプットへの出力レベルやエフェクトへのセンドレベルにも影響します。
- Stereo Bus Level Adjust (dB)
- Stereo Bus Level Adjust (dB) (ステレオバスレベルアジャスト) では、ステレオバス (最終出力に近い部分) への出力レベルを調整します。
 - この設定は、アサインブルアウトプットへの出力レベルには影響しません。
 - この設定は、ステレオバスへの出力レベルとシステムエフェクトへのセンドレベルを同じバランスのまま調整します。



注意

- ステレオバスレベルアジャストを「-6」に設定し、かつオブジェクト自身の音量が大きい場合、レベルメーターがクリップまで上がっていても内部的に音が歪むことがあります。このような場合には、オブジェクト自身のレベルを小さくしてください。



参考

- 通常、本機は発音数がある程度多い状態で出力レベルが適当なレベルになるように設定されています。このため、同時発音数が少ない場合には全体の出力レベルが小さくなることになります。これを解消する目的で用意されているのがこの機能です。

Auto : AUTO LOAD : オートロード

機能 電源をオンにしたときの処理を設定します。

操作 MASTER F4 (Auto)

<When power on...>

Make Preset Sample	off, on
Auto Load(SCSI Disk)	off, on
Load Volume	任意のボリューム名 (Auto Loadがonの場合のみ表示)

```
MST-AutoLoad 130799k 4w 6225k 377k
<When Power on...>
MakePresetSample =on
AutoLoad(SCSIDisk)=on
LoadVolume       =auto load volume
Tune Out  Adj  Auto SWLd  Name
```

解説

- ・電源をオンにしたときに、基本的なサンプルを自動的に作るか、自動的に任意のボリュームをロードするかを設定します。
- Make Preset Sample
 - ・Make Preset Sample(メークプリセットサンプル)では、電源をオンにしたとき、自動的に基本的なサンプル(pulse 1 ~ 3, saw up, sine wave, square, triangle)を作り出すかどうかを設定します。
- Auto Load(SCSI Disk)
 - ・Auto Load SCSI Disk(オートロードスカジーディスク)では、本機の電源をオンにしたときに、自動的に任意のボリューム(FDボリュームを除く)をロードするかどうかを設定します。
 - ・「on」を選択した場合には、次のロードボリュームの項目で、自動的にロードするボリューム名を設定します。
- Load Volume
 - ・Load Volume(ロードボリューム)では、本機の電源をオンにしたときに自動的にロードするボリュームを設定します。
 - ・電源をオンにしたときには、ここで設定されたボリューム名をSCSIデバイスの中から探し、見つかったらそのボリュームをロードします。
 - ・ F8 (Name) を押すと、このボリューム名を変更することができます。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ F8 (Name) を押すと、オートロードするボリューム名を変更することができます。



注 意

- ・メークプリセットサンプルで「on」を選択した場合、個別にデリート操作を行わないかぎり、常にこれらの基本的なサンプルがメモリー上に存在することになります。したがって、セーブオールを行うとこれらのサンプルもディスクにセーブされることになります。
- ・ロードボリュームで設定したボリューム名を持つボリュームが、接続されているSCSIデバイス上に存在しない場合には、オートロードは実行されません。
- ・ロードボリュームで設定したボリューム名を持つボリュームが、SCSIデバイス上に複数見つかった場合には、それらをすべてロードします。ただしこの場合、プログラムチェンジのデータは、一番最後にロードしたボリュームの設定が有効となります。
- ・フロッピーディスクのボリュームをオートロードすることはできません。（ボリュームの作成されたフロッピーディスクが、電源オン時にセットされていれば、ロードボリュームの設定に関わらず自動的にロードされます）
- ・オートロードは、ボリューム単位でしか実行できません。任意のファイルだけとか、ディスク全体といったオートロードはできません。また、そのボリュームに含まれるプログラムチェンジ情報もロードされます。



参 考

- ・オートロードを設定しておけば、電源をオンにした後、しばらく待つだけですぐに演奏をはじめられる状態になりますので、使用環境によっては、とても便利な機能です。有効にご利用ください。

SvLd : SAVE & LOAD : セーブ&ロード

機能 セーブ操作とロード操作に関する設定を行います。

操作 MASTER F5 (SvLd)

Background Save & Load	off, on
Division Of Volume / FD Save	off, on
Confirm File Name Conflict	Confirm Any Time, Auto Rename All, Rename & Confirm, Skip All, Replace All, Abort

```
MST-Save&Ld  130799k  6225k  377k
Background Save&Load  =on
DivisionOfVolume/FDsave=on
ConfirmFileNameConflict=ConfirmAnyTime
Tune Out  Adj  Auto SvLd
```



解説

- ・セーブやロードの操作を行うとき、その進行手順に関する設定を行います。
- Background Save & Load
- ・Background Save & Load(バックグラウンドセーブ&ロード)では、セーブ、ロード実行時にバックグラウンドで処理を進行させるかどうかを設定します。
 - ・「on」を選択すると、セーブ、ロードの処理はすべてバックグラウンドで行われ、セーブ、ロード中に別の画面に移ったり、別の設定を行ったりすることができません。
- Division Of Volume / FD Save
- ・Division Of Volume / FD Save(ディビジョンオブボリューム / FDセーブ)では、ボリュームがフロッピーディスク1枚に入りきらないとき、セーブ処理を中止するか、複数のフロッピーディスクに分けてセーブするかを選択します。
- Confirm File Name Conflict
- ・Confirm File Name Conflict(コンファームファイルネームコンフリクト)では、セーブ、ロード実行時に、同じファイルネームが見つかったときの処理を方法を、次の中から選択します。
- Confirm Any Time : 同じファイルネームが見つかったときは、必ず確認、処理選択の画面を表示します。
 - Auto Rename All : 同じファイルネームが見つかったときは、原則としてメモリー側のファイルネームを自動的に変更します。
 - Rename & Confirm : 「Auto Rename All」と同様に自動的にファイルネームを変更し、変更後、そのファイルネームを画面に表示します。
 - Skip All : 同じファイルネームが見つかったときは、そのファイルのセーブ、ロードは行わないで、次に進みます。

Replace All : 同じファイル名が見つかったときは、強制的にその
ファイルを置き換えます。

Abort : 同じファイル名が見つかったときは、セーブ、ロー
ドの作業そのものを中止します。



注 意

- ・コンファームファイル名コンフリクトの設定によっては、間違っ
て大切なデータを消してしまう可能性が増えることにもなりま
す。安全のためには、あるいは本機の操作に十分慣れるまでは
「Confirm Any Time」を選択しておくことをおすすめ
します。
- ・エディット後、オブジェクトのロード元(そのオブジェクトをロー
ドしたディスク、ボリューム)に戻す(セーブする)場合には、
コンフリクト処理は行われない場合があります。



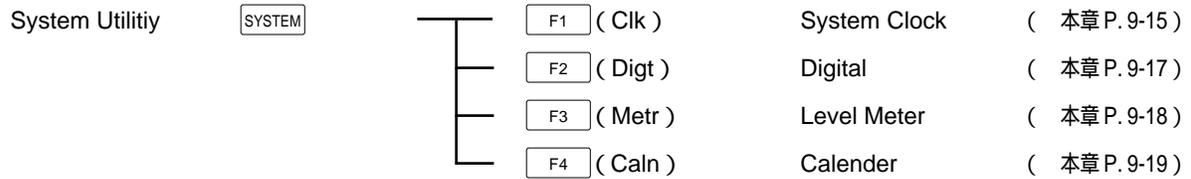
参 考

- ・パネル操作でセーブ、ロードのバックグラウンド処理を設定した
場合、2つ目の設定を行うとその画面で待機します。

システムユーティリティ

ここでは、ユーティリティの中のシステムユーティリティについて説明します。システムユーティリティには、システム全体に関わる重要な設定が集められています。

システムユーティリティは、次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Clk : SYSTEM CLOCK : システムクロック

機能 本機全体で使用するシステムクロックを設定します。

操作 SYSTEM F1 (Clk)

System Clock	48 kHz, 44.1 kHz, External
System Word Clock	WCLK from CD/DAT, WCLK from AES/EBU, WCLK from YAMAHA, WCLK from BNC (System Clockがexternalの場合のみ表示)



解説

- System Clock

 - ・本機のシステム全体で使用するシステムクロックを設定します。
 - ・System Clock(システムクロック)では、システムクロックを、次の中から選択します。
 - 48 kHz : 家庭用DATやDCCレコーダー(録音時)と同じクロックです。
 - 44.1 kHz : CDや録音済みDAT、DCCカセットと同じクロックです。
 - external : 外部から入力されているデジタル信号のクロックに同期します。
 - ・システムクロックを変更し、F8 (Set)を押すと、設定が変更され、フロントパネルのアウトプットのランプが切り換わります。
- System Word Clock

 - ・SystemWordClock(システムワードクロック)では、システムクロックで「external」を選択した場合に、同期に使用する信号を、次の中から選択します。
 - WCLK from CD/DAT : CD/DAT入力端子から入力されているデジタル信号を使います。
 - WCLK from AES/EBU : AES/EBU入力端子から入力されているデジタル信号を使います。
 - WCLK from YAMAHA : YAMAHA端子から入力されているデジタル信号を使います。
 - WCLK from BNC : ワードクロック入力端子から入力されているデジタル信号を使います。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

F8

- **F8** (Set) を押すと、システムクロックの設定を確定します。



注 意

- システムクロックで「external」を選択した場合、外部からデジタル信号が入力されていないときには自動的に48kHzで動作します。
- システムクロックを変更すると、サンプルレコーディングで選択できるサンプリングフリケンシーの選択肢が変わります。
- デジタル出力は、システムクロックの設定に合わせて出力されます。「external」を選択した場合には、外部のワードクロックに合わせてデジタル出力が行われます。
- システムワードクロックでは、特別な場合を除き、実際に使用するデジタル入力信号と同じ信号を選択してください。
- システムクロックを「external」に設定して、ワードクロックを「WCLK from YAMAHA」に設定した場合には、外部から入力するクロックを44.1kHz以上にしてください。44.1kHz未満の場合には発音に不具合を生じることがあります。



参 考

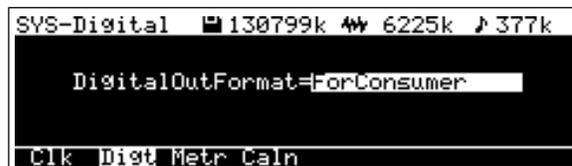
- 一般的に外部デジタル機器と同期する必要のないときは、最高音質の48kHzで使用されることをおすすめします。
- システムクロックで「external」を選択し、外部デジタル機器の16bitの信号をレコーディングすると、元のデジタル信号と完全に一致したサンプルを作ることができます。(ただし、デジタルインプットゲインが「0」のとき)

Digt : DIGITAL : デジタル

機能 デジタルアウトプットのフォーマットを設定します。

操作 SYSTEM F2 (Digt)

Digital Out Format	For Consumer, For Professional
--------------------	-----------------------------------



解説

- 本機のデジタルアウトプットのフォーマットを設定します。
- Digital Out Format
- Digital Out Format(デジタルアウトプットフォーマット)では、デジタル出力の方式を、次の中から選択します。
 - For Consumer : 民生用デジタル機器のフォーマットで出力します。
 - For Professional : 業務用デジタル機器のフォーマットで出力します。



参考

- ここでの設定とSCMS(シリアルコピーマネージメントシステム)との関係についてはBasic Guide第2章をご覧ください。

Metr : LEVEL METER : レベルメーター

機能 フロントパネルのレベルメーターを設定します。

操作 SYSTEM F3 (Metr)

Meter Select	stereo, AS1/2, AS3/4, AS5/6, AS7/8
Meter Fall Time	fast, slow
Meter Peak Hold	off, hold 1sec, hold 2sec, hold

```
SYS-LvlMeter 130799k 6225k 377k
MeterSelect =stereo
MeterFallTime=fast
MeterPeakHold=hold 1sec
Clk Dist Metr Caln Rset
```



解説

- ・フロントパネルのディスプレイの左側にあるレベルメーターの動きを設定します。
- Meter Select
 - ・Meter Select(メーターセレクト)では、レベルメーターが表示する信号を選択します。
 - ・「stereo」を選択するとステレオアウトプットの信号をレベルメーターで表示します。
 - ・「AS1/2」～「AS7/8」を選択すると各アサインブルアウトプットの信号をレベルメーターで表示します。
- Meter Fall Time
 - ・Meter Fall Time(メーターフォールタイム)では、レベルメーターの下がる速さを設定します。
 - ・「fast」を選択すると下がる速さが速くなり、信号のレベル変化に敏感な表示となります。「slow」は逆にゆっくりとした表示になります。
- Meter Peak Hold
 - ・Meter Peak Hold(メーターピークホールド)では、レベルメーターのピークホールド機能の有無や保持する時間を設定します。
 - ・「hold」を選択すると、信号レベルの最大レベルのLEDを点灯させたままになります。
 - ・「hold 1sec」「hold 2sec」を選択すると、信号レベルの最大レベルのLEDを、1秒間または2秒間点灯させたままにします。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

F8

- ・ F8 (Rset)を押すと、ピークホールドを解除することができます。



参考

- ・どの画面が表示されているときでも、COMMAND + [/]を押すことで、ピークホールドを解除することができます。

Caln : CALENDAR : カレンダー

機能 内蔵している時計を設定します。

操作 SYSTEM F4 (Caln)

Year	1990 ~ 2089
Month	1 ~ 12
Day	1 ~ 31(月により変化)
Hour	0 ~ 23
Minute	0 ~ 59

```

SYS-Calendar  130799k  6225k  377k
Year =1994
Month =12
Day =20
Hour =10
Minute= 0
  
```

Clk Dist Metr Caln [Set]

解 説

- ・本機は、日付付きの時計を内蔵しています。ファイルを作成したり、変更したときには、この日付および時刻の情報がファイルに付けられます。この機能では、そのために現在の日付、時刻を確認、設定します。
- ・この画面が表示された時点では、現在の日付、時刻が表示されています。(時刻は分刻みに変化します)
- ・表示された日付、時刻を変更する場合には F8 (Set) を押します。すると、カーソルが表示され、各項目を設定できる状態になります。
- ・日付、時刻を設定した後、再び F8 (Set) を押す(または別の画面に移る) と、設定した時、分の0秒から時計が動き出します。

- Year
- ・Year(イヤー)では、年を西暦で設定します。
- Month
- ・Month(マンス)では、月を設定します。
- Day
- ・Day(デイ)では、日を設定します。
- Hour
- ・Hour(アワー)では、時を設定します。
- Minute
- ・Minute(ミニット)では、分を設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F8 F8 (Set) を押すと、現在の日付、時刻を設定しなおすことができます。

注 意

- ・現在時刻の設定が不正確だと、当然ファイルに付けられる作成(更新)日の情報も不正確となり、日付を使った検索などができなくなってしまいます。

参 考

- ・本機の時計は、うるう年なども自動的に処理します。

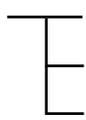
セットアップユーティリティ

ここでは、ユーティリティの中のセットアップユーティリティについて説明します。セットアップユーティリティには、さまざまな操作の進め方に関する設定が集められています。

セットアップユーティリティは、次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。

Setup Utility

SETUP



F1 (Styl)

Job Style (本章 P. 9-21)

F2 (Pref)

Preference Save & Load (本章 P. 9-23)

F3 (UI/F)

User Interface (本章 P. 9-25)

Styl : JOB STYLE : ジョブスタイル

機能 ジョブスタイルを選択します。

操作 (Styl)

Job Style 3種類から選択



解説

- ・ジョブスタイルを選択したり、ジョブスタイルをコピーしたりします。
- Job Style
 - ・Job Style(ジョブスタイル)では、現在本体内(SRAM:電源を切っても消えないメモリー)に記憶またはロードされている3種類のジョブスタイルの中から、使用するジョブスタイルを選択します。
 - ・ただし、この選択は (Exec) を押した時点で有効となります。 (Exec) を押さないと、ジョブスタイルの選択は無効(以前のまま)となります。
 - ・ジョブスタイルの名前を変更するときは、 (Name) を押します。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作/ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Name) を押すと、ジョブスタイル名前を変更する画面が表示されます。
- ・ (Copy) を押すと、現在のジョブスタイルを別のジョブスタイルにコピーする画面が表示されます。



- ・「Destination Style」でコピー先のジョブスタイルを選択し、 (Go) を押すことでコピーが実行されます。

F8

- **F8** (Exec) を押すと、選択したジョブスタイルが呼び出されます。



参 考

- ジョブスタイルとして記憶される設定は、次の通りです。

マスターユーティリティの設定(全設定)

- マスターノートシフト
- マスターファインチューニング
- ステレオアウトプットトゥーアサイナブルアウトプット
- アサイナブルアウトプット1~8トゥーステレオアウトプット
- インストゥルメントアウトプットレベルオフセット
- ステレオバスレベルアジャスト
- メークプリセットサンプル
- オートロードスカジーディスク(オン/オフ)
- ロードボリューム
- バックグラウンドセーブ&ロード
- ディビジョンオブボリューム/FDセーブ
- コンファームファイルネームコンフリクト

システムユーティリティの設定(カレンダー以外の設定)

- システムクロック
- システムワードクロック
- デジタルアウトプットフォーマット
- メーターセレクト
- メーターフォールタイム
- メーターピークホールド

セットアップユーティリティの設定

- ジョブスタイルネーム
- ユーザーインターフェースの全設定

MIDIユーティリティの設定

- プログラムチェンジチャンネル
- ベーシックレシーブチャンネル
- ベーシックチャンネルオムニスイッチ
- デバイスナンバー
- バルクプロテクト
- レシーブフィルターの全設定

ディスクモードの設定

- プログラムチェンジボリュームロード

パネル操作の設定

- ビューフィルター機能の設定
- ページマーク
- ネーム設定画面におけるType、Writの設定
- 各種ソートの設定
- MTgtの設定

レコーディングモードの設定

- レコーディングセットアップ1~3、およびレコーディングエフェクトの全設定

Pref : PREFERENCE SAVE & LOAD : プリファレンスセーブ&ロード

機能 プリファレンスファイルのセーブ、ロードを行います。

操作 SETUP F2 (Pref)

Disk	任意のディスク
Load Type	all, Keyword & Name, template, Job Style
Preference File Name	任意のファイル

```

SET-PrefSvLd 130790k 4w 6225k 377k
Disk Preference File Name
=InternalHD 62's EastStudio
LoadType For X'mas GIG!
=all HomeStudioSetup
Style Pref UIZF Name De [0024] Save Load
    
```

解説

- ・現在の使用中のユーザーキーワード、ユーザーワード、およびテンプレート(エフェクトやEGなどを含めた全テンプレート)、ジョブスタイル(3種類)をプリファレンスファイルとしてディスクにセーブしたり、ディスクにセーブされているプリファレンスファイルを本体内にロードしたりします。
- Disk
- ・Disk(ディスク)では、セーブ、ロードあるいはコピー、デリートなどの対象となるディスクを選択します。
- Load Type
- ・Load Type(ロードタイプ)では、ロード時に、どんなデータをロードするかを、次の中から選択します。
- all : プリファレンスファイルに含まれるユーザーキーワード、ユーザーワード、テンプレート、ジョブスタイルのすべてをロードします。
 - Keyword & Name : プリファレンスファイルの中からユーザーキーワードおよびユーザーワードの設定だけをロードします。
 - template : プリファレンスファイルの中からテンプレートの設定だけをロードします。
 - Job Style : プリファレンスファイルの中からジョブスタイルの設定だけをロードします。
- Preference File Name
- ・Preference File Name(プリファレンスファイルネーム)では、ロードやデリート、あるいはリネームなどの対象となるプリファレンスファイルを選択します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F4** • **F4** (Name) を押すと、選択したプリファレンスファイルのネームを変更することができます。ネーム入力の操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。
- F5** • **F5** (Del) を押すと、選択したプリファレンスファイルを削除することができます。
- F6** • **F6** (Copy) を押すと、選択したプリファレンスファイルを任意のディスクにコピーすることができます。
• 表示された画面で、コピー先のディスクおよびプリファレンスファイル名を設定してください。
- F7** • **F7** (Save) を押すと、現在使用中のユーザーキーワード、ユーザーワード、テンプレート、ジョブスタイルの設定を、任意のディスクにプリファレンスファイルとしてセーブすることができます。
• 表示された画面で、セーブ先のディスクおよびプリファレンスファイル名を設定してください。
- F8** • **F8** (Load) を押すと、選択したプリファレンスファイルをロードすることができます。
• ただし、ロードタイプで「Job Style」を選択した場合には、プリファレンスファイルのどのジョブスタイルをロードするかを選択する画面が表示されます。3つのジョブスタイルからロードするジョブスタイルを選択してください。

UI/F / LCD : USER INTERFACE / LCD & CURSOR : ユーザーインターフェース / LCD&カーソル

機能 ディスプレイとカーソルについて設定します。

操作 (UI/F) + (LCD)

LCD Display Mode	BlackBackground, WhiteBackground
Popup Type	center, under, right, left, quick
Confirm SW	off, on
Cursor Auto Wrap	off, on
Memorize Cursor Pos	off, on
Jump Page / Power on	off, Mark[0] ~ Mark[9]

```

Set LCD&Csr 4 130790k 4w 6225k 73rrk
LCD Display Mode =WhiteBackground
Popup Type =quick
Confirm SW =on
Cursor Auto Wrap =off
MemorizeCursorPos=on
JumpPage/PowerOn =Mark[9]<MEMOne >
LCD Shift Aud MIDI Misc
    
```

 **解説**

- ・ディスプレイの表示方法とカーソルの動き方に関する設定を行います。
- ・ (UI/F)を押した時点では、ユーザーインターフェースのLCD&カーソル、シフトキー、オーディション、MIDIツール、ミスレイニアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 + (LCD)、 + (Shft)、 + (Aud)、 + (MIDI)、 + (Misc)を使います。
- LCD Display Mode
 - ・LCD Display Mode(LCDディスプレイモード)では、画面表示のバックを黒にするか、白にするかを設定します。
 - ・この設定に応じて、文字やグラフィックの表示も反転します。
- Popup Type
 - ・Popup Type(ポップアップタイプ)では、さまざまな作業で表示されるポップアップ画面(枠の付いた画面)がどの方向から表示されるかを設定します。
 - ・「quick」を選択すると、ポップアップ画面表示のための過程が省略され、すぐにポップアップ画面が表示されるようになります。
- Confirm SW
 - ・Confirm SW(コンファームスイッチ)では、さまざまな作業で表示される「Are you sure?」という確認の画面を表示するか、しないかを設定します。
 - ・「off」を選択すると、「Are you sure?」のメッセージを表示なくなります。
 - ・ただし、この設定に関わらず必ず確認の画面が表示される機能もあります。

- Cursor Auto Wrap
- ・Cursor Auto Wrap(カーソルオートラップ)では、カーソルの動きを上下左右の端で止めるか、次の行または列の反対側に連結するかを設定します。
 - ・「on」を選択すると、画面上端の項目にカーソルがある状態で  を押すと、左の列の下端の項目にカーソルが移動し、さらに  を押すと、元の列の上端の項目に戻ります。同様に、画面左端の項目にカーソルがある状態で  を押すと、前の行の右端の項目にカーソルが移動し、さらに  を押すと、元の行の左端の項目に戻ります。
- Memorize Cursor Pos
- ・Memorize Cursor Pos(Memorize Cursor Position : メモライズカーソルポジション)では、ポップアップ画面を除く各画面でのカーソル位置を常に覚えておくか、忘れるかを設定します。
 - ・「on」を選択すると、常にカーソルの置かれている位置を記憶し、再びその画面が表示されたときには、同じ位置にカーソルが表示されます。
- Jump Page / Power on
- ・Jump Page / Power on(ジャンプページ / パワーオン)では、電源をオンにしたとき、どの画面が最初に表示されるかを設定します。
 - ・「off」を選択した場合には、電源をオンにしたとき最初にディスクモードのボリュームセレクトの画面が表示されます。
 - ・「Mark[0]」～「Mark[9]」を選択した場合には、電源をオンにしたとき最初にジャンプ&マークの機能で設定されている任意の画面が表示されます。
 - ・ただし、オブジェクトのエディット画面には入れません。



注 意

- ・コンファームスイッチで「off」を選択することで、さまざまな作業で1手順操作を減らすことができますが、間違った操作を行った場合には、大切なデータや設定を失う可能性も増えます。ご注意ください。
- ・メモライズカーソルポジションを「on」に設定しても、電源をオフにした時点でそのカーソル位置の記憶は失われます。

UI/F / Shft : USER INTERFACE / SHIFT KEY : ユーザーインターフェース / シフトキー

機能 シフトキーについて設定します。

操作 SETUP F3 (UI/F) SHIFT + F2 (Shft)

Shift Key Type	press, lock
Swap Main/Sub Page	off, on
Shift Off / Mode Change	off, on

```
SET-ShiftKey 130790k 6225k 377k
Shift Key Type =lock
Swap Main/Sub Page =off
ShiftOff/ModeChange=off
LCD Shft Aud MIDI Misc
```

 **解説**

- ・シフトキーの機能に関する設定を行います。
- ・ F3 (UI/F)を押した時点では、ユーザーインターフェースのLCD&カーソル、シフトキー、オーディション、MIDIツール、ミスレイニアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (LCD)、SHIFT + F2 (Shft)、SHIFT + F3 (Aud)、SHIFT + F4 (MIDI)、SHIFT + F5 (Misc)を使います。
- Shift Key Type
 - ・Shift Key Type(シフトキータイプ)では、シフトキーの使い方を、次のいずれかから選択します。
 - press : SHIFT を押さえている間だけランプが赤く点灯し、SHIFT + ファンクションキーの機能が画面最下行に表示されます。
 - lock : SHIFT を押すたびにランプの「赤」「緑」が交互に切り換わります。赤く点灯しているときは、SHIFT + ファンクションキーの機能が画面最下行に表示されます。したがって、2つのキーを同時に押すことなく、SHIFT + ファンクションキーの機能を実行することができます。
- ・また、左側の SHIFT と右側の SHIFT を同時に押すことで、どの画面にいるときでもこのシフトキータイプを変更することができます。
- Swap Main/Sub Page
 - ・Swap Main/Sub Page(スワップメイン/サブページ)では、「ファンクションキー」に割り当てられている機能と「SHIFT + ファンクションキー」に割り当てられている機能を、そっくり入れ換えます。
 - ・「off」が標準の状態です。
 - ・「on」を選択すると、たとえば標準の状態では F1 に割り当てられている機能は、SHIFT + F1 で実行されます。逆に標準の状態では SHIFT + F1 に割り当てられている機能は、F1 で実行されます。

- Shift Off / Mode Change
- ・Shift Off / Mode Change(シフトオフ / モードチェンジ)では、モードを切り換えたとき、シフトキーの状態を維持するか、しないかを設定します。
 - ・「on」を選択すると、**SHIFT** が赤く点灯しているまま、モードを切り換えたとき、自動的に緑色に戻ります。



注意

- ・スワップメイン / サブページで「on」を選択した場合には、本書で **F1** ~ **F8** と記述してある操作は **SHIFT** + **F1** ~ **F8** となり、**SHIFT** + **F1** ~ **F8** と記述してある操作は、**F1** ~ **F8** となります。



参考

- ・サンプルエディットなどでシフト側の操作を多く使用する場合には、シフトキータイプで「press」を選択し、このスワップメイン / サブページで「on」を選択すると便利です。

UI/F / Aud : USER INTERFACE / AUDITION : ユーザーインターフェース / オーディション

機能 オーディション機能について設定します。

操作 (UI/F) + (Aud)

Audition Type direct, with Ten Key
 Mode normal, Ignore Off

Audition Typeでdirectを選択した場合

Auto Orig. Key off, on
 Auto Target off, on
 Sequential Tch off, 1 to 16
 Transmit Ch 1 ~ 16(Sequential Tchがoffのとき表示)
 Sequential Vel off, step
 Velocity 1 ~ 127(Sequential Velがoffのとき表示)
 Sequential Note off, C3 to C4,
 octave-C ~ octave-B
 Note Number C-2 ~ G8(Sequential Noteがoffのとき表示)

```
SET-Audition 130790k 4w 6225k 377k
Audition Type =direct Mode=normal
Auto Orig.Key =on
Auto Target =on
Sequential Tch=off TransmitCh= 1
Sequential Vel=off Velocity = 80
SequentialNote=off NoteNumber=C 3
LCD Shift Aud MIDI Misc 1000
```

Audition Typeでwith Ten Keyを選択した場合

[7] ~ [E]それぞれについて

Tx 1 ~ 16
 Vel 1 ~ 127
 Nt# C-2 ~ G8

```
SET-Audition 130790k 4w 6225k 377k
Audition Type =withTenKey Mode=normal
Tx Vel Nt# Tx Vel Nt# Tx Vel Nt#
[7] 1 64 H 3 [8] 1 64 H#3 [9] 1 64 B 3
[4] 1 64 F#3 [5] 1 64 G 3 [6] 1 64 G#3
[1] 1 64 D#3 [2] 1 64 E 3 [3] 1 64 F 3
[0] 1 64 C 3 [ ] 1 64 F#3 [ ] 1 64 D 3
LCD Shift Aud MIDI Misc 1000
```

 **解説**

- ・オーディションの機能に関する設定を行います。
- ・ (UI/F)を押した時点では、ユーザーインターフェースのLCD&カーソル、シフトキー、オーディション、MIDIツール、ミスレイニアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 + (LCD)、 + (Shft)、 + (Aud)、 + (MIDI)、 + (Misc)を使います。

- Audition Type
- ・Audition Type(オーディションタイプ)ではオーディション機能の使い方を、次のいずれかから選択します。
- direct
- ： **AUDITION** を押すだけでオーディションが行われます。
AUDITION を押し続けている間だけランプが赤く点灯します。音程、ベロシティ、トランスミットチャンネルなどは、任意に設定することができます。
- with Ten Key
- ： **AUDITION** を押してランプを赤く点灯させた後、テンキー (**0 ABC** ~ **9 #&**) を押すことでオーディションを行います。もう一度、**AUDITION** を押すとオーディション状態が解除され、ランプが消灯します。**0 ABC** ~ **9 #&** の音程、ベロシティ、トランスミットチャンネルなどは、それぞれ任意に設定することができます。
- Mode
- ・Mode(モード)では、**AUDITION** を離したとき (direct の場合)、あるいは **0 ABC** ~ **9 #&** を離したとき (with Ten Key の場合) に、ノートオフ情報を送るかどうかを設定します。
 - ・「normal」を選択した場合は、ボタンを離した時点で音源にノートオフが送られ、発音が止まります。「Ignore Off」の場合は、ノートオフが送られませんので、ループの作られたサンプルなどでは発音がずっと続きます。この場合、**DAMP** を押すことで発音を止めることができます。また、外部MIDIキーボードなどからノートオン/オフを受信したときも、MIDIとオーディションの区別がつかなくなり、音が出たままになることがあります。
 - ・以下の設定項目は、オーディションタイプで「direct」を選択した場合に表示される設定項目です。
- Auto Orig. Key
- ・Auto Orig. Key(Auto Original Key : オートオリジナルキー)では、オーディションの対象がサンプルのとき、自動的に設定されているオリジナルキーの音程で発音する機能のオン/オフを設定します。
- Auto Target
- ・Auto Target(オートターゲット)では、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスをエディット状態でオーディションするとき、自動的にカーソルの置かれている (あるいは画面に表示されている) インストゥルメント、キーバンクの音を発音する機能のオン/オフを設定します。
 - ・「on」を選択すると、パフォーマンスの場合には、カーソルの置かれているインストゥルメントに割り当てられているオブジェクトが発音します。ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストの場合には、画面に表示されているキーバンクに割り当てられているオブジェクトが発音します。

- Sequential Tch
- Sequential Tch (Sequential Transmit Channel : シーケンシャルトランスミットチャンネル) では、オーディションのトランスミットチャンネルの設定方法を、次のいずれかから選択します。
 - off : **AUDITION** を押すと、トランスミットチャンネル (次の項目) で設定されているトランスミットチャンネルでノートオン情報を送信します。
 - 1 to 16 : **AUDITION** を押すたびに、トランスミットチャンネルを 1 2 3 4 16 1 2 と、順番に変更しながら発音していきます。この機能は、パフォーマンスの各インストゥルメントを順番に確認したい場合などに便利です。
- Transmit Ch
- Transmit Ch (Transmit Channel : トランスミットチャンネル) では、シーケンシャルトランスミットチャンネルで「off」を選択した場合に使用するトランスミットチャンネルを設定します。
- Sequential Vel
- Sequential Vel (Sequential Velocity : シーケンシャルベロシティ) では、オーディションのベロシティの設定方法を、次のいずれかから選択します。
 - off : **AUDITION** を押すと、ベロシティ (次の項目) で設定されているベロシティでノートオン情報を送信します。
 - step : **AUDITION** を押すたびに、ベロシティを 1 16 32 48 64 80 96 112 127 1 と、順番に変更しながら発音していきます。この機能は、ドラムボイスのベロシティによるサンプル切り換えを確認したい場合などに便利です。
- Velocity
- Velocity (ベロシティ) では、シーケンシャルベロシティで「off」を選択した場合に使用するベロシティを設定します。
- Sequential Note
- Sequential Note (シーケンシャルノート) では、オーディションのノート (音程) の設定方法を、次の中から選択します。
 - off : **AUDITION** を押すと、ノートナンバー (次の項目) で設定されているノートナンバーでノートオン情報を送信します。
 - C3 to C4 : **AUDITION** を押すたびに、ノートを C3 C#3 D3 D#3 E3 B3 C4 C3 と、順番に変更しながら発音していきます。
 - octave-C : **AUDITION** を押すたびに、ノートを C1 C2 C3 C4 C5 C6 C1 と、順番に変更しながら発音していきます。octave-D ~ octave-B も同様にオクターブ 1 ~ 6 の各ノートが順番に発音されます。

- Note Number
- Note Number (ノートナンバー)では、シーケンシャルノートで「off」を選択した場合に使用するノートを設定します。
 - 以下の設定項目は、オーディションタイプで「with Ten Key」を選択した場合に表示される設定項目です。
- Tx
- Tx (Transmit Channel : トランスミットチャンネル)では、 ~ の各ボタンを押したときにノートオン情報を送信するトランスミットチャンネルを設定します。
- Vel
- Vel (Velocity : ベロシティ)では、 ~ の各ボタンを押したときに送信されるノートオン情報のベロシティを設定します。
- Nt#
- Nt# (Note Number : ノートナンバー)では、 ~ の各ボタンを押したときに送信されるノートオン情報の音程を設定します。



注 意

- サンプルをオーディションするとき、オートオリジナルキーが「on」に設定されていると、シーケンシャルノートやノートナンバーの設定は無効となります。
- パフォーマンスをエディット状態でオーディションするとき、オートターゲットが「on」になっていると、シーケンシャルトランスミットチャンネルおよびトランスミットチャンネルの設定は無効となります。
- ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリストをエディット状態でオーディションするとき、オートターゲットが「on」になっていると、シーケンシャルノートおよびノートナンバーの設定は無効となります。

UI/F / MIDI : USER INTERFACE / MIDI TOOL : ユーザーインターフェース / MIDIツール

機能 MIDIトウターゲット機能やノートの表示方法について設定します。

操作 SETUP F3 (UI/F) SHIFT + F4 (MIDI)

MIDI -> Target Type	direct, real
Note Display by	pitch name, MIDI Key#



 **解説**

- MIDIトウターゲットと、ノートナンバーの表示方法に関する設定を行います。
 - F3 (UI/F)を押した時点では、ユーザーインターフェースのLCD&カーソル、シフトキー、オーディション、MIDIツール、ミスレイニアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (LCD)、SHIFT + F2 (Shft)、SHIFT + F3 (Aud)、SHIFT + F4 (MIDI)、SHIFT + F5 (Misc)を使います。
- MIDI -> Target Type
- MIDI -> Target Type (MIDIトウターゲットタイプ)では、MIDIトウターゲット機能の働き方を、次のいずれかから選択します。
- direct : MIDIからノートオンを受信すると、各キーバンクに設定されているローリミット、ハイリミットだけを参照して、該当するキーバンクを捜し出します。
- real : ノーマルボイスにおいてMIDIからノートオンを受信すると、各キーバンクに設定されているローリミット、ハイリミット、各種ノートシフトの設定を参照して、実際にその音程で使用する(その鍵盤で鳴る)キーバンクを捜し出します。
- Note Display by
- Note Display by (ノートディスプレイバイ)では、各設定画面のノートの表示形式を、次のいずれかから選択します。
- pitch name : 「C3」「F4」「F#-1」のように、音名で音程を表示します。
- MIDI Key# : 「60」「77」「18」のように、MIDIのキーナンバーで音程を表示します。
- この設定を変更すると、すべての画面で音程表示の形式が変更されます。

UI/F / Misc : USER INTERFACE / MISCELLANEOUS : ユーザーインターフェース / ミスレイニアス

機能 フットスイッチやエフェクトバイパスなどについて設定します。

操作 SETUP F3 (UI/F) SHIFT + F5 (Misc)

Foot Switch Type	YAMAHA, not YAMAHA
Foot Switch Action	off, [Audition], [SHIFT], [MDIn], [MTgt], Rec Trigger, Sustain
Effect Bypass Type	both, system, voice
Disk Sample Edit Protect	off, on



解説

- ・フットスイッチの種類と使い方、PREVIOUS NEXT の機能、エフェクトバイパスの機能に関する設定を行います。
 - ・F3 (UI/F) を押した時点では、ユーザーインターフェースのLCD&カーソル、シフトキー、オーディション、MIDIツール、ミスレイニアスのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (LCD)、SHIFT + F2 (Shft)、SHIFT + F3 (Aud)、SHIFT + F4 (MIDI)、SHIFT + F5 (Misc) を使います。
- Foot Switch Type
- ・Foot Switch Type (フットスイッチタイプ) では、フットスイッチの極性を、次のいずれかから選択します。
 - YAMAHA : ヤマハ製のフットスイッチ、またはヤマハのフットスイッチと同じ極性(踏んだときに端子の+ - が切れるタイプ)のフットスイッチを使用する場合に選択します。
 - not YAMAHA : ヤマハのフットスイッチと逆の極性(踏んだときに端子の+ - が接続されるタイプ)のフットスイッチを使用する場合に選択します。
- Foot Switch Action
- ・Foot Switch Action (フットスイッチアクション) では、フットスイッチの役割を、次の中から選択します。
 - off : フットスイッチをしません。
 - [Audition] : フットスイッチが AUDITION と全く同じ機能を持ちます。
 - [SHIFT] : フットスイッチが SHIFT と全く同じ機能を持ちます。

- [MDIn] : フットスイッチが **SHIFT** + **F8** (MDIn) と全く同じ機能を持ちます。ただし、「 MDIn 」の機能がない画面では、フットスイッチの操作は無効となります。また、画面によっては、 **SHIFT** + **F8** 以外のファンクションボタンに「 MDIn 」が割り当てられている場合もありますが、その場合もフットスイッチは有効となります。
- [MTgt] : フットスイッチが **SHIFT** + **F7** (MTgt) と全く同じ機能を持ちます。また、画面によっては、 **SHIFT** + **F7** 以外のファンクションボタンに「 MTgt 」が割り当てられている場合もありますが、その場合もフットスイッチは有効となります。
- Rec Trigger : サンプルのレコーディング時に、フットスイッチで「 Go 」(レコーディング開始)、「 Stop 」(レコーディング終了) をコントロールすることができます。
- Sustain : フットスイッチを通常のMIDIキーボードのサステインペダルのように使うことができます。(全MIDIチャンネルのコントロールチェンジナンバー064をオン / オフします)
- Effect Bypass Type
- Effect Bypass Type(エフェクトバイパスタイプ)では、 **EF BYPASS** を押したとき、どのエフェクトがバイパスされるかを、次の中から選択します。
 - both : システムエフェクト、ボイスエフェクトの両方がバイパスされます。
 - system : システムエフェクトだけがバイパスされます。
 - voice : ボイスエフェクトだけがバイパスされます。
- Disk Sample Edit Protect
- Disk Sample Edit Protect(ディスクサンプルエディットプロテクト)では、ハードディスクやMOディスク上のサンプルを、直接エディットすることを許すかどうかを選択します。
 - ディスクサンプルエディット(ディスクモードでのサンプルエディット)を禁止したい場合には、「 on 」を選択します。



注 意

- システムエフェクトを使うことができるのはパフォーマンスだけですので、エフェクトバイパスタイプで「 system 」を選択すると、ノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリストなどでは **EF BYPASS** が無効となります。

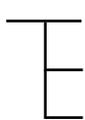
MIDIユーティリティ

ここでは、ユーティリティの中のMIDIユーティリティについて説明します。MIDIユーティリティには、さまざまなMIDIに関する機能が集められています。

MIDIユーティリティは、次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。

MIDI Utility

MIDI



F1 (Parm)

Parameter (本章 P. 9-37)

F2 (Fltr)

Receive Filter (本章 P. 9-39)

F3 (Bulk)

Bulk Dump (本章 P. 9-40)

Parm : PARAMETERS : パラメーター

機能 MIDIに関する基本的な部分を設定します。

操作 MIDI F1 (Parm)

Program Change Ch	Inst Recv Ch(PFM), Basic Recv Ch
Basic Receive Ch	1 ~ 16
Basic Ch Omni SW	off, on
Device Number	off, 1 ~ 16, all
Bulk Protect	off, on

```
MID-Parametr 130790k 4w 6225k 377k
Program Change Ch=BasicRecvCh
Basic Receive Ch = 1
Basic Ch Omni SW =on
Device Number =all
Bulk Protect =on
Parm Fitr Bulk
```



解説

- MIDIの基本的な受信チャンネルや、MIDIパルクダンプ用のデバイスナンバー、パルクプロテクトのオン/オフを設定します。
- Program Change Ch
- Program Change Ch(プログラムチェンジチャンネル)では、パフォーマンスを選択しているときに、外部MIDI機器から受信したプログラムチェンジ情報をどのように処理するかを、次のいずれかから選択します。
- Inst Recv Ch(PFM) : プログラムチェンジ情報を受信したとき、現在選択されているパフォーマンスのインストゥルメントを、メモリー上の該当するオブジェクトに切り換えます。プログラムチェンジによってパフォーマンスそのものが他のパフォーマンスやノーマルボイスなどに切り換わることはありません。また、パフォーマンス以外のオブジェクトが選択されているときには、プログラムチェンジを行いません。
- Basic Recv Ch : ディスクモードでプログラムチェンジ&ロードを行うための設定です。パフォーマンスを選択しているとき、「Basic Recv Ch」以外のプログラムチェンジ情報を受信すると、そのチャンネルのインストゥルメントのプログラムチェンジとして機能します。
- Basic Receive Ch
- Basic Receive Ch(ベーシックレシーブチャンネル)では、ノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルを発音させたり、プログラムチェンジ情報で切り換えたりするためのレシーブチャンネルを設定します。

- ・また、プログラムチェンジチャンネルが「Basic Recv Ch」に設定されている場合には、パフォーマンスそのものを切り換えるためのチャンネルとなります
 - ・次のベーシックプログラムチェンジオムニが「on」になっている場合には、この設定は無効となります。
- Basic Ch Omni SW
- ・Basic Ch Omni SW(ベーシックチャンネルオムニスイッチ)では、ベーシックレシーブチャンネルのオムニオン/オフを設定します。
 - ・「on」を選択すると、ベーシックレシーブチャンネルの設定が無効となり、オムニ状態(1~16のどのチャンネルも受け付ける状態)になります。
- Device Number
- ・Device Number(デバイスナンバー)では、バルクデータ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をやりとりするためのデバイスナンバーを設定します。
 - ・「off」を選択すると、受信、送信ともに行いません。
 - ・「all」を選択すると、どのデバイスナンバーのメッセージでも受信します。送信のデバイスナンバーは「1」となります。
- Bulk Protect
- ・Bulk Protect(バルクプロテクト)では、外部MIDI機器から送信されるバルクデータを受信するか、しないかを設定します。
 - ・「off」を選択すると、常時バルクデータを受信、処理する状態となります。
 - ・電源を入れた時点では、必ず「on」になります。



注 意

- ・外部MIDI機器とバルクデータをやりとりする場合には、本機のデバイスナンバーと外部機器のデバイスナンバーを合わせてください。
- ・プログラムチェンジチャンネルで「Basic Recv Ch」を選択し、ベーシックチャンネルオムニスイッチで「on」を選択すると、どのチャンネルのプログラムチェンジ情報でも受信することになります。

Filtr : RECEIVE FILTER : レシーブフィルター

機能 MIDI情報受信時のフィルターを設定します。

操作 (Fltr)

Program Change	disable, enable
After Touch	disable, enable
Control Change	disable, enable
Pitch Bend	disable, enable
Realtime Message	disable, enable

```
MID-RevFltr  130790k 4w 6225k 377k
Program Change =enable
After Touch    =enable
Control Change =enable
Pitch Bend     =enable
Realtime Message=disable
Parm Fltr Bulk
```



解説

- 外部MIDI機器から送信されるさまざまなMIDI情報の中から、任意のデータを受信しないようにするためのフィルターを設定します。
- Program Change**
- Program Change(プログラムチェンジ)では、プログラムチェンジ情報を受信するか、しないかを設定します。
 - 「disable」で受信しない状態、「enable」で受信する状態となります。
- After Touch**
- After Touch(アフタータッチ)では、アフタータッチ情報を受信するか、しないかを設定します。
 - 「disable」で受信しない状態、「enable」で受信する状態となります。
- Control Change**
- Control Change(コントロールチェンジ)では、コントロールチェンジ情報を受信するか、しないかを設定します。
 - 「disable」で受信しない状態、「enable」で受信する状態となります。
- Pitch Bend**
- Pitch Bend(ピッチベンド)では、ピッチベンド情報を受信するか、しないかを設定します。
 - 「disable」で受信しない状態、「enable」で受信する状態となります。
- Realtime Message**
- Realtime Message(リアルタイムメッセージ)では、スタート、ストップなどのリアルタイムメッセージを受信するか、しないかを設定します。
 - 「disable」で受信しない状態、「enable」で受信する状態となります。



参考

- コントロールチェンジで「disable」を選択すると、直前のコントロールチェンジ情報がリセットされます。

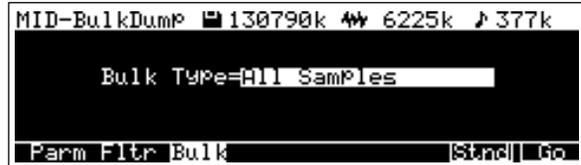
Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機能 メモリー上のデータを外部MIDI機器に送信します。

操作 (Bulk)

Bulk Type

All Memory, All Samples
 All Voices, All Drum Kits
 All Trigger Lists,
 All Performances,
 System Parameters,
 Program Change Data



解説

- ・メモリー上の任意のデータを、バルクデータとして外部MIDI機器に送信します。
- Bulk Type
 - ・Bulk Type(バルクタイプ)では、送信するデータの種類を、次の中から選択します。
 - All Memory : メモリー上の全データを送信します。
 - All Samples : メモリー上の全サンプルデータを送信します。
 - All Voices : メモリー上の全ノーマルボイスデータを送信します。
 - All Drum Kits : メモリー上の全ドラムボイスデータを送信します。
 - All Trigger Lists : メモリー上の全トリガーリストデータを送信します。
 - All Performances : メモリー上の全パフォーマンスデータを送信します。
 - System Parameters : システムデータ(各ユーティリティの設定)を送信します。
 - Program Change Data : プログラムチェンジのデータを送信します。
 - ・この項目で任意のデータを選択した後、 (Go) を使ってデータ送信を開始します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- ・ (Stnd) は、バルクタイプで「All Samples」を選択した場合に、サンプルダンプスタンダードフォーマットでサンプルをバルクダンプするときには押します。
- ・ (Go) を押すと、送信を確認するメッセージが表示されます。外部MIDI機器側をバルクデータ受信可能な状態にした後、 (Yes) を押すとA7000フォーマットでバルクダンプを開始します。



注 意

- ・ ノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリストのデータを送信するとき、それらの中で使用しているサンプルは送信されません。同様に、パフォーマンスデータを送信するとき、インストゥルメントで使用しているノーマルボイスやドラムボイス、トリガーリスト、サンプルのデータは送信されません。



参 考

- ・ サンプルは、「MIDIサンプルダンプスタンダード」または「A7000」のいずれかのフォーマットでバルクダンプすることができます。A7000以外の機器にサンプルデータを送信する場合には、「MIDIサンプルダンプスタンダード」フォーマットを使います。
- ・ 1オブジェクトのデータをバルクダンプしたい場合には、メモリーモードのワンオブジェクトの画面で **F8** (Bulk) を使います。また、各オブジェクトのエディット画面からもバルクダンプすることができます。

ダイアグノシスユーティリティ

ここでは、ユーティリティの中のダイアグノシスユーティリティについて説明します。ダイアグノシスユーティリティには、本機自体を診断したり、システムプログラムのセットアップなどの機能が集められています。ダイアグノシスユーティリティは、次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。

Diagnosis Utility

DIAGNOSIS



F1 (OS)

F2 (Diag)

OS File

(本章 P. 9-43)

Diagnosis

(本章 P. 9-45)

os : OS FILE : OSファイル

機能 本機を起動するシステムプログラムを選択します。

操作 DIAGNOSIS F1 (OS)

OS File Name 任意のファイルを選択

```
DGN-OS Slct 130799k 4w 6225k 377k
OS File Name Ver Disk Name
----ROM BOOT---- 01.00 -
A7000 system 01.02 5 InternalHD
A7000 system 01.20 5 InternalHD
OS Diag Copy Del [F0] [F1] [F2]
```

 **解説**

- ・本機を起動するとき使用するOS(オペレーティングシステム)プログラムを選択します。また、OSファイルのインストールや削除を行ったり、フロッピーディスク上のOSファイルをSCSIディスクにコピーする機能も用意されています。
 - ・この画面では、ROMおよびSCSIディスクに入っているすべてのOSファイルが一覧表示されます。各OSファイル名の右側には、そのOSファイルのバージョンとSCSI IDが表示されます。(ROMのSCSI IDには「 - 」が表示されます)
- OS File Name
- ・OS File Name(OSファイル名)では、起動に使用するシステムプログラムを、次の中から選択します。
 - ROM BOOT---- : 本体内に内蔵されているROMのシステムプログラムで起動します。
 - その他 : 内蔵(または接続)されているSCSIディスク(ハードディスクやMOディスク)のシステムプログラムで起動します。
- ・カーソルを目的のOSファイルに移動した後、F8 (Slct)を押すことで、OSファイルの選択が確定します。(選択したOSファイルの左端に三角マークが表示されます)
 - ・この設定を行った後、電源を入れ直すと選択したシステムプログラムで起動します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F5**

 - ・ **F5** (Copy) を押すと、カーソルの置かれているOSファイルを、別のSCSIディスクにコピーすることができます。
 - ・ コピー先のディスクのSCSI IDを選択し、コピー先のパーティションにカーソルを合わせ、 **F7** (Go) を押すと、コピーが実行されます。
- F6**

 - ・ **F6** (Del) を押すと、カーソルの置かれているOSファイルを、削除することができます。(ただし、ROM上のOSファイルは削除できません)
 - ・ 確認のメッセージが表示された場合には、 **F7** (Yes) を押すと、削除が実行されます。
 - ・ 同じディスク内では、パーティションが異なっても、同名のOSファイルはすべて削除されます。
- F7**

 - ・ **F7** (FD) を使えば、フロッピーディスクで供給されたOSファイルをSCSIディスクにインストールすることができます。
 - ・ この作業を行うときは、まず、フロッピーディスクをセットして **F7** (FD) を押します。続いて、インストール先のディスクのSCSI IDを選択し、インストール先のパーティションにカーソルを合わせ、 **F7** (Go) を押します。



参 考

- ・ システムプログラムの転送作業を行うと、自動的にそのシステムプログラムがブートファイルとして選択されます。
- ・ 最新のシステムプログラムが、以前のシステムプログラムの問題点をすべて解消しているとは限りません。したがって、古いシステムプログラムも大切に保管しておいてください。
- ・ OSファイルの入ったフロッピーディスクをセットしたまま、電源をオンにすると、自動的にフロッピーディスクのOSファイルで起動します。
- ・ 1つのパーティションには、同じ名前のOSファイルを重複してセーブすることはできません。

Diag : DIAGNOSIS : ダイアグノシス

機能 本機の自己診断を行います。

操作 DIAGNOSIS F2 (Diag)

テスト項目 9種類から選択

```
DGN-Diagnos 130790k 4M 6225k 377k
<Please select an item>
1:Memory Connect Test
2:Memory Read/Write Test
3:SCSI Test (MO/HD/ETC)
4:Tone Generator Expansion Board
5:Output Test
OS Diag ↑ ↓ ← → =exec
```

解説

- ・メモリーやSCSIデバイス、音源拡張ボード、アウトプットなどのオプション品を増設したときなどに、本機自身のチェックを行います。
- ・大切なデータがある場合には、チェックで問題が発生する事態に備えて、あらかじめディスクにセーブしておいてください。
- ・カーソルを目的のチェック項目に移動し、F8 (Exec) を押すと、そのテストを実行します。
- ・F6 ()、F7 () を押すことで、テスト項目のリストをスクロールすることができます。
- ・各テスト項目の内容とテスト結果の見方を以下に説明します。

1 : Memory Connect Test

- ・メモリー-SIMMの装着状況および容量を表示します。

```
DGN-Diagnos 130790k 4M 6225k 377k
Memory Connect Test
TG Board Type=Standard
WM-A WRAM[1]:4Mword WRAM[2]:-----
      WRAM[3]:----- WRAM[4]:-----
WM-B WRAM[1]:----- WRAM[2]:-----
      WRAM[3]:----- WRAM[4]:-----
Exit
```

- ・1Mワード=2Mバイトです。
- ・TG Board Type(TGボードタイプ)では、標準装備の音源ボード(standard)と、音源拡張ボード(expansion)を切り換えることができます。
- ・メモリーが装着されていないスロットや装着不良のスロットには、「-----」が表示されます。
- ・標準装備の音源ボード(Standard)と音源拡張ボード(expansion)の装着メモリーが異なる場合は「not match」と表示されます。同一サイズのメモリーを装着してください。
- ・F6 (Exit) を押すと、元の画面に戻ります。

2: Memory Read / Write Test

- 各メモリー-SIMMのリード/ライトをテストします。



- TG Board Type(TGボードタイプ)では、標準装備の音源ボード(standard)と、音源拡張ボード(expansion)を切り換えます。
- (Go)を押すと、点滅しているメモリースロットに装着されているSIMMメモリーのテストを行います。(この操作を順番に繰り返します)
- このテストを行ってもメモリー上のデータを書き換えることはありません。
- リード/ライトが正しく行われたスロットには、「OK」が表示されます。
- リード/ライトが正しく行われなかったスロットには、「FAIL」が表示されます。
- (Exit)を押すと、元の画面に戻ります。

3: SCSI Test(MO/HD/ETC)

- 接続されているSCSIデバイス(メーカー、ネーム、リビジョン)を表示します。



- (), ()を押すことで、SCSIデバイスのリストをスクロールすることができます。
- (Exit)を押すと、元の画面に戻ります。

4: Tone Generator Expansion Board (ATGB32)

- オプションの拡張音源ボード(ATGB32)の発音をテストします。



- Output Port(アウトポート)では、テスト信号(サイン波: 1kHz)を出力するアウトポート端子を選択します。
- アウトポート端子を選択した後、 ()を押すと、その端子からテスト信号が出力されます。
- (Exit)を押すと、元の画面に戻ります。

5 : Output Test

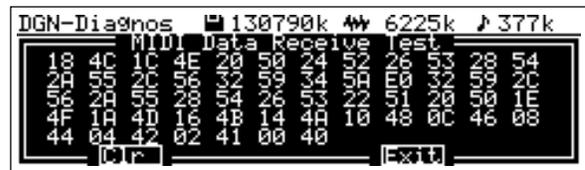
- ・出力ポートをテストします。



- ・Output Port(with D.Out)(アウトポートウィズデジタルアウトプット) では、テスト信号(サイン波 : 1kHz) を出力するアウトプット端子を選択します。なお、信号はアナログ、デジタルの両方から出力されます。
- ・アウトプット端子を選択した後、**F2** (**Clr**) を押すと、その端子からテスト信号が出力されます。
- ・**F6** (Exit) を押すと、元の画面に戻ります。

6 : MIDI Data Receive Test

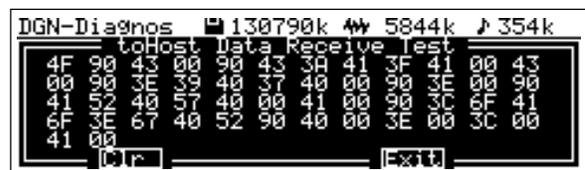
- ・受信したMIDI情報を表示します。



- ・この画面が表示されている間、外部MIDI機器からMIDI情報を受信すると、そのデータをそのまま16進数で表示します。(どんどんスクロールしていきます)
- ・F8(タイミングクロック)、FE(アクティブセンシング)、FF(システムリセット) は表示されません。
- ・この画面でのMIDI情報表示に、MIDIユーティリティのレシーブフィルタの設定が影響することはありません。
- ・**F2** (Clr) を押すと、いったん画面をクリアします。
- ・**F6** (Exit) を押すと、元の画面に戻ります。

7 : to Host Data Receive Test

- ・ホストコンピューターからのデータ受信をテストします。



- ・この画面が表示されている間、外部コンピューターからデータを受信すると、そのデータをそのまま表示します。(どんどんスクロールしていきます)

- **F2** (Clr)を押すと、いったん画面をクリアします。
- **F6** (Exit)を押すと、元の画面に戻ります。

8 : Battery (SRAM) Test

- 内蔵しているバックアップバッテリーの電圧をテストします。

```
DGN-Diagnos  130790k  6225k  377k
Battery(SRAM) Test
SRAM backup battery voltage:good
OK!
Exit
```

- 規定以上の電圧があるかどうかをチェックし、足りているときには「OK!」を、不足しているときには「Change Battery!」と表示します。
- バッテリーの交換については、巻頭の「安全にお使いいただくために」をご覧ください。
- **F6** (Exit)を押すと、元の画面に戻ります。

9 : OS Software Version

- メインROM、サブROMのバージョンと、現在使用しているOSのバージョンを表示します。

```
DGN-Diagnos  130790k  6225k  377k
OS Software Version
A7000 Main ROM Version   : V01.00
                   Current Version : V01.02
A7000 Sub  ROM Version   : V01.00
Exit
```

- **F6** (Exit)を押すと、元の画面に戻ります。

ヤマハ株式会社

付 録

APPENDIX

OWNER'S MANUAL

目次(付録)

ボイスエフェクトタイプ一覧	付 - 3
ボイスエフェクトグループ : mod	付 - 3
ボイスエフェクトグループ : rev	付 - 3
グループ : misc	付 - 4
ボイスエフェクトパラメーター一覧	付 - 5
EQ	付 - 5
ボイスエフェクトグループ : mod	付 - 5
ボイスエフェクトグループ : rev	付 - 10
ボイスエフェクトグループ : misc	付 - 14
故障かな?と思ったら	付 - 15
ハードウェア関連	付 - 15
ディスクモード関連	付 - 16
メモリーモード(パフォーマンス)関連	付 - 17
メモリーモード(ノーマルボイス)関連	付 - 18
メモリーモード(ドラムボイス)関連	付 - 20
メモリーモード(トリガーリスト)関連	付 - 22
メモリーモード(サンプル)関連	付 - 23
レコーディングモード関連	付 - 23
ユーティリティ関連	付 - 25
エラーメッセージ一覧	付 - 26
仕様	付 - 32
MIDIデータフォーマット	付 - 37
MIDIインプリメンテーションチャート	付 - 71

ボイスエフェクトタイプ一覧

エフェクト(インサーションエフェクト)のボイスエフェクトグループ別、エフェクトタイプ一覧です。各エフェクトタイプのパラメーターについては、次の項で説明します。

ボイスエフェクトグループ : mod

through	: エフェクトを使用しません。
EQ	: イコライザーのみを使用します。
EQ + Chorus 1	: イコライザーと普通のコーラスを使用します。
EQ + Chorus 2	: イコライザーと帯域分割したコーラスを使用します。
EQ + Flanger	: イコライザーとフランジャーを使用します。
EQ + Symphonic	: イコライザーとシンフォニックを使用します。
EQ + Phaser	: イコライザーとフェーザーを使用します。
EQ + Compressor	: イコライザーとコンプレッサーを使用します。
EQ + Aural Exciter	: イコライザーとオーラルエキサイターを使用します。 (AuralExciterはAPHEX社の登録商標です)
EQ + Wah + Distortion	: イコライザーとワウ、ディストーションを使用します。
EQ + Rotary Speaker	: イコライザーとロータリースピーカーを使用します。
EQ + Pitch Change 1	: イコライザーとピッチチェンジを使用します。
EQ + Pitch Change 2	: イコライザーとステレオピッチチェンジを使用します。

ボイスエフェクトグループ : rev

through	: エフェクトを使用しません。
EQ + Delay 1	: イコライザーと1チャンネルのディレイを使用します。
EQ + Delay 2	: イコライザーと3チャンネル(L, C, R)のディレイを使用します。
EQ + Early Reflection 1	: イコライザーとアーリーリフレクション(初期反射音を強調したリバーブ)を使用します。
EQ + Early Reflection 2	: イコライザーとアーリーリフレクションを使用します。 1に比べてより初期反射音が明確になります。
EQ + Gate Reverb	: イコライザーとゲートリバーブを使用します。
EQ + Reverse Gate	: イコライザーとリバースゲートを使用します。

EQ + Hall	: イコライザーとホールをシミュレーションしたりリバーブを使用します。
EQ + Room 1	: イコライザーと大きな部屋をシミュレーションしたりリバーブを使用します。
EQ + Room 2	: イコライザーと中規模の部屋をシミュレーションしたりリバーブを使用します。
EQ + Room 3	: イコライザーと小さな部屋をシミュレーションしたりリバーブを使用します。
EQ + Stage 1	: イコライザーと低音の響きを押しえたレコーディングスタジオをシミュレーションしたりリバーブを使用します。
EQ + Stage 2	: イコライザーとレコーディングスタジオをシミュレーションしたりリバーブを使用します。1に比べてより残響が多くなっています。
EQ + Plate	: イコライザーと鉄板リバーブをシミュレーションしたりリバーブを使用します。
EQ + White Room	: イコライザーと周波数特性がフラットな部屋をシミュレーションしたりリバーブを使います。
EQ + Tunnel	: イコライザーとトンネルをシミュレーションしたりリバーブを使用します。
EQ + Canyon	: イコライザーと渓谷の響きをシミュレーションしたりリバーブを使用します。
EQ + Basement	: イコライザーと地下室の響きをシミュレーションしたりリバーブを使用します。

グループ : misc

through	: エフェクトを使用しません。
EQ + Beat Change	: ビートチェンジ(サンプルの再生スピードの変化)とピッチチェンジを使用します。

ボイスエフェクトパラメーター一覧

ボイスエフェクトのエフェクトタイプ別のパラメーター一覧です。

なお、設定範囲の欄に2行にわたって数値が記述されている場合には、前行がシステムクロック44.1kHz時の値、後ろがシステムクロック48.0kHz時の値を示します。

EQ

このイコライザーのパラメーターは、「through」を除く全エフェクトタイプに共通のパラメーターです。

No.パラメーター名	設定範囲	内容
01 EQ Gain Lo(dB)	-15 ~ 15	イコライザーローのゲイン
02 EQ Freq Lo(Hz)	32 ~ 5.6k	イコライザーローのフリケンシー
03 EQ Q Lo	0.1 ~ 5.0	イコライザーローのQ
04 EQ Type Lo	shelf, peak, cut	イコライザーローのイコライザータイプ
05 EQ Gain Mid(dB)	-15 ~ +15	イコライザーミッドのゲイン
06 EQ Freq Mid(Hz)	32 ~ 18k	イコライザーミッドのフリケンシー
07 EQ Q Mid	0.1 ~ 5.0	イコライザーミッドのQ
08 EQ Gain High(dB)	-15 ~ +15	イコライザーハイのゲイン
09 EQ Freq High(Hz)	500 ~ 18k	イコライザーハイのフリケンシー
10 EQ Q High	0.1 ~ 5.0	イコライザーハイのQ
11 EQ Type High	shelf, peak, cut	イコライザーハイのイコライザータイプ

ボイスエフェクトグループ : mod

through

パラメーターはありません

EQ + Chorus 1, EQ + Chorus 2

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Mod Frequency(Hz)	0.05 ~ 44.27 0.05 ~ 43.95	モジュレーションのフリケンシー(44.1kHz時) モジュレーションのフリケンシー(48.0kHz時)
13 Pitch Mod Depth(%)	0 ~ 100	ピッチモジュレーションの深さ
14 Modulation Voices	3, 6, 12	モジュレーションの厚み
15 Tone Control	0 ~ 10	トーンコントロール
16 L DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	ダブラーのLチャンネルの遅延時間
17 R DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	ダブラーのRチャンネルの遅延時間
18 Doubler Level(%)	0 ~ 100	ダブラーのレベル
19 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
20 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Flanger

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Mod Frequency(Hz)	0.05 ~ 44.27	モジュレーションのフリケンシー(44.1kHz時)
	0.05 ~ 43.95	モジュレーションのフリケンシー(48.0kHz時)
13 Pitch Mod Depth(%)	0 ~ 100	ピッチモジュレーションの深さ
14 L ModDelayTime(1/10ms)	1 ~ 1000	Lチャンネルのモジュレーションの遅延時間
15 R ModDelayTime(1/10ms)	1 ~ 1000	Rチャンネルのモジュレーションの遅延時間
16 Modulation Phase	0 ~ 315	モジュレーションのLとRの位相差
17 Mod Feedback Gain(%)	-99 ~ 99	モジュレーションのフィードバックゲイン
18 Tone Control	0 ~ 10	トーンコントロール
19 L DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	変調音のLチャンネルの遅延時間
20 R DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	変調音のRチャンネルの遅延時間
21 Doubler Level(%)	0 ~ 100	変調音のレベル
22 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
23 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Symphonic

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Mod Frequency(Hz)	0.05 ~ 44.27	モジュレーションのフリケンシー(44.1kHz時)
	0.05 ~ 43.95	モジュレーションのフリケンシー(48.0kHz時)
13 Pitch Mod Depth(%)	0 ~ 100	ピッチモジュレーションの深さ
14 Tone Control	0 ~ 10	トーンコントロール
15 L DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	変調音のLチャンネルの遅延時間
16 R DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	変調音のRチャンネルの遅延時間
17 Doubler Level(%)	0 ~ 100	変調音のレベル
18 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
19 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Phaser

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Mod Frequency(Hz)	0.05 ~ 44.27	モジュレーションのフリケンシー(44.1kHz時)
	0.05 ~ 43.95	モジュレーションのフリケンシー(48.0kHz時)
13 Phase Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
14 Phase Mod Phase	0 ~ 315	モジュレーションのLとRの位相差
15 Phase Stage	4 ~ 20	位相変調器の数
16 Mod Feedback Gain(%)	-99 ~ +99	モジュレーションのフィードバックゲイン
17 Amplitude Mod Freq(Hz)	0.05 ~ 44.27	アンプリチュードモジュレーションのフリケンシー(44.1kHz時)
	0.05 ~ 43.95	アンプリチュードモジュレーションのフリケンシー(48.0kHz時)
18 Amplitude Mod Depth(%)	0 ~ 100	アンプリチュードモジュレーションの深さ
19 Amplitude Mod Phase	0 ~ 315	アンプリチュードモジュレーションのLとRの位相差
20 L DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	変調音のLチャンネルの遅延時間
21 R DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	変調音のRチャンネルの遅延時間

22 Doubler Level(%)	0 ~ 100	変調音のレベル
23 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
24 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Compressor

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Attack Time(ms)	1 ~ 40	コンプレッサーのアタックタイム
13 Release Time(ms)	10 ~ 2000	コンプレッサーのリリースタイム
14 Threshold Level(dB)	-48 ~ -6	コンプレッサーのスレッシュホールドレベル
15 Ratio	1.0 ~ 20.0,	コンプレッサーのレシオ
16 Output Gain(dB)	0 ~ +24	コンプレッサーのアウトプットゲイン
17 PreCmpFilterLoGain(dB)	-15 ~ +15	フィルターローのゲイン
18 PreCmpFilterLowFrq(Hz)	32 ~ 5.6k	フィルターローのフリケンシー
19 PreCmp Filter Low Q	0.1 ~ 5.0	フィルターローのQ
20 PreCmp Filter Low type	shelf, peak, cut	フィルターローのタイプ
21 PreCmpFilterHiGain(dB)	-15 ~ +15	フィルターハイのゲイン
22 PreCmpFilterHiFrq(Hz)	500 ~ 18k	フィルターハイのフリケンシー
23 PreCmp Filter Hi Q	0.1 ~ 5.0	フィルターハイのQ
24 PreCmp Filter Hi Type	shelf, peak, cut	フィルターハイのタイプ
25 NoiseGate ThresholdLvl	off, 1 ~ 10	ノイズゲートのスレッシュホールドレベル
26 Noise Gate Release	1 ~ 10	ノイズゲートのリリース
27 Link SW	off, Lch, Rch, L+R	スレッシュホールドを検出する信号
28 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

・このエフェクトでは、スレッシュホールドを検出する信号にあらかじめフィルターをかけることができます。17~24は、このフィルターを設定するためのパラメーターです。なお、このフィルターは実際の音(コンプレスする音)には効果がかかりません。

・「27 Link SW」が「off」の場合はL, R独立、「Lch」「Rch」の場合はどちらか片方で検出、「L+R」の場合は、ミックスした信号で検出します。

EQ + AuralExciter[®](AuralExciterはAPHEX社の登録商標です)

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 HPF Cutoff Freq(Hz)	500 ~ 16k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
13 Enhance(%)	0 ~ 100	エンハンス効果の大きさ
14 Mix Level(%)	0 ~ 100	原音と効果音の割合
15 Exciter Delay(1/10ms)	1 ~ 10000	遅延時間
16 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
17 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Wah + Distortion

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Wah Type	off, touch, auto, pedal	ワウのコントロールタイプ
13 Wah Mode	normal, reverse	ワウのモード
14 Wah Bottom Freq	0 ~ 100	ワウの最低フリケンシー
15 Wah Range	0 ~ 100	ワウの変化幅
16 Touch Wah Sence	1 ~ 10	タッチによるワウのセンシティビティー
17 Touch Wah Attack	1 ~ 10	タッチによるワウのアタック
18 Touch Wah Release	1 ~ 10	タッチによるワウのリリース
19 Auto Wah Mod Freq(Hz)	0.05 ~ 44.27	オートワウのフリケンシー(44.1kHz時)
	0.05 ~ 43.95	オートワウのフリケンシー(48.0kHz時)
20 *Pedal Wah for Cntrl	0 ~ 127	ペダル(コントローラー)によるワウの効果
21 Distortion Type	off, dist1 ~ 3, OverDr	ディストーションのタイプ
22 Distortion Drive	0 ~ 100	ディストーションの歪みの大きさ
23 Distortion ToneControl	0 ~ 10	ディストーションのトーンコントロール
24 NoiseGate ThresholdLvl	off, 1 ~ 10	ノイズゲートのスレッシュヨルドレベル
25 Noise Gate Release	1 ~ 10	ノイズゲートのリリース
26 Mono Sw	mono, stereo	モノラル/ステレオのスイッチ
27 Wet Level(%)	0 ~ 200%	ウェットレベル

・「20 *Pedal Wah for Cntrl」は、コントローラー制御用のパラメーターです。

EQ + Rotary Speaker

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Speed(Hz)	0.05 ~ 44.27	ロータリースピーカーの回転速度(44.1kHz時)
	0.05 ~ 43.95	ロータリースピーカーの回転速度(48.0kHz時)
13 Depth(%)	0 ~ 100	効果の深さ
14 Low Frequency(Hz)	32 ~ 2.0k	低音域シェルピングフィルターのフリケンシー
15 Low Gain(dB)	-15 ~ +15	低音域シェルピングフィルターのゲイン
16 High Frequency(Hz)	500 ~ 16k	高音域シェルピングフィルターのフリケンシー
17 High Gain(dB)	-15 ~ +15	高音域シェルピングフィルターのゲイン
18 Distortion Type	off, dist1, dist2, OverDr	ディストーションのタイプ
19 Distortion Drive	0 ~ 100	ディストーションの歪みの大きさ
20 Distortion ToneControl	0 ~ 10	ディストーションのトーンコントロール
21 NoiseGate ThresholdLvl	off, 1 ~ 10	ノイズゲートのスレッシュヨルドレベル
22 Noise Gate Release	1 ~ 10	ノイズゲートのリリース
23 Dist Direct Level(%)	0 ~ 100	ディストーションのレベル
24 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Pitch Change 1

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Pitch Coarse	-24 ~ +24	ピッチチェンジの半音単位の変化幅
13 Pitch Fine	-100 ~ +100	ピッチチェンジの変化幅の微調整(セント単位)
14 PitchDelayTime(1/10ms)	1 ~ 10000	ピッチチェンジの遅延時間
15 Feedback Gain(%)	-99 ~ +99	ピッチチェンジのフィードバックゲイン
16 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
17 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Pitch Change 2

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Lch Pitch Coarse 1	-24 ~ +24	Lチャンネルピッチチェンジ1の半音単位の変化幅
13 Lch Pitch Fine 1	-100 ~ +100	Lチャンネルピッチチェンジ1の変化幅の微調整
14 L Pitch Delay1(1/10ms)	1 ~ 5000	Lチャンネルピッチチェンジ1の遅延時間
15 L Pitch FB Gain1(%)	-99 ~ +99	Lチャンネルピッチチェンジ1のフィードバックゲイン
16 L Pitch Level1(%)	0 ~ 100	Lチャンネルピッチチェンジ1のゲイン
17 Lch Pitch Coarse 2	-24 ~ +24	Lチャンネルピッチチェンジ2の半音単位の変化幅
18 Lch Pitch Fine 2	-100 ~ +100	Lチャンネルピッチチェンジ2の変化幅の微調整
19 L Pitch Delay2(1/10ms)	1 ~ 5000	Lチャンネルピッチチェンジ2の遅延時間
20 L Pitch FB Gain2(%)	-99 ~ +99	Lチャンネルピッチチェンジ2のフィードバックゲイン
21 L Pitch Level2(%)	0 ~ 100	Lチャンネルピッチチェンジ2のゲイン
22 Lch Pitch Coarse 3	-24 ~ +24	Lチャンネルピッチチェンジ3の半音単位の変化幅
23 Lch Pitch Fine 3	-100 ~ +100	Lチャンネルピッチチェンジ3の変化幅の微調整
24 L Pitch Delay3(1/10ms)	1 ~ 5000	Lチャンネルピッチチェンジ3の遅延時間
25 L Pitch FB Gain3(%)	-99 ~ +99	Lチャンネルピッチチェンジ3のフィードバックゲイン
26 L Pitch Level3(%)	0 ~ 100	Lチャンネルピッチチェンジ3のゲイン
27 Rch Pitch Coarse 1	-24 ~ +24	Rチャンネルピッチチェンジ1の半音単位の変化幅
28 Rch Pitch Fine 1	-100 ~ +100	Rチャンネルピッチチェンジ1の変化幅の微調整
29 R Pitch Delay1(1/10ms)	1 ~ 5000	Rチャンネルピッチチェンジ1の遅延時間
30 R Pitch FB Gain1(%)	-99 ~ +99	Rチャンネルピッチチェンジ1のフィードバックゲイン
31 R Pitch Level1(%)	0 ~ 100	Rチャンネルピッチチェンジ1のゲイン
32 Rch Pitch Coarse 2	-24 ~ +24	Rチャンネルピッチチェンジ2の半音単位の変化幅
33 Rch Pitch Fine 2	-100 ~ +100	Rチャンネルピッチチェンジ2の変化幅の微調整
34 R Pitch Delay2(1/10ms)	1 ~ 5000	Rチャンネルピッチチェンジ2の遅延時間
35 R Pitch FB Gain2(%)	-99 ~ +99	Rチャンネルピッチチェンジ2のフィードバックゲイン
36 R Pitch Level2(%)	0 ~ 100	Rチャンネルピッチチェンジ2のゲイン
37 Rch Pitch Coarse 3	-24 ~ +24	Rチャンネルピッチチェンジ3の半音単位の変化幅
38 Rch Pitch Fine 3	-100 ~ +100	Rチャンネルピッチチェンジ3の変化幅の微調整
39 R Pitch Delay3(1/10ms)	1 ~ 5000	Rチャンネルピッチチェンジ3の遅延時間
40 R Pitch FB Gain3(%)	-99 ~ +99	Rチャンネルピッチチェンジ3のフィードバックゲイン
41 R Pitch Level3(%)	0 ~ 100	Rチャンネルピッチチェンジ3のゲイン
42 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
43 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

ボイスエフェクトグループ : rev

through

パラメーターはありません

EQ + Delay 1

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Delay Time(1/10ms)	1 ~ 26000	遅延時間
13 Feedback Delay(1/10ms)	1 ~ 26000	フィードバックの遅延時間
14 Feedback Gain(%)	0 ~ 99	フィードバックゲイン
15 Feedback High Control	0.0 ~ 1.0	フィードバックの高音域の減衰の割合
16 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
17 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Delay 2

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Lch Delay Time(1/10ms)	1 ~ 16500	Lチャンネルの遅延時間
13 L FB DelayTime(1/10ms)	1 ~ 16500	Lチャンネルのフィードバックの遅延時間
14 LtoR CrossDly(1/10ms)	1 ~ 16500	LチャンネルからRチャンネルへ送るクロスディレイの遅延時間
15 Rch Delay Time(1/10ms)	1 ~ 16500	Rチャンネルの遅延時間
16 R FB DelayTime(1/10ms)	1 ~ 16500	Rチャンネルのフィードバックの遅延時間
17 RtoL CrossDly(1/10ms)	1 ~ 16500	RチャンネルからLチャンネルへ送るクロスディレイの遅延時間
18 Center Delay(1/10ms)	1 ~ 16500	センターの遅延時間
19 Center FB Dly(1/10ms)	1 ~ 16500	センターのフィードバックの遅延時間
20 Lch Delay Level(%)	0 ~ 100	Lチャンネルのディレイレベル
21 Rch Delay Level(%)	0 ~ 100	Rチャンネルのディレイレベル
22 Center Delay Level(%)	0 ~ 100	センターのディレイレベル
23 Lch Feedback Gain(%)	0 ~ 99	Lチャンネルのフィードバックゲイン
24 Rch Feedback Gain(%)	0 ~ 99	Rチャンネルのフィードバックゲイン
25 CenterFeedback Gain(%)	0 ~ 99	センターのフィードバックゲイン
26 LtoR CrossDelayGain(%)	0 ~ 100	RチャンネルからLチャンネルへ送るクロスディレイのフィードバックゲイン
27 RtoL CrossDelayGain(%)	0 ~ 100	LチャンネルからRチャンネルへ送るクロスディレイのフィードバックゲイン
28 Delay FB High Control	0.0 ~ 1.0	フィードバックの高音域の減衰の割合
29 L DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	Lチャンネルのダブラーディレイの遅延時間
30 R DoublerDelay(1/10ms)	1 ~ 2000	Rチャンネルのダブラーディレイの遅延時間
31 Doubler Level(%)	0 ~ 100	ダブラーディレイのレベル
32 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
33 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Early Ref 1

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	初期反射音のタイプ
13 Room Size	0.1 ~ 20.0	空間の大きさ
14 Liveness	0 ~ 10	反射率
15 Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
16 Initial Delay (1/10ms)	1 ~ 5000	初期反射音までの遅延時間
17 ER Number	1 ~ 19	反射音の数
18 Feedback Delay (1/10ms)	1 ~ 10000	フィードバックまでの遅延時間
19 Feedback Gain (%)	0 ~ 99	フィードバックゲイン
20 Feedback High Control	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高音域の減衰の割合
21 HPF Cutoff Freq(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
22 LPF Cutoff Freq(Hz)	1.0 ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
23 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
24 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Early Ref 2

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	初期反射音のタイプ
13 Room Size	0.1 ~ 20.0	空間の大きさ
14 Liveness	0 ~ 10	反射率
15 Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
16 Initial Delay (1/10ms)	1 ~ 5000	初期反射音までの遅延時間
17 ER Number	1 ~ 19	反射音の数
18 Feedback Delay (1/10ms)	1 ~ 10000	フィードバックまでの遅延時間
19 Feedback Gain (%)	0 ~ 99	フィードバックゲイン
20 Feedback High Control	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高音域の減衰の割合
21 HPF Cutoff Freq(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
22 LPF Cutoff Freq(Hz)	1.0 ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
23 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
24 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Gate Reverb

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Type	type A, type B	初期反射音のタイプ
13 Room Size	0.1 ~ 20.0	空間の大きさ
14 Liveness	0 ~ 10	反射率
15 Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
16 Initial Delay(1/10ms)	1 ~ 5000	初期反射音までの遅延時間
17 ER Number	1 ~ 19	反射音の数
18 Feedback Delay(1/10ms)	1 ~ 10000	フィードバックまでの遅延時間
19 Feedback Gain(%)	0 ~ 99	フィードバックゲイン
20 Feedback High Control	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高音域の減衰の割合
21 HPF Cutoff Freq(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
22 LPF Cutoff Freq(Hz)	1.0 ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
23 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
24 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Reverse Gate

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Type	type A, type B	初期反射音のタイプ
13 Room Size	0.1 ~ 20.0	空間の大きさ
14 Liveness	0 ~ 10	反射率
15 Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
16 Initial Delay(1/10ms)	1 ~ 5000	初期反射音までの遅延時間
17 ER Number	1 ~ 19	反射音の数
18 Feedback Delay(1/10ms)	1 ~ 10000	フィードバックまでの遅延時間
19 Feedback Gain(%)	0 ~ 99	フィードバックゲイン
20 Feedback High Control	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高音域の減衰の割合
21 HPF Cutoff Freq(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
22 LPF Cutoff Freq(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
23 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
24 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

EQ + Hall, EQ + Room 1, EQ + Room 2, EQ + Room 3, EQ + Stage 1, EQ + Stage 2, EQ + Plate

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Reverb Time(s)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
13 Rev High Control	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
14 Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
15 Initial Delay(1/10ms)	1 ~ 2000	初期反射音までの遅延時間
16 Reverb Delay(1/10ms)	1 ~ 2000	リバーブ音の遅延時間
17 Density	0 ~ 4	リバーブ音の密度
18 ER/Rev Balance(%)	0 ~ 100	初期反射音とリバーブ音のバランス
19 Low Gain(dB)	-15 ~ +15	低音域のゲイン
20 High Gain(dB)	-15 ~ +15	高音域のゲイン
21 HPF Cutoff Freq(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
22 LPF Cutoff Freq(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
23 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
24 Wet Level(%)	0 ~ 200	ウェットレベル

EQ + White Room, EQ + Tunnel, EQ + Canyon, EQ + Basement

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Reverb Time(s)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
13 Rev High Control	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
14 Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
15 Initial Delay(1/10ms)	1 ~ 2000	初期反射音までの遅延時間
16 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
17 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
18 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
19 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
20 Listening position	front, center, rear	リスニングポジション
21 Density	0 ~ 4	リバーブ音の密度
22 ER/Rev Balance(%)	0 ~ 100	初期反射音とリバーブ音のバランス
23 HPF Cutoff Freq(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
24 LPF Cutoff Freq(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
25 Dry Level(%)	0 ~ 100	ドライレベル
26 Wet Level(%)	0 ~ 200	ウェットレベル

ボイスエフェクトグループ : misc

through

パラメーターはありません

EQ + Beat Change

No.パラメーター名	設定範囲	内容
12 Beat Change Range	0 ~ 12	サンプルの再生スピードの変化幅
13 *Beat Change for Ctrl	-63 ~ +63	コントローラーの変化とビートチェンジの変化の対応
14 Pitch Change Range	0 ~ 12	ピッチチェンジの変化幅
15 *Pitch Change forCtrl	-63 ~ +63	コントローラーの変化とピッチチェンジの変化の対応
16 Wet Level(%)	0 ~ 100	ウェットレベル

- ・「13 *Beat Change for Ctrl」「15 *Pitch Change forCtrl」は、コントローラー制御用パラメーターです。
- ・このエフェクトを用いることで、ノーマルボイスの演奏時、コントローラーを使って、ピッチを変えずに発音スピードを変更することができます。この効果を使うためには、まず、ボイスエフェクトでこの「EQ + Beat Change」を選択した後、コントローラーのマトリックスの画面で、任意のコントローラーのファンクションを「EFP13:」に設定します。続いて、ボイスエフェクトのパラメーター画面の「Beat Change Range」を適当に設定します。なお、「Beat Change for Ctrl」は「0」にしておきます。
- ・ノーマルボイスで使用すると、12、13はピッチチェンジと同様の効果になります。
- ・ノーマルボイスでこのエフェクトタイプを使用すると、ピッチバイアスが使えなくなります。
- ・エレメントのエフェクトスイッチがオフになっていると、ピッチのみの変化となります。

故障かな？と思ったら

何かおかしいと感じたときには、次のように状況を確認して、冷静に対処してください。

- ・起動やデータのセーブ、ロード、外部機器とのやりとりで問題が出るか？
 - 出る 本機または外部機器のハードウェアや接続などに問題があります。
 - 出ない 本機のソフトウェア的な設定に問題があります。
- ・本機のヘッドフォン端子にヘッドフォンを差し込んでも同じ症状が出るか？
 - 出る 本機自身に問題があります。
 - 出ない 外部機器に問題があります。
- ・他のオブジェクトでも同様の症状が出るか？
 - 出る ユーティリティの設定、本機または外部機器のハードウェアなどに問題があります。
 - 出ない そのオブジェクトの設定に問題があります。
- ・そのオブジェクトを構成する下位オブジェクトでも同じ症状が出るか？
 - 出る 下位オブジェクトの設定に問題があります。
 - 出ない そのオブジェクトの設定に問題があります。

ここでは、「ハードウェア」「ディスクモード」「メモリーモード(オブジェクト別)」「レコーディングモード」「ユーティリティ」に分けて、症状と原因、対処の方法を説明していきます。

ハードウェア関連

- ・起動しない。
 - ・電源コンセントとの接続を確認してください。
 - ・電源ケーブルが断線していないか確認してください。
 - ・オプション(メモリー、ハードディスク、MOディスク、音源拡張ボード等)のコネクター接続の差込み状態は大丈夫ですか？抜けかかっていませんか？
- ・起動に時間がかかる。
 - ・ハードディスク上のシステムプログラムを使う設定になっている場合には、その読み込みのために時間がかかります。また、システムプログラムの入ったフロッピーディスクをセットしてある場合には、そのシステムプログラムを読み込むために時間がかかります。
- ・内蔵または外付けのハードディスクやMOディスクがアクセスできない。または起動しない。
 - ・SCSIバスの両端にターミネーターは付いていますか？内蔵ハードディスク/MOディスクのみでも、リアパネルのSCSIコネクター2箇所、それぞれターミネーターが必要です。

- ・ドライブのSCSI ID SWは、それぞれ別の値に設定されていますか? A7000自身のSCSI IDであるID=6(工場出荷時)は禁止されています。また、Macintoshのコンピュータ(ID=7)を接続している場合は、ID=7も避けてください。
- ・何も操作していないのにMOディスクユーザランプが点滅する。
 - ・いつMOディスクが入れられても自動でマウントできるように、数秒間に一度チェックしているため、そのとき一瞬ランプが点灯します。
- ・外部同期にしたのに、いつのまにかアウトプットフリクエンシー表示ランプの「EXT」が「48kHz」に戻る。
- ・外部同期できない。
 - ・ケーブルが抜けかかっていますか?
 - ・ケーブルは指定のデジタルオーディオ用ケーブルを使用していますか?
 - ・ケーブルが断線していませんか?
 - ・信号が一時的に途切れると内部クロック(48kHz)に切り換わります。また、入力するSP-DIFまたはAES/EBU信号の品質や伝送経路(ケーブリング)、外来ノイズ等により外部同期できない場合があります。

ディスクモード関連

- ・ディスク上のサンプルの直接再生ができない。
 - ・ディスクモードでは、コンプレッドサンプルやノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、パフォーマンスの直接の再生はできません。
 - ・コンプレッドサンプル以外のサンプルでも、波形メモリーの空き容量が少ないと、発音できないことがあります。
 - ・フロッピーディスクやCD-ROMからの直接の再生はできません。
- ・ディスクサンプルエディットが使えない。
 - ・ディスクサンプルエディットは、セットアップユーティリティ/ユーザーインターフェースのミスレイニアス画面の「Disk Sample Edit Protect」がオフになっていないと使うことができません。
- ・メモリーモードのサンプルエディットと、ディスクサンプルエディットとに機能の差異がある。
 - ・ディスクモードのディスクサンプルエディットでは、「ループの設定」「バルクダンプ」「セーブ」「リバート」機能は使えません。これらの機能を使いたい場合は、一旦そのサンプルをメモリーにロードした後、メモリーモードのサンプルエディットで行ってください。
- ・メモやキーワードを設定できない。
 - ・ディスクセレクト/データベースの「Data Base」がオフになっている場合、メモ、キーワードは使えません。
 - ・フロッピーディスクのファイルに対してキーワードを設定することはできません。

メモリーモード(パフォーマンス)関連

- ・音が出ない。
 - ・インストゥルメントアサイン&ミックスなどの画面で、下位オブジェクトは正しくアサインされていますか？
 - ・インストゥルメントアサイン&ミックスの画面で、各インストゥルメントのMIDIレシーブチャンネルやレベルは正しく設定されていますか？
 - ・コモンパラメーターの画面のステレオレベルの数値は上がっていますか？
 - ・インストゥルメントアウトプットの画面でステレオアウトプットをオフに設定した場合、エフェクトバイパスすると音が出なくなります。
- ・特定のインストゥルメントの音程が正しくない。
 - ・そのインストゥルメントで使用しているオブジェクト自身の設定が間違っていないか？
 - ・インストゥルメントマッピングの画面で、各インストゥルメントのチューニングやノートシフトは正しく設定されていますか？
- ・システムエフェクトが効かない。
 - ・インストゥルメントマッピングの画面で、各インストゥルメントのエフェクトセンドの数値は上げられていますか？
 - ・コモンパラメーターの画面のマスターセンドの数値は上がっていますか？
 - ・コモンパラメーターの画面のリターンスイッチはオンになっていますか？
 - ・コモンパラメーターの画面のリターンレベルの数値は上がっていますか？
 - ・システムエフェクトのA、Bの種類で「through」が選択されていませんか？
- ・ボイスエフェクトが効かない。
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面のエフェクトタイプで「through」が選択されていませんか？
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面の「off/on」で「off」が選択されていませんか？
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面でボイスエフェクトをかけるインストゥルメントは選択されていますか？
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面でボイスエフェクトオーナーは正しく設定されていますか？また、この項目で「inst」を選択した場合には、その下位オブジェクト自身に正しくボイスエフェクトが設定されていますか？
 - ・インストゥルメントにアサインされているボイスのボイスエフェクト/エレメントスイッチはオンになっていますか？

メモリーモード(ノーマルボイス)関連

・音が出ない。

- ・イージーエディットの画面のレベルが「0」になっていませんか？
- ・マップ/キーバンクパラメーター1の画面で、正しくサンプルが選択されていますか？
- ・マップ/キーバンクパラメーター1の画面で、正しく発音音域が設定されていますか？
- ・マップ/キーバンクパラメーター1の画面で、マッピングしたサンプルのレベルは上がっていますか？
- ・マップ/キーバンクパラメーター2の画面で、マッピングしたサンプルのアドレスオフセットが極端に大きく設定されていませんか？
- ・マップ/エレメントパラメーターの画面のレベルが「0」に設定されていませんか？
- ・アンプリチュード/EGの各Lvの数値は上がっていますか？また、「Rt1」の数値が極端に低く設定されていませんか？
- ・アンプリチュード/レベルスケーリングの画面の設定は正しいですか？
- ・コントローラー/マトリックスの画面で「CntrlEG Bias」を使用するようになっていて、そのデプスが上げられているような場合、このノーマルボイスにカーソルを移動して、コントロールデバイスになっているコントローラーを使わずに鍵盤を弾いても音が出ない場合があります。

・音程が正しくない。

- ・イージーエディットの画面のノートシフトやチューニングは正しく設定されていますか？
- ・マップ/キーバンクパラメーター1の画面で、正しくシフトやチューニングが設定されていますか？
- ・マップ/エレメントパラメーターの画面で、正しくシフトやチューニング、デチューンが設定されていますか？
- ・ピッチ/EGの画面の設定は正しいですか？
- ・そのキーバンクで使用しているサンプル自身の設定が間違っていないですか？

・フィルターEGを設定しても効果が得られない。

- ・エディットしているフィルターEGの対象となるフィルターバンクやフィルター番号が違っていませんか？
- ・フィルタータイプが「Bypass」になっていませんか？

・イージーエディットの「Attack」を変更しても効果が得られない。

- ・アンプリチュード/EGの設定の「Rt 1」の設定に対して効果がかかるため、この「Lv0」が上がっていると、その効果がわかりにくくなります。

- ・サンプルのアタックがそのまま再現されない。
 - ・アンプリチュード/EGの「Lv 0」が「0」だと、「Rt 1」が「127」でもキーオン時にアタックエンベロープがついてしまい、サンプルがそのまま再生されません。「Lv 0」を「127」にすればサンプルがそのまま再生されます。
- ・コントローラマトリックスのファンクションを「AmpModDepth」にしても効果が得られない。
 - ・LFOの画面の「Amplitude Mod Sens」は上がっていますか?
- ・コントローラマトリックスのファンクションを「CutoffModDepth」にしても効果が得られない。
 - ・フィルター/LFOの画面の「Mod Sens」が上がっていますか?
 - ・フィルタータイプが「Bypass」になっていませんか?
- ・ボイスエフェクトが効かない。
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面のエフェクトタイプで「through」が選択されていませんか?
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面の「off/on」で「off」が選択されていませんか?
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面でボイスエフェクトをかけるエレメントのエフェクトスイッチがオンになっていますか?
- ・「ビーン」という音が出る。
 - ・ボイスに使用しているサンプルのループレングスが極端に短く設定されていませんか?ループレングスが短すぎるとループだけで発振音に近い音になってしまいます。

メモリーモード(ドラムボイス)関連

・音が出ない。

- ・イージーエディットの画面のレベルが「0」になっていませんか?
- ・マップ/エレメントパラメーター1の画面で、正しくサンプルが選択されていますか?
- ・マップ/エレメントパラメーター1の画面で、正しく発音音域が設定されていますか?
- ・マップ/エレメントパラメーター2の画面で、エレメントのレベルは上がっていますか?
- ・マップ/エレメントパラメーター2の画面で、アドレスオフセットが極端に大きく設定されていませんか?
- ・マップ/キーバンクパラメーターの画面のレベルが「0」に設定されていませんか?
- ・アンプリチュード/EGの各Lvの数値は上がっていますか?また、「Rt1」の数値が極端に低く設定されていませんか?

・音が鳴りっぱなしになる。

- ・マップ/キーバンクパラメーターの画面のトリガーモードが「OneShot」になっていませんか?ループが設定してあるサンプルをトリガーモード「OneShot」で発音すると、音が鳴りっぱなしになってしまいます。トリガーモードを「normal」にするか、アンプリチュード/EGの「Lv4」を「0」にしてください。

・音程が正しくない。

- ・マップ/エレメントパラメーター1の画面で、正しくシフトやチューニングが設定されていますか?
- ・マップ/エレメントパラメーターの画面で、正しくシフトやチューニング、デチューンが設定されていますか?
- ・ピッチの画面の設定は正しいですか?
- ・そのキーバンクで使用しているサンプル自身の設定が間違っていないですか?

・フィルターEGを設定しても効果が得られない。

- ・エディットしているフィルターEGのフィルターバンクやフィルター番号が違っていませんか?
- ・フィルタータイプが「Bypass」になっていませんか?

・イージーエディットの「Attack」を変更しても効果が得られない。

- ・アンプリチュード/EGの設定の「Rt1」の設定に対して効果がかかるため、この「Lv0」が上がっていると、その効果がわかりにくくなります。

- ・サンプルのアタックがそのまま再現されない。
 - ・アンプリチュード/EGの「Lv 0」が「0」だと、「Rt 1」が「127」でもキーオン時にアタックエンベロープがついてしまい、サンプルがそのまま再生されません。「Lv 0」を「127」にすればサンプルがそのまま再生されます。
- ・マッピングしたはずの音と違うものが鳴ってしまう。
 - ・画面に表示しているキーバンクを変えるときに、画面右上の「音名(音名) KB番号:番号」の表示の「KB番号」の数字を変えませんでしたか? 「KB番号」の方を変更すると、表示しているキーバンクは変わらず、鍵盤にアサインするキーバンクが変わってしまいます。設定しておいた音色と違うものが出ることになるので注意してください。
 - ・キーバンクをマッピングするとき、マッピング済みの音程と重なっていませんか? 一つの音程に対して複数のキーバンクをマッピングすることはできません。
- ・イージーエディットで「Release」を変えても効果が現れない。
 - ・マップ/キーバンクパラメーターの画面のトリガーモードが「OneShot」になっていませんか? 「OneShot」になっているキーバンクはイージーエディットの「Release」を変えても効果はありません。
- ・アサインブルアウトプット出力の設定をしても、アサインブルアウトプットから音が出ない。
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面で、キーバンクのエフェクトスイッチがオンになっていませんか? エフェクトスイッチがオンになっているキーバンクは、エフェクトのアサインブルアウトプットの設定に従います。
- ・ボイスエフェクトが効かない。
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面のエフェクトタイプで「through」が選択されていませんか?
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面の「off/on」で「off」が選択されていませんか?
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面でボイスエフェクトをかけるキーバンクのエフェクトスイッチがオンになっていますか?
- ・音が途切れる。
 - ・ワンショットの設定で、次々に別々のキーをオン/オフしていくと、最大同時発音数を超えた時点で、最初の音が途切れてしまいます。途切れないようにするためには、キーをオンにしたままにしてください。

メモリーモード(トリガーリスト)関連

- ・音が出ない。
 - ・コモンの画面のトータルレベルが「0」になっていませんか?
 - ・マップ/アサインの画面で、正しくサンプルが選択されていますか?
 - ・マップ/アサインの画面で、正しく発音音域が設定されていますか?
 - ・マップ/アサインの画面で、キーバンクのレベルは上がっていますか?
 - ・マップ/アサインの画面で、アドレスオフセットが極端に大きく設定されていませんか?
 - ・マップ/パラメーターの画面で、ミュートがオンに設定されていませんか?
 - ・アンプリチュードの画面の「Attack Rate」が極端に低く設定されていませんか?
- ・同時に複数のサンプルの音が出ない。
 - ・選択したサンプルのウェーブエンドアドレスが「0」以外のものや「Address Offset」を使用した場合に使用できるキーバンク数が減ることがあります。
 - ・波形メモリーの空き容量が少ない場合に、発音できなくなることがあります。
- ・音程が正しくない。
 - ・マップ/アサインの画面で、正しくシフトやチューニングが設定されていますか?
 - ・そのキーバンクで使用しているサンプル自身の設定が間違っていないか?
- ・アサインブルアウトプット出力の設定をしても、アサインブルアウトプットから音が出ない。
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面で、キーバンクのエフェクトスイッチがオンになっていませんか?エフェクトスイッチがオンになっているキーバンクは、エフェクトのアサインブルアウトプットの設定に従います。
- ・ループがオンにできない。
 - ・波形のサイズが小さいと設定できないことがあります。
- ・トリガーリストおよびトリガーリストを含むパフォーマンスのリサンプリングができない。
 - ・トリガーリストおよびトリガーリストを含むパフォーマンスのリサンプリングはできません。
- ・ボイスエフェクトが効かない。
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面のエフェクトタイプで「through」が選択されていませんか?
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面の「off/on」が「off」になっていませんか?
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面でボイスエフェクトをかけるキーバンクのエフェクトスイッチがオンになっていますか?
- ・音が途切れる。
 - ・ワンショットの設定で、次々に別々のキーをオン/オフしていくと、最大同時発音数を超えた時点で、最初の音が途切れてしまいます。

メモリーモード(サンプル)関連

- ・音が出ない。
 - ・ウェーブレンクスが極端に小さくなっていませんか?
 - ・レコーディングしたサンプル自身のレベルが極端に低くなっていませんか?
- ・音が出ていないのにメーターが点灯したままになる。
 - ・下記の状態で、発音するサンプルのウェーブエンドのレベルが0になっていない場合、デジタル出力に直流成分が出ているのでレベルメーターが点灯した状態になります。サンプルエディットのロックを「AutoZero=on」してウェーブエンドアドレスを変更し、ウェーブエンドアドレスでレベルが0になるようにしてください。
 - ・ループしていないサンプルでウェーブエンドのレベルが0で終わっていないものを鳴らしたとき
 - ・ドラムボイスでトリガーモードが「OneShot」になっていてループしていないサンプルを発音したとき
 - ・ノーマルボイス、ドラムボイス、パフォーマンス、サンプルエディットでループしていないサンプルを発音して、ウェーブエンドを過ぎてもキーオンしたままにしているとき

レコーディングモード関連

- ・リアパネルのアナログインプット端子に入力した音がモニターできない。
 - ・フロントパネルインプット端子にプラグを差していませんか?本機はフロントインプット端子が優先されるようになっていきますので、フロントインプット端子からプラグを抜いてください。
- ・デジタル入力時、レベルメーターのCLIPが点灯するが音は歪んでいない。CD(16ビット)を再生しているだけなのでクリップするはずはないのでは?
 - ・レコーディングモード/セットアップパラメーター2の「Digital Input Gain」は「0」以下になっていますか?レベルメーターでは、デジタル入力の上位16ビットの最大値をもってCLIPを点灯しています。したがって「0」以下の場合、CLIPが点灯しても実際の音は歪みません。「1」以上の場合、ゲインを上げていますのでCLIPの点灯と音の歪みは起こり得ます。
- ・フロントパネルのレベルメーターで入力レベルを表示させたい。
 - ・モニター機能(Mon)がオンの状態のとき、あるいは録音スタンバイ状態に入ったとき、レベルメーターで信号の入力レベルを確認することができます。

- ・メモリーへのリサンプリングができない。
 - ・リサンプリングはディスクにしかできません。また、MOにリサンプリングする場合は230MBのメディアをご使用ください。
- ・インプットソース、トリガーモード、レコーディングエフェクトなどの設定によって、レコーディングできない場合がある。
 - ・内部的な処理の関係で、次のようなパラメーターの組み合わせはできないことになっています。このような組み合わせに設定を変更しようとする、メッセージが表示され、設定が自動的に変更されますのでご注意ください。
 - ・Input Source=STout、Recording Effect=onの組み合わせ
 - ・Trigger Mode>manual以外、Recording Effect=on、Rec Mode=stereoの組み合わせ
 - ・Trigger Mode>manual以外、Input Source=analog、Input Mode=L+R、Recording Effect=offの組み合わせ
 - ・Input Source=Analog、Input Mode=L+R、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - ・Input Source=Analog、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - ・Input Source=Digital、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
- ・レコーディングエフェクトが効かない。
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面のエフェクトタイプで「through」が選択されていませんか?
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面の「off/on」で「off」が選択されていませんか?
 - ・エフェクト/マスターパラメーターの画面でエフェクトスイッチがオンになっていますか?

ユーティリティ関連

- ・音が歪む。
 - ・マスターユーティリティ / レベルアジャスト画面の「Inst Output Level Offset」や「Stereo Bus Adjust」が上がっていませんか?
- ・音が出ていないのにメーターが点灯したままになる。
 - ・システムユーティリティ / レベルメーター画面の「MeterPealHold」が「hold」になっていませんか?
- ・音程が正しくない。
 - ・マスターユーティリティ / チューニングのノートシフトやチューニングは正しく設定されていますか?
- ・フロッピーディスク1枚に収まらないボリュームを、フロッピーディスクにセーブできない。
 - ・マスターユーティリティ / セーブ&ロードのディビジョンオブボリューム / FDセーブがオンになっていますか?
- ・シフトボタンの動作が変わってしまった。
 - ・シフトボタンには、「押している間だけ点灯するモード」と、「1回押すと点灯したままになるモード」があります。左右の2つのシフトボタンを同時に押すことでこのモードが切り換わります。また、セットアップユーティリティ / ユーザーインターフェースのシフトの画面でもこの機能を切り換えることができます。
- ・フットスイッチの極性が合わない。
 - ・セットアップユーティリティ / ユーザーインターフェースのミスレイニアスの画面のフットスイッチタイプで極性を切り換えることができます。
- ・オーディションを行うと音が鳴りっぱなしになる。
 - ・セットアップユーティリティ / ユーザーインターフェースのオーディションモードが「IgnoreOff」になってませんか?
- ・特定のMIDI情報を受信しない。
 - ・MIDIユーティリティ / フィルターの画面の各設定は正しいですか?
- ・バルクデータの送受信ができない。
 - ・MIDIユーティリティ / パラメーターの画面のデバイスナンバー、バルクプロテクトの設定は正しいですか?
- ・エフェクトバイパスが効かない。
 - ・エフェクトバイパスは、「システムエフェクトのみ」「ボイスエフェクトのみ」「両方」の3種類から選択することができます。この設定は、セットアップユーティリティ / ユーザーインターフェースのミスレイニアスの画面のエフェクトバイパスタイプで切り換えることができます。

エラーメッセージ一覧

さまざまな状況で表示されるエラーメッセージ(およびワーニングメッセージ)の一覧です。

WARNING : Adrs+ in Trigger List is too large. Please set it smaller.

- ・トリガーリストに貼り付けたサンプルをエディットしたために、アドレスオフセットがウェーブレンクスを超えてしまいました。

WARNING : Compression was completed with rounding. Tone was changed.

- ・ノーエラーの波形圧縮の過程で一部誤差を発生させざるをえなかったため、圧縮波形を再生しても入力波形とまったく同じにはなりません。トライノーエラーのときも同じ状況になれば発生します。

WARNING : Key bank loop of current trigger list was turned off.

- ・トリガーリストの発音長が短いため、ループをオンにできません。

WARNING : Related file is not found.

- ・ロードタイプ「Related」でロードした結果、いくつかの参照しているファイルが存在しませんでした。

WARNING : Some parts of divided sample have not been loaded.

- ・分割サンプルがロードされ、まだ不完全な状態です。

WARNING : The original file is not found in disks. You can save edited objects with [SvAl](Type=AllEdited).

- ・新規作成のオブジェクトに対してセーブエディットコマンドを行おうとしたとき、ディスク上にオリジナルファイルがないため、セーブが実行できません。

WARNING : Undo of this operation is disabled.

- ・メモリー不足でアンドゥーのファイルが作れません。処理後のアンドゥーができなくなります。

WARNING : Wave lengths of L/R are different. Can't edit as stereo.

- ・L, Rのウェーブレンクスが異なるステレオサンプルをステレオエディットしようとした。

ERROR : Not enough free memory for the compression work area.

- ・波形圧縮用のワークエリアが確保できないため、実行できません。

ERROR : Expansion tone generator board is not mounted.

ERROR : Not enough free wave memory.

- ・波形メモリーがいっぱいサンプルをロードできません。
- ・レコーディング可能なメモリー領域に残りがありません。(New時)
- ・ダイレクトトゥーディスク用のメモリー領域が足りません。(New時)
- ・「RecLength=---」で、メモリーへレコーディング中に、メモリーがいっぱいになりました。
- ・サンプルエディット処理中にメモリー不足あるいは連続領域不足が発生しました。

ERROR : Not enough free parameter memory.

- ・パラメーターメモリーがいっぱいファイルのロード、オブジェクトの新規作成、サンプルの新規録音ができません。

ERROR : This name already exists.

- ・指定した名前のファイルまたはオブジェクトがすでに存在しています。
- ・レコーディング時、アッドテイクナンバーがオフで、すでに同じ名前のサンプルが存在します。

ERROR : Not enough free disk area.

- ・ディスクがいっぱい各種データのセーブができません。
- ・ダイレクトトゥーディスクで、レコーディング可能なディスク領域がありません。
- ・ディスクがいっぱいプリファレンスファイルをセーブできません。

ERROR : Disk is write protected.

- ・SCSIディスクまたはフロッピーディスクに、ライトプロテクトがかかっていて書き込みができません。
- ・ライトプロテクトがオンになっているディスクに対してデータベースをオンにしようとした。

ERROR : Disk drive is not ready.

- ・ディスクがロード、セーブ可能な状態になっていません。

ERROR : Disk read/write error.

- ・ディスクへのリード、ライト中にディスクにアクセスできなくなりました。

ERROR : File is being accessed by another operation.

- ・処理中あるいはエディット中のファイルを削除しようとした。

ERROR : File is not found.

- ・指定したファイルが存在しません。

ERROR : Disk is not formatted.

- ・ディスクがA7000用にフォーマットされていません。

ERROR : The original file is not found in disks.

- ・エイリアスサンプルをロードしようとしたとき、実体のサンプルファイルが見つかりませんでした。

ERROR : Verify error.

- ・DISKへの書き込みでベリファイエラーが発生しました。

ERROR : Format of disk or file is unknown.

- ・ファイルの中身が壊れています。
- ・指定したファイルはA7000のフォーマットではありません。

ERROR : Parts of divided sample can't be copied.

- ・分割サンプルファイルはコピーできません。

ERROR : Parts of divided sample can't be renamed.

- ・分割サンプルファイルはリネームできません。

ERROR : Volume can't be copied to floppy disk.

- ・フロッピーディスクへのボリューム単位のコピーはできません。

ERROR : Not enough free disk area for the backup.

- ・バックアップ宛先のディスクの容量が小さすぎます。

ERROR : Not enough free wave memory for the work area.

- ・バックアップのワークエリアが不足しています。波形メモリーからサンプルをいくつか削除する必要があります。

ERROR : Backup failed.

- ・バックアップが途中で中断されました。

ERROR : Disk is not found on SCSI bus.

- ・フォーマットしようとしたSCSIディスクが存在しません。
- ・SCSIディスクが見つかりません。

ERROR : Format of disk is foreign.

- ・フロッピーディスクのフォーマットが異なるので、書き込めません。

ERROR : Can't write to CD-ROM.

- ・CD-ROMに書き込みを行おうとしました。

ERROR : No free inst or key bank in upper object.

- ・クイックマッピング、ポストレコードマッピングにおいて、マッピングされる上位音色のインストゥルメント、キーバンクがいっぱいになりました。

ERROR : Original key of sample is out of the low-high key range.

- ・クイックマッピング、ポストレコードマッピング、アレンジキーバンクにおいて、サンプルを上位音色に貼り付けよう(もしくはアレンジしよう)としたとき、サンプル自身の持つパラメーターが「LowKey OriginalKey HighKey」の条件を満たしていません。

ERROR : Sample in floppy disk can't be mapped to trigger list.

- ・トリガーリストへのクイックマッピングで、フロッピーディスク上のサンプルをマッピングしようとした。

ERROR : This type of object can't be mapped to this upper object.

- ・クイックマッピングにおいて、選択されている上位音色にそぐわない下位音色をマッピングしようとした。

ERROR : Marked object is not found.

- ・下位オブジェクトにマークを付けずにクイックマッピング(Method=automatic で) を実行しようとした。マークが付けられていても、それが「無効」な下位音色ならそのマークは付けられていないことになります。

ERROR : Key bank loop is not available.

- ・ループをオンにできないトリガーリストのキーバンクをオンにしようとした。

ERROR : Sample in CD-ROM can't be mapped to trigger list.

- ・トリガーリストへのクイックマッピングで、CD-ROM上のサンプルをマッピングしようとした。

ERROR : Key bank Adrs+ is not available.

- ・トリガーリストのエディットにおいてアドレスオフセットを「0」から変更しようとしたが、最大プリロード可能数(最大24)を超えるため、実行できません。

ERROR : MIDI is busy.

- ・バルクダンプやパラメーターチェンジなどの処理の実行中に、パネル上でバルクダンプを実行しようとした。

ERROR : Bulk protect switch is on. Data was ignored.

- ・バルクプロテクトスイッチがオンのときにバルクデータが送られてきました。

ERROR : Bulk data error.

- ・バルクダンプ処理が失敗しました。

ERROR : MIDI Buffer is full.

- ・A7000 の処理が MIDI 入力に追い付きませんでした。

ERROR : Device number is off.

- ・デバイスナンバーがオフの状態バルクデータの送受信しようとした。

ERROR : Not enough free disk area for the clipboard.

- ・ディスク上のサンプルエディットでクリップボードのための空エリアが足りません。

ERROR : Not enough free wave memory area for the clipboard.

- ・メモリー上のサンプルエディットでクリップボードのための空エリアが足りません。

ERROR : This sample can't be edited.

- ・コンプレッドサンプル、エイリアスコンプレッドサンプルをエディットしようとしてしました。
- ・サンプル以外のファイルをディスク上でエディットしようとしてしました。

ERROR : Disk is not mounted.

- ・レコーディング、ディスクサンプルの発音、トリガーリスト発音中に、ディスクにアクセスできなくなりました。

ERROR : Too many tracks to playback from disk.

- ・トリガーリストの発音中に、トリガーレベル入力でのステレオレコーディングまたは、エフェクト付きのステレオレコーディングを行おうとしてしました。

ERROR : This command is not available during load or save execution.

- ・バックグラウンドセーブ、ロード中に、レコーディングを開始しようとしてしました。

ERROR : Take number can't be created. Delete some takes.

- ・アッドテイクナンバーオンで同じ名前のサンプルを100個以上作ろうとしてしました。

ERROR : External Word Clock conflicts with the Input Source Clock.

- ・エクスターナルクロックで動作中、エクスターナルワードクロックとインプットソースが異なっています。

ERROR : Disk can not be accessed.

- ・ドライブ/メディア/SCSIバスなどの不良のため、SCSIディスクにアクセスできません。

ERROR : Wave memory can not be accessed.

- ・トリガーリストの終了処理時に、波形メモリーに対して、何らかのハード的なエラーが発生しました。

ERROR : Some key banks are not available in trigger list.

- ・トリガーリストにおけるプリロード数が、最大値を超えました。

ERROR : Not enough continuous free wave memory for Time Stretch.

- ・タイムストレッチ時に、オブチマイズしてもリサンプル用の連続領域が空きません。

ERROR : Not enough free wave memory for Trigger List.

- ・トリガーリスト発音用のメモリー領域が足りません。

ERROR : This name is not acceptable.

- ・ダイレクトトゥーディスク、オートレコーディングのとき、ボリューム名に「スペースだけの文字列」を設定しようとした。

ERROR : System error occurred.

- ・システムエラーが発生しました。

WARNING : RecEffect was turned off.

ERROR : RecEffect is not available. Please choose another input source.

ERROR : RecEffect is not available. Please choose another trigger type or change recording mode to mono.

ERROR : RecEffect can't be turned off. Please choose another trigger type, choose another input source or choose another input mode.

ERROR : Input mode can't be turned to L+R. Please choose another trigger type, choose another input source or turn recording effect on.

WARNING : Input mode was changed to L+R.

ERROR : Sampling frequency can't be changed. Please choose another input source or choose another input mode.

WARNING : Sampling frequency was changed.

ERROR : RecEffect is not available. Please change sampling frequency.

- ・レコーディング時、内部的な処理の関係で、次のようなパラメーターの組み合わせはできないことになっています。このような組み合わせに設定を変更しようとすると、上記のメッセージが表示され、設定が自動的に変更されます。
 - ・ Input Source=STout、Recording Effect=onの組み合わせ
 - ・ Trigger Mode>manual以外、Recording Effect=on、Rec Mode=stereoの組み合わせ
 - ・ Trigger Mode>manual以外、Input Source=analog、Input Mode=L+R、Recording Effect=offの組み合わせ
 - ・ Input Source=Analog、Input Mode=L+R、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - ・ Input Source=Analog、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ
 - ・ Input Source=Digital、Recording Effect=on、Sampling Freq.=32(29.4)kHzの組み合わせ

仕様

音源方式	AWM2音源	
最大同時発音数	32音(TGボード(ATGB32)増設時最大64音(32音+32音))	
最大同時発音色数	16音色(マルチおよびレイヤー可能)	
キーアサイン方式	後着優先、ダイナミックボイスアロケーション、モノモード対応	
A/D変換	20ビットリニア 変調方式64倍オーバーサンプリング 48kHz,44.1kHz,32kHz,29.4kHz(モノラルおよびステレオ)	
D/A変換	20ビットリニア アドバンスドサインマグニチュード方式8倍オーバーサンプリング	
サンプリングタイム	メモリー録音時(1wave/最大8Mバイト)	131秒(32kHz,モノラル) 87秒(48kHz,モノラル) 42秒(48kHz,ステレオ,8MB標準メモリー搭載時)
	ダイレクトトゥー・ディスク録音時	
	512MバイトHDD	46分(48kHz,ステレオ)
	230MバイトMO	19分46秒(48kHz,ステレオ)
動作クロック	内部クロック	48, 44.1kHz
	外部クロック(AES/EBU,CD/DAT,WCLK,YAMAHA)	48k-10/+5%Hz, 44.1k-10/+10% Hz
サンプリング周波数	アナログ入力	48, 44.1, 32, 29.4kHz
	デジタル入力	48, 44.1, 32, 29.4kHz
	リサンプリング	48, 44.1, 32, 29.4kHz
	ステレオおよびモノラル	
	外部同期録音可能	
デジタルI/O	入力	CD/DAT端子 S/P-DIF AES/EBU端子 AES/EBUフォーマット YAMAHA端子 YAMAHAフォーマット

入力周波数	29 ~ 52kHz(システムクロック = 48k,44.1k:周波数コンバーターオン) 44.1kHz, 48kHz(システムクロック = External:周波数コンバーターオフ)	
出力	AES/EBU端子	AES/EBUフォーマット (コントロールビットは民生 / 業務用切替可能)
出力周波数	44.1,48kHz, 外部クロック(外部同期時) YAMAHA端子 YAMAHAフォーマット	

周波数特性(入力 + 出力)

5Hz-22kHz(0+0.5/-1.0dB, PAD=30dB,fs=48kHz)
5Hz-20kHz(0+0.5/-1.0dB, PAD=30dB,fs=44.1kHz)
5Hz-14kHz(0+0.5/-1.0dB, PAD=30dB,fs=32kHz)
20Hz-22kHz(0+0.5/-1.0dB, PAD=0dB,fs=48kHz)
20Hz-20kHz(0+0.5/-1.0dB, PAD=0dB,fs=44.1kHz)
20Hz-14kHz(0+0.5/-1.0dB, PAD=0dB,fs=32kHz)

アナログ入力レベル

RecGain最大(-60dBm:Pad=0)時、Nominal Level(録音Clipレベルに対し-10dB)
入力感度 -50dBm

出力特性(A/D+D/A)

全高調波歪み	0.005%以下(@19dB,1kHz,fs=48kHz) Full scale 0.01%以下(@17dB,1kHz,fs=48kHz) 0.02%以下(@-1dB,1kHz,fs=48kHz) 0.015%以下(@17dB,1kHz,fs=48kHz:ピッチシフト含む場合)
最大出力レベル	19dB(1kHz,fs=48kHz:Full scale)(Stereo Out)
ノイズレベル	-90.0dB以下(JIS C-filter)(Stereo Out)
ピッチシフト 歪み	0.01%平均(unweighted) / 1octave(@+11dB,1kHz,fs=48kHz) 0dB=0.775Vrms

内部シグナルプロセス

24ビット演算(ただし波形データは16ビット)

ユーザーインターフェース

プリファレンス機能(ジョブスタイル)
操作環境設定や操作手順をジョブスタイルとしてメモリー上にカスタマイズ保存し、プリファレンスファイルとしてディスクに保存可能

内部メモリー

ボリューム
パフォーマンス
ノーマルボイス
ドラムボイス
サンプル
エイリアスサンプル
コンプレストサンプル
エイリアスコンプレストサンプル
トリガーリスト

内部サンプルメモリー容量

8Mバイト標準(最大拡張時64Mバイト:32Mバイト拡張ボード装着時)

フロントパネル

POWERスイッチ
 マスターボリューム
 PADスイッチ(-30dB)
 REC GAINボリューム (L, R)
 オーディオ入力端子 (標準フォン×2)
 ヘッドフォンボリューム
 ヘッドフォン端子
 フットスイッチ端子
 シフト、ファンクションボタン (SHIFT, F1~F8, SHIFT)
 モードボタン (DISK, MEMORY, RECORDING, EDIT)
 ページボタン (EXIT, PREVIOUS, NEXT, JUMP)
 機能ボタン (SIMUL EDIT/INST9-16/SIMUL VIEW)
 オン/オフボタン (1/9~8/16)
 コマンドボタン (COMMAND)
 ユーティリティボタン (MASTER, SYSTEM, SETUP, MIDI, DIAGNOSIS)
 ツールボタン (UNDO, SELECT, EF BYPASS, DAMP, AUDITION)
 カーソルボタン (, , ,)
 INC/DECボタン (-1, +1)
 テンキー (0~9, -, , ENTER)
 DATAダイアル (JOG/SHUTTLE)
 L, Rレベルメーター (CLIP, -3, -6, -9, -12, -18, -24, -36dB)
 各種インジケータ INPUT (48kHz, 44.1kHz, 32kHz)
 OUTPUT (48kHz, 44.1kHz, EXT)
 HD, MIDI, MISC
 LCDコントラスト 調節つまみ
 LCD(64 × 240 ドット 白黒液晶、FLバックライト)
 3.5" 2HD / 2DD両用フロッピーディスクドライブ
 3.5" MOドライブ用スロット(目隠し板付)

リアパネル

ホストコンピューター入力端子 (TO HOST)
 ホストコンピューター切り替えスイッチ (Mac, PC-1, PC-2, MIDI)
 アサインブルスアウトプットAS1~8 (アサイン可能)
 オーディオ入力端子 (XLR×2)
 ステレオ出力 (XLR×2)
 デジタル入出力 (CD/DAT(S/P-DIF) in ×1
 (AES/EBU in ×1, AES/EBUout ×1
 (YAMAHA in/out ×1(DSUB(2CH in 8CH out)))
 ワードクロックIN/OUT (BNC×2)
 MIDI (IN, OUT, THRU)
 SCSIポート (アンフェノール50ピン×2, ターミネーター付属)

推奨オプション(他社製)

拡張メモリー

下記の4Mバイト(または1Mバイト)を2枚1組として使用

アクセスタイム 70ns以下

ビット幅 ×8bit または×9bit(パリティ付)

拡張メモリー30 pin SIMM(4Mバイト)

拡張メモリー30 pin SIMM(1Mバイト)

内蔵用MOドライブ(3.5インチMO:230MB)

FUJITSU:3.5インチ光磁気ディスク装置 M2512A2(2重パネル)(富士通製)

内蔵用HDドライブ(3.5インチHD:340-1278MB)

CONNER:3.5インチハードディスクドライブ CFA340S(340MB)/540S(540MB)

SCSIケーブル

MOメディア(3.5インチMO:230MB)

FUJITSU:光磁気ディスクカートリッジ 230MB(商品番号 0240450)

FDメディア(3.5インチ2HD:1.4MB)

周辺機器

CD-ROMプレーヤー(推奨他社モデル)

APPLE:CD-300

外部HDドライブ(推奨他社モデル)

ユニバーサル(株)DH340/C(340MB), DH540/C(540MB), DH1060/C(1.06GB)

外部MOドライブ(推奨他社モデル)

ロジテック(株)Eclace/LMO-400

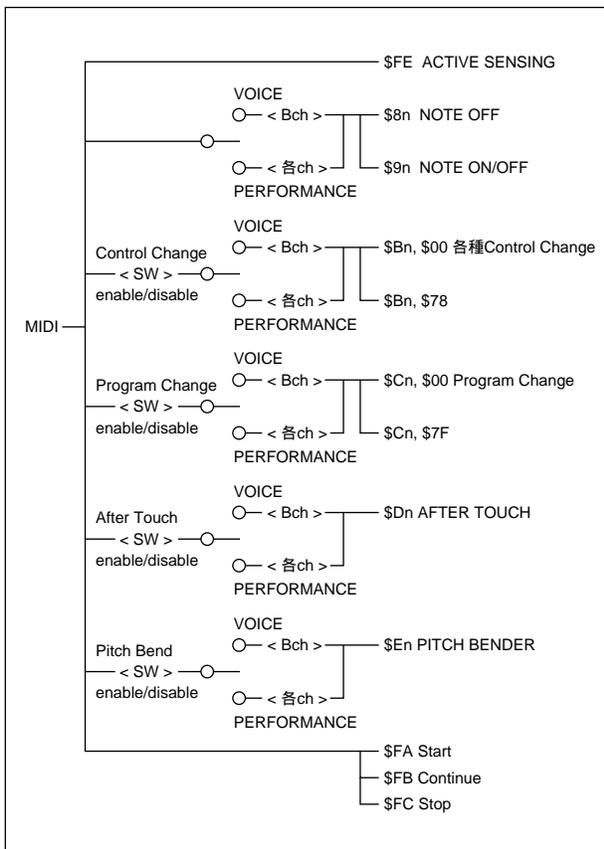
仕様および外観は改良のため変更される場合があります。

MIDIデータフォーマット

1 .MIDI 受信/送信 ブロック図

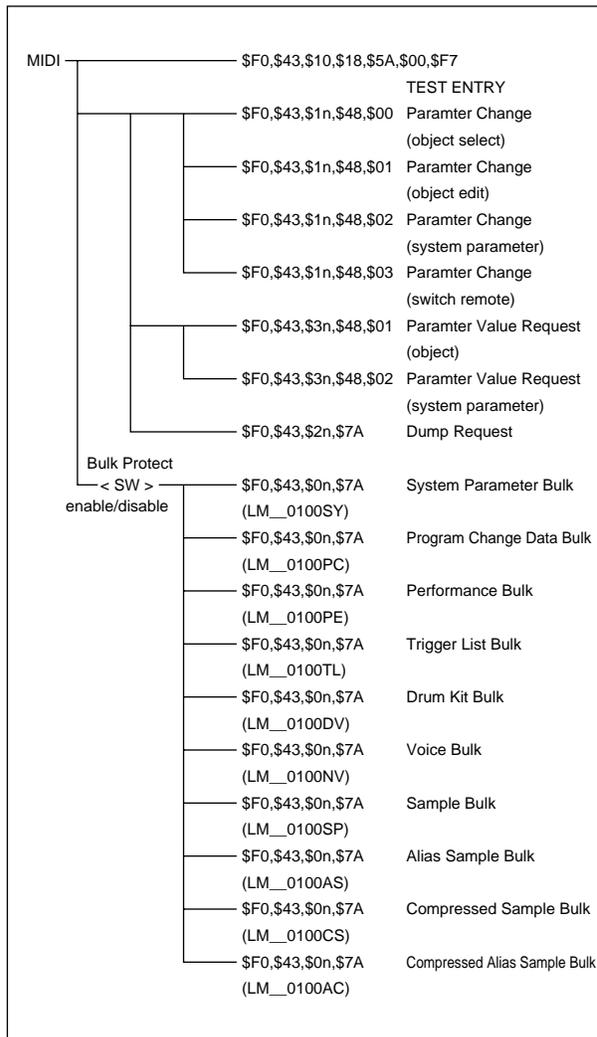
< MIDI 受信条件 > 1/3

Bch : Basic Receive ch.
SW : disable SW.



< MIDI 受信条件 > 2/3

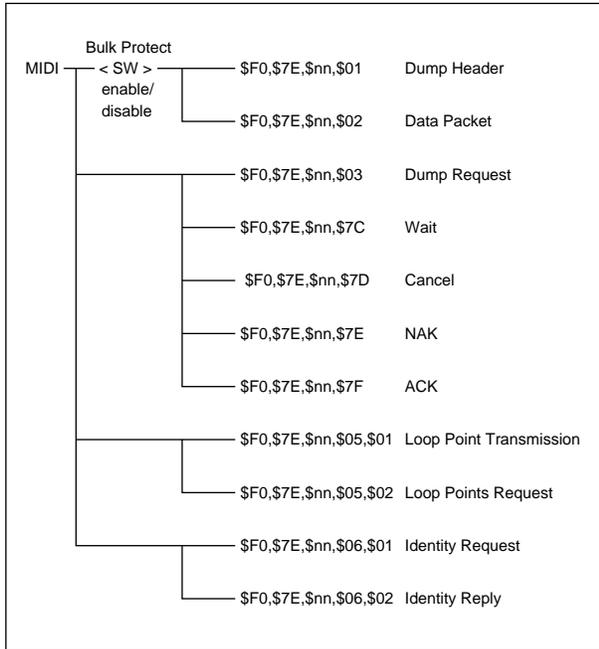
SW : BULK protect SW.
n : Device Number



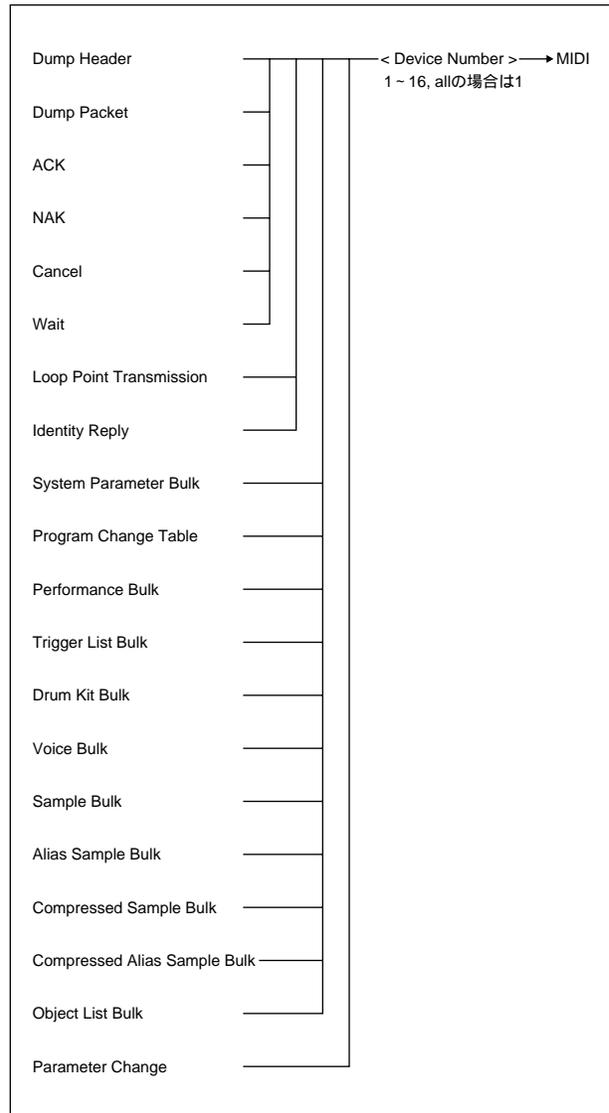
MIDIデータフォーマット

< MIDI 受信条件 > 3/3

SW : BULK protect SW.
nn : Device Number



< MIDI 送信条件 >



2.チャンネル メッセージ

チャンネルメッセージは受信のみ行う。送信はしない。パフォーマンス以外にフォーカスが設定されている場合にベーシックレシーブチャンネル、ベーシックチャンネルオムニスイッチに従う。
パフォーマンス動作している場合は各インストゥルメントに設定されているチャンネルに従う。プログラムチェンジに関しては後述を参照のこと。

2.1.受信

2.1.1.ノート オフ

ノート範囲 C-2~G8
ベロシティ範囲 無効

2.1.2.ノート オン/オフ

ノート範囲 C-2~G8
ベロシティ範囲 0~127

2.1.3.ポリフォニック アフタータッチ

受信しない。

2.1.4.コントロール チェンジ

下表のパラメーターをコントロールできる。
対象となるオブジェクト共通に動作するもの。

cntrl#	parameter	data rng
7	Volume	0 ~ 127
10	Pan	0 ~ 127
64	Sustain	0 ~ 127

ボイス、パフォーマンスにアサインされたボイス

cntrl#	parameter	data rng
5	Portament time	0 ~ 127
65	Portament ON/OFF	0 ~ 127
0-120	pmod	0 ~ 127*
0-120	amod	0 ~ 127*
0-120	fcmod	0 ~ 127*
0-120	fcbias	0 ~ 127*
0-120	fcbiasLp	0 ~ 127*
0-120	fcbiasHp	0 ~ 127*
0-120	Q	0 ~ 127*
0-120	egbias	0 ~ 127*
0-120	panbias	0 ~ 127*
0-120	pitchbias	0 ~ 127*
0-120	volume	0 ~ 127*
0-120	LFO speed	0 ~ 127*
0-120	relative AEG atack	0 ~ 127*
0-120	relative AEG release	0 ~ 127*
0-120	relative PEG atack	0 ~ 127*
0-120	relative PEG release	0 ~ 127*
0-120	relative FEG atack	0 ~ 127*
0-120	relative FEG release	0 ~ 127*
0-120	pitch bend	0 ~ 127*
0-120	effect control1	52 0 ~ 127*

*印は Control Matrixの設定による。

2.1.5.モード メッセージ

対象となるオブジェクト共通に動作するもの

cntrl#	parameter	data rng
120	All sound off	0 ~ 127
121	Reset all controllers	0 ~ 127
123	All notes off	0 ~ 127
124	OMNI mode off	0 ~ 127
125	OMNI mode ON	0 ~ 127

ボイス、パフォーマンスにアサインされたボイス

cntrl#	parameter	data rng
126	mono mode	0 ~ 127
127	poly mode	0 ~ 127

2.1.6.プログラム チェンジ

プログラムチェンジを受信したとき、本機は以下のような指定したオブジェクトへのフォーカスの切り換えあるいはパフォーマンス内部のインストゥルメントのノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルの切り換えのどちらかをおこなう。

- (A) プログラムチェンジチャンネルがベーシックレシーブチャンネルと一致している、あるいはベーシックチャンネルオムニスイッチがオンである。
- (B) プログラムチェンジがイネーブルである。

上の2つの条件がともに満足される場合には、プログラムチェンジ&ロードを検査し、該当すればロードをおこなう。

上の2つの条件のどちらかあるいは両方が満足しない場合には

- (C) 現在パフォーマンスにフォーカスが当たっている。
- (D) プログラムチェンジテーブルの中身がパフォーマンス以外である。

が検査され、(C) (D) がともに満足される場合は、インストゥルメントのMIDIレシーブチャンネルと比較し、一致したインストゥルメントすべてについて、そのインストゥルメントの音色が変更される。

(C) (D) のどちらかあるいは両方が満足しない場合には何もしない。

2.1.7.ピッチ ベンド

MSBの7ビットを取り、動作する。

2.1.8.チャンネル アフタータッチ

受信する。

3. リアルタイムメッセージ

3.1. 受信

3.1.1. スタートおよびコンティニュー

レコーディングモードでスタートトリガーがSTART/CONTの場合、レコーディングを開始する。

3.1.2. ストップ

レコーディングモードでストップトリガーがSTOPの場合、レコーディングを終了する。

3.1.3. アクティブセンシング

一度アクティブセンシングを受信後、約400msec以上MIDI入力信号がない場合はMIDI受信バッファをクリアし、音源のdamp処理を行う。

4. UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE

4.1. SAMPLE DUMP STANDARD

送信はサンプルエディットの "Bulk" でスタンダードフォーマットを実行したとき、あるいはサンプルダンプリクエストを受信したときに行う。

MIDI 接続が open loop か closed loop かは自動判定し、ハンドシェイクありなしを自動的に切り換える。

各メッセージのチャンネルナンバーがデバイスナンバーと一致する場合にそのメッセージは有効となる。

サンプルナンバーは0～1023の範囲（表示上1～1024）でサンプルオブジェクトに自動的に割り当てられる。送信時はこの番号あるいは指定される番号が用いられる。受信では0～16383の範囲のサンプルナンバーを認識し、Sample number nnnnnnを名前に付加した "MIDI nnnnn" として保持される。

4.1.1. Dump Request

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel Number
3	00110100	03
4	0sssssss	ssssss = Sample number (LSB first)
5	0sssssss	ssssss =
6	11110111	F7

本メッセージを受信した場合、サンプルナンバーに該当するサンプルを検索し、該当するサンプルが存在するならば Dump Header を送信する。該当サンプルが存在しなければ処理を終了する。

本メッセージの送信は行わない。

4.1.2. ACK

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel Number
3	00110100	7F
4	0ppppppp	pppppp = Packet number
5	11110111	F7

受信側がパケットを正しく受信したことを示すメッセージである。

"Packet number" は正しく認識されたパケットの番号を表す。

本メッセージは送受信される。

4.1.3. NAK

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel Number
3	00110100	7E
4	0ppppppp	pppppp = Packet number
5	11110111	F7

受信側がパケットを正しく受信できなかった示すメッセージである。

"Packet number" は認識されなかったパケットの番号を表す。

本メッセージは送受信される。

4.1.4. Cancel

0	11110000	F0
1	01111110	7D
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel Number
3	00110100	7D
4	0ppppppp	pppppp = Packet number
5	11110111	F7

ダンブの中止を示すメッセージである。 "Packet number" は中止したパケットの番号を表す。

本メッセージは送受信される。

4.1.5. Wait

0	11110000	F0
1	01111110	7C
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel Number
3	00110100	7C
4	0ppppppp	pppppp = Packet number
5	11110111	F7

ダンブの一時停止を示すメッセージである。

本メッセージは送受信される。

4.1.6. Dump Header

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel Number
3	00110100	01
4	0sssssss	ssssss = Sample number (LSB first)
5	0sssssss	ssssss =
6	0eeeeeee	eeeeee = Sample format
7	0ffffff	ffffff = Sample period (LSB first)
8	0ffffff	ffffff =
9	0ffffff	ffffff =
10	0ggggggg	gggggg = Sample length (LSB first)
11	0ggggggg	gggggg =
12	0ggggggg	gggggg =
13	0hhhhhhh	hhhhhh = Sustain loop start point (LSB first)
14	0hhhhhhh	hhhhhh =
15	0hhhhhhh	hhhhhh =
16	0iiiiiii	iiiiii = Sustain loop end point (LSB first)
17	0iiiiiii	iiiiii =
18	0iiiiiii	iiiiii =
19	0jjjjjjj	pppppp = Loop type
20	11110111	F7

ダンブのヘッダ部である。

名前	範囲	内容
Sample format	8~28	サンプル1ワードあたりのbit数
Sample period	0~2097151	サンプルレート (nSec単位)
Sample lenrth	0~2097151	データ数 (ワード単位)
Sustain Loop start point	0~2097151	ループスタートアドレス (ワード単位)
Sustain Loop end point	0~2097151	ループエンドアドレス (ワード単位)
Loop type	\$00/\$01/\$7F	ループタイプ \$00=forward only, \$01=backward/forward, \$7F=Loop off

本メッセージは送受信される。

4.1.7. Data Packet

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	02
4	0ppppppp	ppppppp = Packet number
5	0ddddd	ddddd
Sample data (120byte)		
124	0ddddd	ddddd
125	0lllllll	lllllll = Checksum
126	11110111	F7

ダンプのデータ部である。

本メッセージは送受信される。

4.2. MULTIPLE LOOP POINT MESSAGES

4.2.1. Loop Point Transmission

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	05
4	00110100	01
5	0sssssss	sssssss = Sample number (LSB first)
6	0sssssss	sssssss =
7	0bbbbbbb	bbbbbbb = Loop number (LSB first)
8	0bbbbbbb	bbbbbbb =
9	0ccccccc	sssssss = Loop type
10	0ttttttt	ttttttt = Loop start address (LSB first)
11	0ttttttt	ttttttt =
12	0ttttttt	ttttttt =
13	0eeeeeee	eeeeeee = Loop end address (LSB first)
14	0eeeeeee	eeeeeee =
15	0eeeeeee	eeeeeee =
16	11110111	F7

ループポイントデータである。

名前	範囲	内容
Loop number	0~16383	ループ番号 16383 (\$7F,\$7F) ならば全ループをdelete
Loop type	\$00/\$01/\$7F	ループタイプ \$00=forward only, \$01=backward/forward, \$7F=Loop off
Loop start address	0~2097151	ループスタートアドレス (ワード単位)
Loop end address	0~2097151	ループエンドアドレス (ワード単位)

サンプルにリリースループが存在する場合、サンプルダンプに続いて本メッセージを送信する。あるいはLoop Point Requestメッセージ受信に対する応答として本メッセージを送信する。

4.2.2. Loop Point Request

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	05
4	00110100	02
5	0sssssss	sssssss = Sample number (LSB first)
6	0sssssss	sssssss =
7	0bbbbbbb	bbbbbbb = Loop number (LSB first)
8	0bbbbbbb	bbbbbbb =
9	11110111	F7

ループポイント要求メッセージである。

名前	範囲	内容
Loop number	0~16383	ループ番号 16383 (\$7F,\$7F) ならば全ループを要求

本メッセージは受信のみである。

4.3. INQUIRY MESSAGE

4.3.1. Identity Request

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	06
4	00110100	01
5	11110111	F7

機器固有の情報の照会を要求するメッセージである。

本メッセージは受信のみである。

4.3.2. Identity Reply

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	06
4	00110100	02
5	01000011	43 = Manufacturers System Exclusive ID code
6	0ffffff	ffffff = Device family code (LSB first)
7	0ffffff	ffffff =
8	0ddddd	ddddd = Device family number code (LSB first)
9	0ddddd	ddddd =
10	0vvvvvvv	vvvvvvv = Software revision level. Format device specific
11	0vvvvvvv	vvvvvvv = (LSB first)
12	0vvvvvvv	vvvvvvv =
13	0vvvvvvv	vvvvvvv =
14	11110111	F7

Identity Requestメッセージ受信に対して機器固有の情報の照会を返答するメッセージである。

名前	範囲	内容
Device family code	0041	LM
Device family number code	0064	#0100
Software revision level	0100-nnnn	A7000ソフトウェアバージョン

本メッセージはIdentity Requestメッセージ受信に対する送信のみ行う。

5 .YAMAHA SYSTEM EXCLUSIVE

5.1. バルク ダンプ

送信は各エディットモードの"Bulk" あるいはMIDIユーティリティの"Bulk" を実行したとき、あるいはダンプリクエストを受信した時に行う。

受信はバルクプロテクトがオフのとき可能である。

データフォーマット

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0000nnnn	nnnn = Device Number
3	00001010	7A
4	0bbbbbbb	byte数
5	0bbbbbbb	同上
6	01001100	4C (ASCII"L")
7	01001101	4D (ASCII"M")
8	00100000	20 (ASCII" ")
9	00100000	20 (ASCII" ")
10	00110000	30 (ASCII"0")
11	00110001	31 (ASCII"1")
12	00110000	30 (ASCII"0")
13	00110000	30 (ASCII"0")
14	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name 末尾 (ASCII)
15	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name 末尾 (ASCII)
16	0ccccccc	object name (ASCII)
31	0ccccccc	
32	0ddddddd	ddddddd = data
	0sssssss	sssssss = check_sum
	11110111	F7

14,15バイト目のdata format name 末尾によりバルクデータの種類は以下のようになる。

mm	データの種類
SY	システムパラメーター バルク ダンプ
PC	プログラムチェンジデータ バルク ダンプ
PE	パフォーマンス バルク ダンプ
TL	トリガーリスト バルク ダンプ
DV	ドラムボイス バルク ダンプ
NV	ノーマルボイス バルク ダンプ
SP	サンプル バルク ダンプ
AS	エイリアスサンプル バルク ダンプ
CS	コンプレッドサンプル バルク ダンプ
AC	エイリアスコンプレッドサンプル バルク ダンプ
OL	オブジェクトリスト バルク ダンプ

注) mmlはASCIIコードである

object nameはバルクデータに付けられている名前である。ただし、システムパラメーターとオブジェクトリストは常に20 (ASCII" ") が8バイトである。

各バルクダンプにてヘッダを含めたデータが4096byte以上である場合、データを4096byteごとに区切り、全データを上記フォーマットで送信する。

dataはバイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で分割している。データ内容の詳細は付表1を参照のこと。

5.2. ダンプリクエスト

ダンプリクエストを受信したときバルクダンプ送信を行う。

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0000nnnn	nnnn = Device Number
3	00001010	7A
4	01001100	4C (ASCII"L")
5	01001101	4D (ASCII"M")
6	00100000	20 (ASCII" ")
7	00100000	20 (ASCII" ")
8	00110000	30 (ASCII"0")
9	00110001	31 (ASCII"1")
10	00110000	30 (ASCII"0")
11	00110000	30 (ASCII"0")
12	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name 末尾
13	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name 末尾
14	0ccccccc	object name
29	0ccccccc	
30	11110111	F7

12, 13バイト目のdata format name 末尾により送信データの種類は以下のように対応する。

mm	データの種類
SY	システムパラメーター バルク ダンプ
PC	プログラムチェンジデータ バルク ダンプ
PE	パフォーマンス バルク ダンプ
TL	トリガーリスト バルク ダンプ
DV	ドラムボイス バルク ダンプ
NV	ノーマルボイス バルク ダンプ
SP	サンプル バルク ダンプ
AS	エイリアスサンプル バルク ダンプ
CS	コンプレッドサンプル バルク ダンプ
AC	エイリアスコンプレッドサンプル バルク ダンプ
OL	オブジェクトリスト バルク ダンプ

注) mmlはASCIIコードである

object nameはデータに付けられている名前である。data format name と object nameにより指定されるデータをバルク送信する。ただし、システムパラメータとオブジェクトリストの場合object nameは意味を持たず data format nameのみでバルク送信をする。

5.3. パラメーターチェンジ

送信は parameter value requestを受信したときに行う。

objectが対象となる場合、まず object名を指定する parameter change で変更対象を設定し、その後 parameter item に対する個別の parameter change を設定する。

5.3.1. パラメーターチェンジ (object select)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000000	00
5	0ccccccc	object name (16byte)
20	0ccccccc	
22	0ttttttt	object type
21	11110111	F7

object 指定メッセージとして機能する。

object typeは次の表に従う。

t	データの種類
4	パフォーマンス バルク ダンプ
3	トリガーリスト バルク ダンプ
1	ドラムボイス バルク ダンプ
0	ノーマルボイス バルク ダンプ
2	サンプル バルク ダンプ
6	エイリアスサンプル バルク ダンプ
7	コンプレッドサンプル バルク ダンプ
8	エイリアスコンプレッドサンプル バルク ダンプ

5.3.2. パラメーターチェンジ (object edit)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000001	01
5	0ppppppp	parameter (6byte)
10	0ppppppp	
11	0ddddddd	data
	0ddddddd	
	11110111	F7

指定された object の parameter change として機能する。

parameter は付表1を参照のこと。

dataはバイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で分割している。データサイズおよび内容の詳細は付表1を参照のこと。

5.3.3. パラメーターチェンジ (system parameter)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000001	02
5	0ppppppp	parameter (6byte)
10	0ppppppp	
11	0ddddddd	data
	0ddddddd	
	11110111	F7

system parameter の parameter change として機能する。

parameter は付表2を参照のこと。

dataはバイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で分割している。データサイズおよび内容の詳細は付表2を参照のこと。

5.3.4. パラメーターチェンジ (switch remote)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000001	03
5	0ppppppp	switch number
6	00000000	00
10	00000000	00
11	0ddddddd	data
27	11110111	F7

switch remote として機能する。

switch number は付表3を参照のこと。

switch number 126, 127の場合を除き、dataは\$00-\$3Fのときスイッチオフ、\$40-\$7Fのときスイッチオンである。

switch numberが126 (ジョグ) のとき、dataから64引いた値がジョグの回転数に相当するパルス数 (10パルス/回転相当) となり正数ならば右回転、負数では左回転と等価である。

switch numberが127 (シャトル) のとき、dataから64引いた値が-8から+7の範囲でシャトル位置に対応する。

本メッセージは受信のみである。

5.3.5. パラメーターリクエスト (object)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0011nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000000	01
5	0ppppppp	parameter (6byte)
10	0ppppppp	
11	11110111	F7

指定 object のパラメーターを parameter change として送信要求する。

parameter は付表1を参照のこと。

本メッセージは受信のみである。

5.3.6. パラメーターリクエスト (system parameter)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0011nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000000	02
5	0ppppppp	parameter (6byte)
10	0ppppppp	
11	11110111	F7

システムパラメーターを parameter change として送信要求する。

parameter は付表2を参照のこと。

本メッセージは受信のみである。

付表1: 音色パラメーター

各オブジェクトの bulk dump データ形式

p	offset	10進数	
s	data size	UC	符号なし8ビット
		SC	符号付き8ビット (2の補数)
		US	符号なし16ビット
		SS	符号付き16ビット (2の補数)
		UL	符号なし32ビット
		SL	符号付き32ビット (2の補数)
v	SS*n		上記ss形式のデータがn個連続する
	value		10進数
	c		¥を除く表示可能なASCIIコード
	b		ビットマップ。 ビット位置はnameの欄を参照のこと
	max		data sizeで表現可能な最大数

パフォーマンスバルクダンプ

p	s	v	name
----- common parameter -----			
0000	UC	4	obj type (performance)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注4)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- system effect parameter -----			
0072	UC	b	b0:control reset,b1:voice effect owner
0073	UC	0-127	stereo level
0074	UC	0-16	active inst number
0075	UC	-	reserved
----- inst parameter -----			
----- inst 1 -----			
0076	UC*16	c	voice name
0092	UL	-	reserved
0096	UC	0-8	voice type
0097	UC	0-16	MIDI receive channel
0098	UC	0-127	inst level
0099	SC	± 63	fine tune
0100	SC	± 127	note shift
0101	UC	0-127	note limit low
0102	UC	0-127	note limit high
0103	UC	b	b2:stereo out sw,b3:drum assign out,b4:solo sw, b6:mute sw,b7:inst sw
0104	SC	± 63	pan
0105	UC	0-1	pan mode
0106	UC	0-127	effect send level
0107	UC	0-2	assign priority
0108	UC	b	assignable output sw b0:AS1,b1:AS2,...,b7:AS8
0109	UC	-	reserved

----- inst2...inst16 -----			
:			
voice name から reservedまでを15回繰り返し			
:			
----- system effect parameter -----			
0620	UC	0-127	sys efct send level
0621	UC	0-127	sys efct return level
0622	SC	± 63	sys efct return pan
0623	UC	b	b3:sys efct Bypass B,b4:sys efct Bypass A, b5:sys efct mono return sw,b6:sys efct return sw, b7:sys efct send sw
0624	UC	0-5	sys efct A type
0625	UC	0-11	sys efct B type
0626	SS*10		sys efct A parameter (注1)
0646	SS*10		sys efct B parameter (注1)
----- voice effect parameter -----			
0666	UC	0	reserved
0667	UC	0-1	voice effect enable sw
0668	UC	1-3	voice effect group
0669	UC	0-17	voice effect type (注3)
0670	SS*52		voice effect parameters (注2)

- (注1) 付表1の末尾システムエフェクトパラメーター詳細参照のこと
- (注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと
- (注3) type数はgroupによって異なる
- (注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

ノーマルボイスバルクダンプ

p	s	v	name
----- common parameter -----			
0000	UC	0	obj type (voice)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注6)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- voice effect parameter -----			
0072	UC	0	reserved
0073	UC	0-1	voice effect enable sw
0074	UC	1-3	voice effect group
0075	UC	0-17	voice effect type (注3)
0076	SS*52		voice effect parameters (注2)
----- voice parameter -----			
0180	UC	0-127	level
0181	SC	± 63	fine tune
0182	SC	± 127	note shift
0183	UC	0-96	MIDI pitch bend type

----- controller 1 -----	0310	SC	± 7	amplitude EG rate scaling
0184 UC 0-122 ctrl matrix input device (注4)	0311	SC	± 63	amplitude EG rate velocity sensitivity
0185 UC 0-75 ctrl matrix output function (注5)	0312	UC	0-127	LFO speed
0186 SC ± 127 ctrl matrix device offset	0313	UC	0-127	LFO delay time
0187 SC ± 63 ctrl matrix range	0314	UC	b	b0-b2:LFO wave select,b3:LFO Pitch Modulation phase invert,b4:LFO amplitude mod phase invert, b5-b7:LFO init phase
----- controller2-8 -----				
:				
ctrl matrix input deviceからctrl matrix rateまでを7回繰り返し	0315	UC*2	0-127	EGbias BP 1,2
:	0317	UC*2	0-127	EGbias rate 1,2
-----	0319	UC*6	0-127	pitch EG r1-4,rr1-2
0216 UC 0-7 velocity curve	0325	SC*7	± 63	pitch EG l0-4,rl1-2
0217 UC 0-127 velocity low limit	0332	UC	0-24	pitch EG range
0218 SC ± 127 velocity offset	0333	UC	0-3	pitch EG loop
0219 UC 0-127 microtune center note	0334	SC	± 7	pitch EG rate scaling
0220 SC ± 24 microtune rate	0335	SC	± 63	pitch EG velocity sensitivity
0221 UC 0-1 microtune type	0336	UC	0-8	self amplitude mod sensitivity
0222 SS*12 ± 1024 microtune table	0337	UC	-	reserved
0246 UC 0-63 random pitch				----- filter parameter -----
0247 UC 0-127 MIDI pitch bend range	0338	UC	0-10	filter initialize type
0248 UC 0-1 mono/poly	0339	UC	0-127	filter initialize fc
0249 UC 0-1 portamento mode	0340	UC	0-127	filter initialize width
0250 UC 0-127 portamento time	0341	UC	0-127	filter initialize Q
0251 SC ± 63 relative EG attack	0342	SC	± 63	filter initialize velocity sensitivity
0252 SC ± 63 relative EG release	0343	UC	0-1	filter unit connection
0253 SC ± 63 relative fc for LPF	0344	UC	0-127	LFO speed
0254 SC ± 63 relative fc for HPF	0345	UC	0-127	LFO delay time
0255 SC ± 63 relative key velocity sensitivity	0346	UC	b	b0-b2:LFO wave select,b3:LFO phase invert, b5-b7:LFO init phase
0256 SC ± 63 relative key velocity sensitivity for LPF				
0257 SC ± 63 relative key velocity sensitivity for HPF	0347	SC	± 7	EG rate scaling
0258 SC ± 63 relative LFO speed	0348	UC	0-6	velocity mode
0259 SC ± 63 relative LFO depth	0349	UC	0-4	fc self mod sensitivity
0260 UC 0-2 damp rate	----- filter unit 2 -----			
0261 UC 0-4 number of elements	0350	UC	0-4	filter unit 2 type
----- element parameter -----	0351	UC	0-127	filter unit 2 Q
0262 UC*8 c element Label	0352	UC*4	0-127	filter unit 2 scaling BP 1-4
0270 UC 0-127 level	0356	SC*4	± 127	filter unit 2 scaling offset 1-4
0271 SC ± 63 fine tune	0360	UC*6	0-127	filter unit 2 EG r1-4,rr1-2
0272 SC ± 127 note shift	0366	SC*7	± 127	filter unit 2 EG fc0-4,rfc1-2
0273 SC ± 7 detune	0373	UC	0-3	filter unit 2 EGloop
0274 UC 0-127 keybank x-fade width	0374	SC	± 63	filter unit 2 velocity sensitivity
0275 UC 0-1 microtune enable	0375	UC	0-127	filter unit 2 fc
0276 UC*4 0-127 level scaling BP 1-4	----- filter unit 1 -----			
0280 UC*4 0-127 level scaling offset 1-4	0376	UC	0-4	filter unit 1 type
0284 UC*2 0-127 velocity scaling BP1,2	0377	UC	0-127	filter unit 1 Q
0286 UC*2 0-127 velocity scaling r1,2	0378	UC*4	0-127	filter unit 1 scaling BP 1-4
0288 SC ± 63 key velocity sensitivity	00379	SC*4	± 127	filter unit 1 scaling offset 1-4
0289 UC b b4:voice effect send sw,b5:fixed pitch mode, b6:1 ,b7:mute sw	0383	UC*6	0-127	filter unit 1 EG r1-4,rr1-2
0290 UC 0-7 amp mod sensitivity	0389	SC*7	± 127	filter unit 1 EG fc0-4,rfc1-2
0291 UC 0-7 pitch mod sensitivity	0396	UC	0-3	filter unit 1 EG loop
0292 UC 0-7 frequency mod sensitivity	0397	SC	± 63	filter unit 1 velocity sensitivity
0293 UC 0-127 amp mod depth	0398	UC	0-127	filter unit 1 fc
0294 UC 0-127 pitch mod depth				-----
0295 UC 0-127 frequency mod depth				:
0296 UC*6 0-127 amplitude EG r1-4,rr1-2	template noからfcまでを3回繰り返し			
0302 UC*7 0-127 amplitude EG l0-4,rl1-2	:			
0309 UC 0-3 amplitude EG loop	-----			

MIDIデータフォーマット

----- keybank parameter -----

0591	UC*16	c	sample name L
0607	UC*16	c	sample name R
0623	UL*2	0	reserved
0631	UC*2	0-8	sample type L,R
0633	UC*2	0-127	level L,R
0635	SC	± 63	fine tune
0636	SC	± 127	note shift
0637	UC	± 127	note limit high
0638	UC	± 127	note limit low
0639	UC	b	b0:note x-fade low sw,b1:note x-fade high sw, b5:stereo/mono sw,b6:1 ,b7:mute sw
0640	UC	-	reserved
0641	SC	± 63	velocity address
0642	UC	0-3	filter bank number
0643	US	0-65535	address offset
0645	SC*2	± 63	pan L,R
0647	SC	± 63	relative EG attack
0648	SC	± 63	relative EG release
0649	SC	± 63	relative fc for LPF
0650	SC	± 63	relative fc for HPF

:
sample name Lからrelative fc for HPFまでを31回繰り返し返し

:
:

:
element nameからrelative fc for HPFまでを3回繰り返し返し

:
:

- (注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと
- (注3) type数はgroupによって異なる
- (注4) 0-120:control change,121:after Touch,122:pitch bend
- (注5) 0:no use
- (注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

ドラムボイスパルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	1	obj type (drum)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注4)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- voice effect parameter -----			
0072	UC	0	reserved
0073	UC	0-1	voice effect enable sw
0074	UC	1-3	voice effect group
0075	UC	0-17	voice effect type (注3)
0076	SS*52		voice effect parameters (注2)

----- drum parameter -----

0180	UC*128	0-64	keybank map P2=0 (C-2) ...127 (G8)
0308	UC	0-127	level
0309	UC	0-12	MIDI pitch bend range
0310	UC	0-120	level device
0311	UC	0-7	velocity curve
0312	UC	0-127	velocity low limit
0313	SC	± 127	velocity offset
0314	SC	± 63	relative EG attack
0315	SC	± 63	relative EG release
0316	SC	± 63	relative fc for LPF
0317	SC	± 63	relative fc for HPF
0318	SC	± 63	relative key velocity sensitivity
0319	SC	± 63	relative key velocity sensitivity for LPF
0320	SC	± 63	relative key velocity sensitivity for HPF
0321	UC	1-64	number of keybank
0322	UC	b	b0:voice effect stereo out sw
0323	UC	0-255	voice effect assignable output sw b0:AS1,...,b7:AS8

----- keybank parameter -----

0324	UC	0-127	level
0325	SC	± 63	fine tune
0326	SC	± 127	note shift
0327	UC	0-15	alternate group
0328	SC	± 63	key velocity sensitivity
0329	UC*6	0-127	amplitude EG r1-4,rr1-2
0335	UC*7	0-127	amplitude EG i0-4,ri1-2
0342	UC	0-3	amplitude EG loop
0343	SC	± 63	amplitude EG rate velocity sensitivity
0344	UC*6	0-127	pitch EG r1-4,rr1-2
0350	SC*7	± 63	pitch EG i0-4,ri1-2
0357	UC	0-24	pitch EG range
0358	UC	0-3	pitch EG loop
0359	SC	± 63	pitch EG velocity sensitivity
0360	UC	0-255	assignable output sw
0361	UC	b	b1:stereo out sw,b2:effect send sw, b3:pitch bend enable sw,b4:trigger mode, b5:fixed pitch mode,b6:1 ,b7:mute sw
0362	UC	0-63	random pitch
0363	UC	-	reserved

----- filter parameter -----

0364	UC	0-10	filter initialize type
0365	UC	0-127	filter initialize fc
0366	UC	0-127	filter initialize width
0367	UC	0-127	filter initialize Q
0368	SC	± 63	filter initialize velocity sensitivity
0369	UC	0-1	filter unit connection 0:cascade,1:pararel
0370	UC	0	reserved
0371	UC	0	reserved
0372	UC	0	reserved
0373	SC	0	reserved
0374	UC	0-6	velocity mode
0375	UC	0-4	fc self mod sensitivity

```

----- filter unit 2 -----
0376 UC 0-4 filter unit 2 type
0377 UC 0-127 filter unit 2 Q
0378 UC*4 0 reserved
0382 SC*4 0 reserved
0386 UC*6 0-127 filter unit 2 amplitude EG r1-4,rr1-2
0392 SC*7 ± 127 filter unit 2 amplitude EG fc0-4,rfc1-2
0399 UC 0-3 filter unit 2 amplitude EG loop
0400 SC ± 63 filter unit 2 velocity sensitivity
0401 UC 0-127 filter unit 2 fc
----- filter unit 1 -----
0402 UC 0-4 filter unit 1 type
0403 UC 0-127 filter unit 1 Q
0404 UC*4 0 reserved
0408 SC*4 0 reserved
0412 UC*6 0-127 filter unit 1 amplitude EG r1-4,rr1-2
0418 SC*7 ± 127 filter unit 1 amplitude EG fc0-4,rfc1-2
0425 UC 0-3 filter unit 1 amplitude EG loop
0426 SC ± 63 filter unit 1 velocity sensitivity
0427 UC 0-127 filter unit 1 fc
----- element parameter -----
0429 UC*16 c sample name L
0445 UC*16 c sample name R
0461 UL*2 0 reserved
0469 UC*2 0-8 sample type L,R
0471 UC*2 0-127 level L,R
0473 SC ± 63 fine tune
0474 SC ± 127 note shift
0475 UC*2 0-127 velocity scaling bp1,2
0477 UC*2 0-127 velocity scaling r1,2
0479 SC ± 63 velocity address
0480 UC b b2:stereo/mono sw,b3:amplitude EG enable sw,
b4:pitch EG enable sw,b5:filter enable sw,
b6:1,7:mute sw
0481 US 0-65535 address offset
0483 SC*2 ± 63 pan L,R
:
sample name 1からpan2までを3回繰り返し返し
:
:
levelからpan2までを63回繰り返し返し
:

```

(注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

トリガーリストバルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	3	obj type (trigger list)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注4)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- voice effect parameter -----			
0072	UC	0	reserved
0073	UC	0-1	voice effect enable sw
0074	UC	1-3	voice effect group
0075	UC	0-17	voice effect type (注3)
0076	SS*52		voice effect parameters (注2)
----- triggerlist parameter -----			
0180	UC*128	0-12	keybank map
0308	UC	0-127	level
0309	UC	0-120	level device
0310	UC	0-255	effect assignable output sw b0:AS1,...,b7:AS8
0311	UC	1-12	number of keybank
0312	UC	b	b0:effect stereo out sw
0313	UC	-	reserved
----- keybank parameter -----			
0314	UC*16	c	format ID
0330	UC*16	c	volume name
0346	UC*16	c	sample name L
0362	UC*16	c	sample name R
0378	UC*2	0-127	level L,R
0380	UL	(注1)	address offset
0384	UC*2	0-127	amplitude EG attackrate, releaserate
0386	SC*2	± 63	pan L,R
0388	UC	0-127	loop count
0389	SC	± 63	fine tune
0390	SC	± 127	note shift
0391	UC	b	assignable output sw b0:AS1,...,b7:AS8
0392	UC	b	b0:loop sw,b2:stereo out sw,b3:stereo/mono sw, b4:trigger mode,b5:effect send sw,b6:1,b7:mute sw
0393	UC	0-2	key on mode [on/off]
0394	UC*4	-	reserved
:			
format IDからreservedまでを11回繰り返し返し			
:			

(注1) 0-1, 073, 741, 823

(注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

サンプル / コンプレッドサンプル / エイリアスサンプル /
エイリアスコンプレッドサンプルバルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	2,6-8	obj type (sample,compressed sample, alias sample, alias compressed sample)
0001	UC	-	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注6)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0-4194303	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- sample parameter -----			
0072	UL	-	reserved
0076	US	1-65535	fs
0078	UC	0-127	original key
0079	SC	± 63	fine tune
0080	SS	-	reserved
0082	UC	0-127	high key
0083	UC	0-127	low key
0084	UC	0,3	compression format
0085	UC	0-7	loop mode (注5)
0086	SC	± 63	sustain loop fine tune
0087	SC	± 63	release loop fine tune
0088	UC	0-255	compression parameter 1 (LPC A0)
0089	UC	0-255	compression parameter 2 (LPC A1)
0090	UC	0-255	compression parameter 3 (LPC B0)
0091	UC	0-255	compression parameter 4 (LPC B1)
0092	UC	0-255	compression parameter 5 (LPC EXP)
0093	UC	-	reserved
0094	UL	(注1)	wave start address
0098	UL	(注2)	wave length
0102	UL	(注1)	loop start address
0106	UL	(注3)	loop length
0110	UL	(注1)	release loop start address
0114	UL	(注3)	release loop length
0118	UL	-	reserved
0122	US	-	reserved
0124	US*nnnn		wave data (nnnn=size) (注4)

(注1) 0-1, 073, 741, 823

(注2) 0-2, 147, 483, 647

(注3) 0-4, 194, 303

(注4) エイリアスサンプル / エイリアスコンプレッドサンプルの場合
はwavedataなし。

(注5) loop mode=
0:forward no loop,
1:forward sustain loop no exit,
2:forward sustain loop key off exit,
3:forward sustain & release loop,
4:forward alternate sustain loop no exit,
5:reverse no loop,

6:reverse sustain loop no exit,

7:reverse alternate sustain loop no exit

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

プログラムチェンジ バルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	9	obj type (program change)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	reserved
0018	UC*8	-	reserved
0026	UL	-	reserved
0030	UL	0	reserved
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	-	reserved
0068	UL	0	reserved
----- program change parameter -----			
0072	UL*128	-	reserved
0584	UC*16	c	program change object name
:			
program change object nameを127回繰り返し返し			
:			
2632	UC*128	0-8	program change object type
2760	UC*128	-	reserved

オブジェクトリストバルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	0-9	obj type
0001	UC*16	c	name
:			
obj typeからnameをメモリーに存在するオブジェクトすべてについて繰り返し返し			
:			

各音色パラメーターのparameter change object

p0...p5	parameter number	10進数
s	data size	UC 符号なし8ビット
		SC 符号付き8ビット (2の補数)
		US 符号なし16ビット
		SS 符号付き16ビット (2の補数)
		UL 符号なし32ビット
		SL 符号付き32ビット (2の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数
	c	¥を除く表示可能なASCIIコード
m	r/w mode	E 発音中の音にすぐ効果が現れる
		R リードオンリー
		W ライトオンリー

パフォーマンスパラメーター

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- commom parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	4	R	obj type (performance)
0	1	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255	-	key word number (注6)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max	-	date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1	-	obj flag mute (注7)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0	-	size
----- system effect parameter -----									
1	0	-	-	-	-	UC	0-1	-	controller reset
1	1	-	-	-	-	-	-	-	reserved
1	2	-	-	-	-	UC	0-127	-	stereo level
1	3	-	-	-	-	-	-	-	reserved
1	4	-	-	-	-	UC	0-16	-	active inst number 0:off
1	5	-	-	-	-	UC	0-1	-	b0:control reset,b1:voice effect owner, 0:performance,1:inst
1	6	0	-	-	-	UC	0-127	E	sys efct send level
1	6	1	-	-	-	UC	0-127	E	sys efct return level
1	6	2	-	-	-	UC	0-1	E	sys efct send sw
1	6	3	-	-	-	UC	0-1	E	sys efct return sw
1	6	4	-	-	-	SC	± 63	E	sys efct return pan
1	6	5	-	-	-	UC	0-1	E	sys efct mono return sw
1	6	6	0	-	-	UC	0-1	E	sys efct Bypass A
1	6	6	1	-	-	UC	0-1	E	sys efct Bypass B
1	6	7	-	-	-	UC	0-5	-	sys efct A type
1	6	8	-	-	-	UC	0-11	-	sys efct B type
1	6	9	0-9	-	-	SS	-	-	sys efct A parameter (注1)
1	6	10	0-9	-	-	SS	-	-	sys efct B parameter (注1)
1	7	-	-	-	-	UC	0-1	E	solo sw (注5)
----- inst parameter -----									
2	0-15	0	-	-	-	UC	0-1	E	inst sw
2	0-15	1	-	-	-	UC*16	c	R	voice name
2	0-15	2	-	-	-	-	-	-	reserved
2	0-15	3	-	-	-	UC	0-16	-	MIDI receive channel
2	0-15	4	-	-	-	UC	0-127	E	level
2	0-15	5	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune

MIDIデータフォーマット

2	0-15	6	-	-	-	SC	± 127			note shift
2	0-15	7	-	-	-	SC	± 63	E		pan
2	0-15	8	-	-	-	UC	0-1	E		pan mono sw
2	0-15	9	-	-	-	UC	0-255	E		assignable out sw, b0:AS1,...,b7:AS8
2	0-15	10	-	-	-	UC	0-127			note limit low
2	0-15	11	-	-	-	UC	0-127			note limit high
2	0-15	12	-	-	-	UC	0-1	E		solo sw
2	0-15	13	-	-	-	UC	0-1	E		mute sw (inst on/off)
2	-	-	-	-	-	-	-			reserved
2	0-15	15	-	-	-	UC	0-1			drum assign out
2	0-15	16	-	-	-	UC	0-127			effect send level
2	0-15	17	-	-	-	UC	0-2			assign priority
2	0-15	18	-	-	-	UC	0-1			stereo out sw
2	0-15	19	-	-	-	-	-			reserved
2	0-15	20	-	-	-	UC	0-8	R		voice type (注4)
----- voice effect parameter -----										
5	0	-	-	-	-	UC	1-3			voice effect group
5	1	-	-	-	-	UC	0-17			voice effect type (注3)
5	2	-	-	-	-	UC	0-1			voice effect enable sw
5	3	0-51	-	-	-	SS				voice effect parameters (注2)
5	4	-	-	-	-	UC	0-3	W		voice effect template no
5	5	-	-	-	-	UC	0-3	W		voice effect template regist no

(注1) 付表1の末尾システムエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 0:voice, 1:drum kit, 2:sample, 3:trigger list, 4:performance, 5:program change, 6:alias sample, 7:compressed sample, 8:alias to compressed sample

(注5) 設定可能な値は0のみで全soloがオフ

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注7) 設定可能な値は0のみでmute解除

ノーマルボイスパラメーター

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name	
----- commom parameter -----										
0	0	-	-	-	-	UC	0	R	obj type (voice)	
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name	
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注6)	
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date	
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注7)	
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number	
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	8	-	-	-	-	UL	0		size	
----- voice parameter -----										
1	0	-	-	-	-	UC	0-127	E	level	
1	1	-	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune	
1	2	-	-	-	-	SC	± 127		note shift	
1	3	-	-	-	-	UC	0-12	E	MIDI pitch bend range	
1	4	0-7	0	-	-	UC	0-122	E	ctrl matrix input device (注4)	
1	4	0-7	1	-	-	UC	0-75	E	ctrl matrix output function (注5)	
1	4	0-7	2	-	-	SC	± 127	E	ctrl matrix device offset	
1	4	0-7	3	-	-	UC	± 63	E	ctrl matrix range	
1	5-15	-	-	-	-	-	-		reserved	
1	16	-	-	-	-	UC	0-7		velocity curve	
1	17	-	-	-	-	UC	0-1		mono/poly 0:poly,1:mono	
1	18	-	-	-	-	UC	0-1		microtune type	

1	19	-	-	-	-	UC	0-127		microtune center note
1	20	-	-	-	-	SC	± 24		microtune rate
1	21	-	-	-	-	UC	0-51	W	microtune table template no
1	22	0-11	-	-	-	SS	± 1024		microtune table
1	23	-	-	-	-	UC	0-63		random pitch
1	24	-	-	-	-	UC	0-1		portamento mode (0:fingered,1:full time)
1	25	-	-	-	-	UC	0-127	E	portamento time
1	26	-	-	-	-	SC	± 63		relative EG attack
1	27	-	-	-	-	SC	± 63		relative EG release
1	28	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative fc for LPF
1	29	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative fc for HPF
1	30	-	-	-	-	UC	0-2		EG damp (0:slow,1:mid,2:fast)
1	31	-	-	-	-	UC	1-4		number of elements
1	32	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity
1	33	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity for LPF
1	34	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity for HPF
1	35	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative LFO speed
1	36	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative LFO depth
1	37	-	-	-	-	UC	0-96	E	MIDI pitch bend type
1	38	-	-	-	-	UC	0-127		velocity low limit
1	39	-	-	-	-	SC	± 127		velocity offset
----- element parameter -----									
2	0-n	0	-	-	-	UC	0-127	E	level
2	0-n	1	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune
2	0-n	2	-	-	-	SC	± 127		note shift
2	0-n	3	-	-	-	SC	± 7	E	detune
2	0-n	4	0-1	-	-	UC	0-127		velocity scaling BP1,2
2	0-n	5	0-1	-	-	UC	0-127		velocity scaling r1,2
2	0-n	6	-	-	-	SC	± 63		key velocity sens
2	0-n	7	-	-	-	UC	0-127		keybank x-fade width
2	0-n	8	-	-	-	UC	0-1		microtune enable
2	0-n	9	-	-	-	UC	0-7	E	amplitude mod sensitivity
2	0-n	10	-	-	-	UC	0-7	E	pitch mod sensitivity
2	0-n	11	-	-	-	UC	0-7	E	frequency mod sensitivity
2	0-n	12	-	-	-	UC	0-127	E	amplitude mod depth
2	0-n	13	-	-	-	UC	0-127	E	pitch mod depth
2	0-n	14	-	-	-	UC	0-127	E	frequency mod depth
2	0-n	15	-	-	-	UC	0-15	W	amplitude EG template no
2	0-n	16	-	-	-	SC	± 63		amplitude EG rate velocity sensitivity
2	0-n	17	0-5	-	-	UC	0-127		amplitude EG r1-4,rr1-2
2	0-n	18	0-6	-	-	UC	0-127		amplitude EG l0-4,r11-2
2	0-n	19	-	-	-	UC	0-3		amplitude EG loop
2	0-n	20	-	-	-	SC	± 7		amplitude EG rate scaling
2	0-n	21	-	-	-	UC	0-127	E	LFO speed
2	0-n	22	-	-	-	UC	0-127		LFO delay time
2	0-n	23	-	-	-	UC	0-1		LFO amplitude mod phase inv
2	0-n	24	-	-	-	UC	0-1		LFO pitch mod phase invert
2	0-n	25	-	-	-	UC	0-7		LFO init phase
2	0-n	26	-	-	-	UC	0-4	E	LFO wave select
2	0-n	27	0-1	-	-	UC	0-127	E	EG bias BP 1,2
2	0-n	28	0-1	-	-	UC	0-127	E	EG bias rate 1,2
2	0-n	29	0-3	-	-	UC	0-127	E	level scaling BP 1-4
2	0-n	30	0-3	-	-	UC	0-127	E	level scaling offset 1-4
2	0-n	31	-	-	-	UC	0-15	W	pitch EG template no
2	0-n	32	0-5	-	-	UC	0-127		pitch EG r1-4,rr1-2
2	0-n	33	0-6	-	-	SC	± 63		pitch EG l0-4,r11-2
2	0-n	34	-	-	-	UC	0-24		pitch EG range

MIDIデータフォーマット

2	0-n	35	-	-	-	SC	± 7		pitch EG rate scaling
2	0-n	36	-	-	-	SC	± 63		pitch EG velocity sensitivity
2	0-n	37	-	-	-	UC	0-3		pitch EG loop
2	0-n	38	-	-	-	UC	0-1	E	element mute sw (element on/off)
2	0-n	39	-	-	-	-	-		reserved
2	0-n	40	-	-	-	UC	32		number of keybank
2	0-n	41	-	-	-	UC*8	c		element label
2	0-n	42	-	-	-	UC	0-1		fixed pitch mode
2	0-n	43	-	-	-	UC	0-1		voice effect send sw
2	0-n	44	-	-	-	UC	0-8	E	self amplitude mod sens
2	0-n	45	-	-	-	UC	0-15	W	amplitude EG template regist no
2	0-n	46	-	-	-	UC	0-15	W	pitch EG template regist no
----- keybank parameter -----									
3	0-n	0-31	0	0-1	-	UC*16	c	R	sample name L,R
3	0-n	0-31	1	0-1	-	-	-		reserved
3	0-n	0-31	2	0-1	-	UC	0-127	E	level L,R
3	0-n	0-31	3	0-1	-	SC	± 63	E	pan L,R
3	0-n	0-31	4	-	-	SC	± 63	E	fine tune
3	0-n	0-31	5	-	-	SC	± 127		note shift
3	0-n	0-31	6	-	-	US	0-65535		address offset
3	0-n	0-31	7	-	-	SC	± 63		velocity address
3	0-n	0-31	8	-	-	UC	0-127		note limit low
3	0-n	0-31	9	-	-	UC	0-127		note limit high
3	0-n	0-31	10	-	-	UC	0-1		note x-fade low sw
3	0-n	0-31	11	-	-	UC	0-1		note x-fade high sw
3	0-n	0-31	12	-	-	UC	0-1	E	mute sw
3	0-n	0-31	13	-	-	-	-		reserved
3	0-n	0-31	14	-	-	UC	0-3		filter bank number
3	0-n	0-31	15	0-1	-	UC	0-8	R	sample type L,R
3	0-n	0-31	16	-	-	UC	0-1		stereo/mono sw (0:mono,1:stereo)
3	0-n	0-31	17	-	-	SC	± 63		relative amplitude EG attack
3	0-n	0-31	18	-	-	SC	± 63		relative amplitude EG release
3	0-n	0-31	19	-	-	SC	± 63	E	relative fc for LPF
3	0-n	0-31	20	-	-	SC	± 63	E	relative fc for HPF
----- filter parameter -----									
4	0-n	0-3	0	-	-	UC	0-10		filter initialize type
4	0-n	0-3	1	-	-	UC	0-127	E	filter initialize fc
4	0-n	0-3	2	-	-	UC	0-127	E	filter initialize width
4	0-n	0-3	3	-	-	UC	0-127	E	filter initialize Q
4	0-n	0-3	4	-	-	UC	0-1		filter unit connection (0:cascade,1:pararel)
4	0-n	0-3	5	-	-	UC	0-127	E	LFO speed
4	0-n	0-3	6	-	-	UC	0-127		LFO delay time
4	0-n	0-3	7	-	-	UC	0-1		LFO phase invert
4	0-n	0-3	8	-	-	UC	0-7		LFO init phase
4	0-n	0-3	9	-	-	UC	0-4	E	LFO wave select
4	0-n	0-3	10	-	-	UC	0-6		velocity mode (0-2:VAW1-3,3:offset,4-6:VA1-3)
4	0-n	0-3	11	-	-	SC	± 7		amplitude EG rate scaling
4	0-n	0-3	12-13	0	-	UC	0-4		filter unit 2,1 type
4	0-n	0-3	12-13	1	-	UC	0-127	E	filter unit 2,1 Q
4	0-n	0-3	12-13	2	-	UC	0-127	E	filter unit 2,1 fc
4	0-n	0-3	12-13	3	0-3	UC	0-127	E	filter unit 2,1 scaling BP 1-4
4	0-n	0-3	12-13	4	0-3	SC	± 127	E	filter unit 2,1 scaling offset 1-4
4	0-n	0-3	12-13	5	-	UC	0-15	W	filter unit 2,1 EG template no
4	0-n	0-3	12-13	6	0-6	SC	± 127	E	filter unit 2,1 EG fc0-4,rfc1-2
4	0-n	0-3	12-13	7	0-5	UC	0-127	E	filter unit 2,1 EG r1-4,rr1-2
4	0-n	0-3	12-13	8	-	UC	0-3		filter unit 2,1 EG loop
4	0-n	0-3	12-13	9	-	SC	± 63		filter unit 2,1 velocity sensitivity

4	0-n	0-3	12-13	10	-	UC	0-15	W	filter unit 2,1 EG template regist no
4	0-n	0-3	14	-	-	SC	± 63		template velocity sensitivity
4	0-n	0-3	15	-	-	UC	0-4		fc self mod sensitivity
----- voice effect parameter -----									
5	0	-	-	-	-	UC	1-3		voice effect group
5	1	-	-	-	-	UC	0-17		voice effect type (注3)
5	2	-	-	-	-	UC	0-1		voice effect enable sw
5	3	0-51	-	-	-	SS			voice effect parameters (注1)
5	4	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template no
5	5	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template regist no

(注1) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) p1のnは n=number of elements-1

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 0-120:control change,121:after Touch,122:pitch bend

(注5) 0:no use,1-70:use

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注7) 設定可能な値は0のみでmute解除

ドラムボイスパラメーター

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- common parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	1	R	obj type (drum)
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注4)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注5)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0		size
----- drum parameter -----									
1	0	-	-	-	-	UC	0-127	E	level
1	1	-	-	-	-	UC	0-120		level device
1	2	-	-	-	-	UC	0-7		velocity curve
1	3	-	-	-	-	-	-		reserved
1	4	-	-	-	-	UC	0-12	E	MIDI pitch bend range
1	5	-	-	-	-	UC	1-64		number of keybank
1	6	0-127	-	-	-	UC	0-64		keybank map 0:--
1	7	-	-	-	-	SC	± 63		relative EG attack
1	8	-	-	-	-	SC	± 63		relative EG release
1	9	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative fc for LPF
1	10	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative fc for HPF
1	11	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity
1	12	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity for LPF
1	13	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity for HPF
1	14	-	-	-	-	UC	0-255	E	voice effect assignable output sw, b0:AS1,...,b7:AS8
1	15	-	-	-	-	UC	0-127		velocity low limit
1	16	-	-	-	-	SC	± 127		velocity offset
1	17	-	-	-	-	UC	0-1	E	voice effect stereo out sw
----- keybank parameter -----									
2	0-n	0	-	-	-	UC	0-127	E	level
2	0-n	1	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune
2	0-n	2	-	-	-	SC	± 127		note shift

MIDIデータフォーマット

2	0-n	3	-	-	-	UC	0-15	W	EG template no
2	0-n	4	0-5	-	-	UC	0-127		EG r1-4,rr1-2
2	0-n	5	0-6	-	-	UC	0-127		EG l0-4,r11-2
2	0-n	6	-	-	-	UC	0-3		EG loop
2	0-n	7	-	-	-	SC	± 63		EG rate velocity sensitivity
2	0-n	8	-	-	-	SC	± 63		key velocity sensitivity
2	0-n	9	-	-	-	UC	0-15	W	pitch EG template no
2	0-n	10	0-5	-	-	UC	0-127		pitch EG r1-4,rr1-2
2	0-n	11	0-6	-	-	SC	± 63		pitch EG l0-4,r11-2
2	0-n	12	-	-	-	UC	0-24		pitch EG range
2	0-n	13	-	-	-	SC	± 63		pitch EG velocity sensitivity
2	0-n	14	-	-	-	UC	0-3		pitch EG loop
2	0-n	15	-	-	-	UC	4		number of element
2	0-n	16	-	-	-	UC	0-255		assignable output sw (b0:AS1,...,b7:AS8)
2	0-n	17	-	-	-	UC	0-15		alternative group
2	0-n	18	-	-	-	UC	0-1		fixed pitch mode (0:follow,1:fixed)
2	0-n	19	-	-	-	UC	0-1		trigger mode (0:normal,1:one shot)
2	0-n	20	-	-	-	UC	0-1		pitch bend enable sw
2	0-n	21	-	-	-	UC	0-1	E	mute sw
2	0-n	22	-	-	-	-	-		reserved
2	0-n	23	-	-	-	UC	0-1		effect send sw
2	0-n	24	-	-	-	UC	0-63		random pitch
2	0-n	25	-	-	-	UC	0-1		stereo out sw
2	0-n	26	-	-	-	UC	0-15	W	amplitude EG template regist no
2	0-n	27	-	-	-	UC	0-15	W	pitch EG template regist no
----- element parameter -----									
3	0-n	0-3	0	0-1	-	UC*16	c	R	sample name L,R
3	0-n	0-3	1	0-1	-	-	-		reserved
3	0-n	0-3	2	0-1	-	UC	0-127	E	level L,R
3	0-n	0-3	3	0-1	-	SC	± 63	E	pan L,R
3	0-n	0-3	4	-	-	SC	± 63	E	fine tune
3	0-n	0-3	5	-	-	SC	± 127		note shift
3	0-n	0-3	6	-	-	SC	± 63		velocity address
3	0-n	0-3	7	0-1	-	UC	0-127		velocity scaling BP1,2
3	0-n	0-3	8	0-1	-	UC	0-127		velocity scaling r1,2
3	0-n	0-3	9	-	-	-	-		reserved
3	0-n	0-3	10	-	-	UC	0-1		filter enable sw
3	0-n	0-3	11	-	-	UC	0-1		pitch EG enable sw
3	0-n	0-3	12	-	-	UC	0-1		amplitude EG enable sw
3	0-n	0-3	13	-	-	UC	0-1	E	mute sw (element on/off)
3	0-n	0-3	14	-	-	-	-		reserved
3	0-n	0-3	15	-	-	US	0-65535		address offset
3	0-n	0-3	16	0-1	-	UC	0-8	R	sample type L,R
3	0-n	0-3	17	-	-	UC	0-1		stereo/mono sw (0:mono,1:stereo)
----- filter parameter -----									
4	0-n	-	0	-	-	UC	0-10		filter initialize type
4	0-n	-	1	-	-	UC	0-127	E	filter initialize fc
4	0-n	-	2	-	-	UC	0-127	E	filter initialize width
4	0-n	-	3	-	-	UC	0-127	E	filter initialize Q
4	0-n	-	4	-	-	UC	0-1		filter unit connection (0:cascade,1:parel)
4	0-n	-	5	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	6	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	7	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	8	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	9	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	10	-	-	UC	0-6		velocity mode (0-2:VAW1-3,2:offset,4-6:VA1-3)
4	0-n	-	11	-	-	SC	-		reserved

4	0-n	-	12-13	0	-	UC	0-4		filter unit 2,1 type
4	0-n	-	12-13	1	-	UC	0-127	E	filter unit 2,1 Q
4	0-n	-	12-13	2	-	UC	0-127	E	filter unit 2,1 fc
4	0-n	-	12-13	3	0-3	UC	-	E	reserved
4	0-n	-	12-13	4	0-3	SC	-	E	reserved
4	0-n	-	12-13	5	-	UC	0-15	W	filter unit 2,1 EG template no
4	0-n	-	12-13	6	0-6	SC	± 127	E	filter unit 2,1 EG fc0-4,rfc1-2
4	0-n	-	12-13	7	0-5	UC	0-127	E	filter unit 2,1 EG r1-4,rr1-2
4	0-n	-	12-13	8	-	UC	0-3		filter unit 2,1 EG loop
4	0-n	-	12-13	9	-	SC	± 63		filter unit 2,1 velocity sensitivity
4	0-n	-	12-13	10	-	UC	0-15	W	filter unit 2,1 EG template regist no
4	0-n	-	14	-	-	SC	± 63		template velocity sensitivity
4	0-n	-	15	-	-	UC	0-4		fc self mod sensitivity
----- voice effect parameter -----									
5	0	-	-	-	-	UC	1-3		voice effect group
5	1	-	-	-	-	UC	0-17		voice effect type (注3)
5	2	-	-	-	-	UC	0-1		voice effect enable sw
5	3	0-51	-	-	-	SS			voice effect parameters (注1)
5	4	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template no
5	5	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template regist no

(注1) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) p1のnは n=number of keybank (またはelement) -1

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注5) 設定可能な値は0のみでmute解除

トリガーリストパラメーター

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- common parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	3	R	obj type (triggerlist)
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注6)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注7)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0		size
----- triggerlist parameter -----									
1	0	-	-	-	-	UC	0-127	E	level
1	1	-	-	-	-	UC	1-12		number of keybank
1	2	0-127	-	-	-	UC	0-12		keybank map P2:0 (C-2) -127 (G8)
1	3	-	-	-	-	UC	0-255	E	effect assignable output sw (b0:AS1,...,b7:AS8)
1	4	-	-	-	-	UC	0-122		level control device
1	5	-	-	-	-	UC	0-1	E	effect stereo out sw
----- keybank parameter -----									
2	0-n	0	0-1	-	-	UC*16	c		sample name L,R
2	0-n	1	-	-	-	UC*16	c		volume name
2	0-n	2	-	-	-	UC*16	c		Disk format ID
2	0-n	3	0-1	-	-	UC	0-127	E	level L,R
2	0-n	4	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune
2	0-n	5	-	-	-	SC	± 127		note shift
2	0-n	6	0-1	-	-	SC	± 63	E	pan L,R
2	0-n	7	-	-	-	UC	0-255		assignable output sw (b0:AS1,...,b7:AS2)

MIDIデータフォーマット

2	0-n	8	-	-	-	UC	0-1	E	mute sw
2	0-n	9	-	-	-	-	-	-	reserved
2	0-n	10	-	-	-	UC	0-2		key on mode [on/off] (注5)
2	0-n	11	-	-	-	UL	(注1)		address offset
2	0-n	12	0-1	-	-	UC	0-127		amplitude EG attack rate, release rate
2	0-n	13	-	-	-	UC	0-127		loop count 0=off, 127=
2	0-n	14	-	-	-	UC	0-1		loop sw
2	0-n	15	-	-	-	UC	0-1		voice effect send sw
2	0-n	16	-	-	-	UC	0-1		fixed pitch mode
2	0-n	17	-	-	-	UC	0-1		stereo/mono sw (0:mono, 1:stereo)
2	0-n	18	-	-	-	UC	0-1	E	stereo out sw
2	0-n	19	0-1	-	-	SC	-1-127	R	original key
----- voice effect parameter -----									
5	0	-	-	-	-	UC	1-3		voice effect group
5	1	-	-	-	-	UC	0-17		voice effect type (注3)
5	2	-	-	-	-	UC	0-1		voice effect enable sw
5	3	0-51	-	-	-	SS			voice effect parameters (注2)
5	4	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template no
5	5	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template regist no

(注1) 0-1,073,741,823

(注2) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメータ詳細参照のこと

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) p1のnは n=number of keybank-1

(注5) 0:stop by key off, 1:restart by key on, 2:start stop by key on

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注7) 設定可能な値は0のみでmute解除

サンプル/エイリアスサンプル/コンプレッドサンプル/エイリアスコンプレッドサンプル

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- common parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	0-8	R	obj type (2:sample, 6:alias sample, 7:compressed sample, 8:alias compressed sample)
0	1	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注6)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注7)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0-4194303		size
----- sample parameter -----									
1	0	-	-	-	-	-	-	-	reserved
1	1	-	-	-	-	UC	0-127	E	original key (0: (C-2) -127: (G8))
1	2	-	-	-	-	US	1-65535	E	fs
1	3	-	-	-	-	SC	±63	E	fine tune
1	4	-	-	-	-	-	-	-	reserved
1	5	-	-	-	-	UC	0,3		compression format (注5)
1	6	-	-	-	-	UC	0-7		loop mode (注4)
1	7	-	-	-	-	-	-	-	reserved
1	8	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 1 (LPC A0)
1	9	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 2 (LPC A1)
1	10	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 3 (LPC B0)
1	11	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 4 (LPC B1)
1	12	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 5 (LPC EXP)

1	13	-	-	-	-	UL	(注1)	E	wave start address
1	14	-	-	-	-	UL	(注2)	E	wave length
1	15	-	-	-	-	UL	(注1)	E	loop start address
1	16	-	-	-	-	UL	(注3)	E	loop length
1	17	-	-	-	-	UL	(注1)	E	release loop start address
1	18	-	-	-	-	UL	(注3)	E	release loop length
1	19	-	-	-	-	UC	0-127		high key
1	20	-	-	-	-	UC	0-127		low key
1	21	-	-	-	-	SC	± 63	E	sustain loop fine tune
1	22	-	-	-	-	SC	± 63	E	release loop fine tune

(注1) 0-1,073,741,823

(注2) 0-2,147,483,647

(注3) 0-4,194,303

(注4) loop mode=
 0:forward no loop,
 1:forward sustain loop no exit,
 2:forward sustain loop key off exit,
 3:forward sustain & release loop,
 4:forward alternate sustain loop no exit,
 5:reverse no loop,
 6:reverse sustain loop no exit,
 7:reverse alternate sustain loop no exit

(注5) 0:DVC圧縮,3:圧縮なし

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注7) 設定可能な値は0のみでmute解除

プログラムチェンジデータ

P0	P1	P2	P3	P4	P5	c	v	m	name
----- common parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	5	R	obj type (program change)
0	1	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	2	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	3	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	4	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	5	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	6	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	7	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	8	-	-	-	-	-	-	-	reserved
----- program change parameter -----									
1	0	0-127	-	-	-	UC*16	c	R	program change object name
1	1	0-127	-	-	-	-	-	-	reserved
1	2	-	-	-	-	-	-	-	reserved
1	3	0-127	-	-	-	UC	0-8	R	program change object type

エフェクトパラメーター詳細

システムエフェクト

p	bulk dump offset	10進数
P0...P3	parameter number	10進数
s	data size	UC 符号なし8ビット
		SC 符号付き8ビット (2の補数)
		US 符号なし16ビット
		SS 符号付き16ビット (2の補数)
		UL 符号なし32ビット
		SL 符号付き32ビット (2の補数)
		SS*n 上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数

SYSTEM EFFECT A

Type 1 chorus

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-21	EQ Md Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12+12	EQ Md Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0010	1	6	9	5	SS	-12+12	EQ Hi Gain (dB)
0012	1	6	9	6	SS	0-127	Mod Freq (Hz)
0014	1	6	9	7	SS	0-100	Mod Depth (%)
0016	1	6	9	8	SS	-	reserved
0018	1	6	9	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 2 flanger

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-21	EQ Md Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12+12	EQ Md Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0010	1	6	9	5	SS	-12+12	EQ Hi Gain (dB)
0012	1	6	9	6	SS	0-127	Mod Freq (Hz)
0014	1	6	9	7	SS	0-100	Mod Depth (%)
0016	1	6	9	8	SS	0-100	FeedBack Gain
0018	1	6	9	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 3 symphonic

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-21	EQ Md Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12+12	EQ Md Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0010	1	6	9	5	SS	-12+12	EQ Hi Gain (dB)
0012	1	6	9	6	SS	0-127	Mod Freq (Hz)
0014	1	6	9	7	SS	0-100	Mod Depth (%)
0016	1	6	9	8	SS	0-100	FeedBack Gain
		6	9	8	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 4 phaser

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12+12	EQ Hi Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	0-127	Mod Freq (Hz)
0010	1	6	9	5	SS	0-100	Mod Depth (%)
0012	1	6	9	6	SS	0-100	Phase sft Ofs
0014	1	6	9	7	SS	0-100	Feedback Gain
0016	1	6	9	8	SS	0-2	Stage
0018	1	6	9	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 5 EQ

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-21	EQ Md Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12+12	EQ Md Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	-	reserved
0010	1	6	9	5	SS	0-49	EQ Md Q
0012	1	6	9	6	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0014	1	6	9	7	SS	-12+12	EQ Hi Gain (dB)
0016					SS*2	-	reserved

SYSTEM EFFECT B

Type 1 hall, 2 room1, 3 room2, 4 room3, 5 stage1, 6 stage2, 7 plate

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	10	0	SS	0-69	Rev Time (sec)
0002	1	6	10	1	SS	0-9	Rev High Ctrl
0004	1	6	10	2	SS	0-10	Diffusion
0006	1	6	10	3	SS	0-127	Initial Delay (ms)
0008	1	6	10	4	SS	0-102	Rev Delay (ms)
0010	1	6	10	5	SS	0-4	Density
0012	1	6	10	6	SS	0-100	ER/Rev Bal (%)
0014	1	6	10	7	SS	0-32	HPF Fc (Hz)
0016	1	6	10	8	SS	0-25	LPF Fc (Hz)
0018	1	6	10	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 8 white room, 9 tunnel, 10 canyon, 11 basement

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	10	0	SS	0-69	Rev Time (sec)
0002	1	6	10	1	SS	0-9	Rev High Ctrl
0004	1	6	10	2	SS	0-127	Initial Delay (ms)
0006	1	6	10	3	SS	0-104	Width (m)
0008	1	6	10	4	SS	0-104	Height (m)
0010	1	6	10	5	SS	0-104	Depth (m)
0012	1	6	10	6	SS	0-30	Wall Vary
0014	1	6	10	7	SS	0-32	HPF Fc (Hz)
0016	1	6	10	8	SS	0-25	LPF Fc (Hz)
0018	1	6	10	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

MIDIデータフォーマット

ボイスエフェクトパラメーター詳細

p	bulk dump offset	10進数
P0...P2	parameter number	10進数
s	data size UC	符号なし8ビット
	SC	符号付き8ビット (2の補数)
	US	符号なし16ビット
	SS	符号付き16ビット (2の補数)
	UL	符号なし32ビット
	SL	符号付き32ビット (2の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数

例) Group=mod,Type=EQ

p	P0	P1	P2	s	v	name	EFP
0000	5	3	0	SS	-15-+15	EQ Gain Lo	EFP01
0002	5	3	1	SS	0-45	EQ Freq Lo	EFP02
0004	5	3	2	SS	0-49	EQ Q Lo	EFP03
0006	5	3	3	SS	0-2	EQ Type Lo	EFP04
0008	5	3	4	SS	-15-+15	EQ Gain Mi	EFP05
0010	5	3	5	SS	0-55	EQ Freq Mi	EFP06
0012	5	3	6	SS	0-49	EQ Q Mi	EFP07
0014	5	3	7	SS	-15-+15	EQ Gain Hi	EFP08
0016	5	3	8	SS	24-55	EQ Freq Hi	EFP09
0018	5	3	9	SS	0-49	EQ Q Hi	EFP10
0020	5	3	10	SS	2	EQ Type Hi	EFP11
0022				SS*41	-	reserved	

例) Group=mod,Type=EQ+Chorus 1,EQ+Chorus 2

p	P0	P1	P2	s	v	name	EFP
0000	5	3	0-10	SS*11		Group-Type 1-1 EQと共通	
	:						
0022	5	3	11	SS	0-255	Mod Frequency (Hz)	EFP12
0024	5	3	12	SS	0-100	Pitch Mod Depth (%)	EFP13
0026	5	3	13	SS	0-2	Modulation Voices	EFP14
0028	5	3	14	SS	0-10	Tone Control	EFP15
0030	5	3	15	SS	1-2000	L DoublerDelay (1/10ms)	EFP16
0032	5	3	16	SS	1-2000	R DoublerDelay (1/10ms)	EFP17
0034	5	3	17	SS	0-100	Doubler Level (%)	EFP18
0036	5	3	18	SS	0-100	Dry Level (%)	EFP19
0038	5	3	19	SS	0-100	Wet Level (%)	EFP20
0040				SS*32	-	reserved	

・その他エフェクト：上記に準ずる (EFP01-EFP52)

付表2: システムパラメーター

bulk dump データ形式を以下に示す。

p	offset		10進数	4131	UC	0-127	audition [3] note number
s	data size	UC	符号なし8ビット	4132	UC	1-127	audition [3] velocity
		SC	符号付き 8 ビット (2の補数)	4133	UC	0-15	audition [4] transmit ch
		US	符号なし16ビット	4134	UC	0-127	audition [4] note number
		SS	符号付き16ビット (2の補数)	4135	UC	1-127	audition [4] velocity
		UL	符号なし32ビット	4136	UC	0-15	audition [5] transmit ch
		SL	符号付き32ビット (2の補数)	4137	UC	0-127	audition [5] note number
		SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する	4138	UC	1-127	audition [5] velocity
v	value		10進数	4139	UC	0-15	audition [6] transmit ch
	c		¥を除く表示可能なASCIIコード	4140	UC	0-127	audition [6] note number
	b		ビットマップ	4141	UC	1-127	audition [6] velocity
p	s	v	name	4142	UC	0-15	audition [7] transmit ch
0000	UC*640		user keywords	4143	UC	0-127	audition [7] note number
0640	UC*1552		object templates (注3)	4144	UC	1-127	audition [7] velocity
2192	UC*1776		reserved	4145	UC	0-15	audition [8] transmit ch
3968	UC	0	reserved	4146	UC	0-127	audition [8] note number
3969	UC	0-7	A7000 SCSI ID	4147	UC	1-127	audition [8] velocity
3970	UC	0-255	select mount ID	4148	UC	0-15	audition [9] transmit ch
3971	UC	0-8	OS file load SCSI ID	4149	UC	0-127	audition [9] note number
3972	SC*16	c	OS file load name	4150	UC	1-127	audition [9] velocity
3988	UC*4	c	OS file version	4151	UC	0-1	simul view
3992	UC*104	0	reserved	4152	UC	0-5	view object
4096	UC*8	c	job style name	4153	UC	0-1	perf view
4104	UC	0-1	shift key type	4154	UC	0-1	voice view
4105	UC	0-1	audition type	4155	UC	0-1	drum view
4106	UC	0-1	audition mode	4156	UC	0-1	trig list view
4107	UC	0-15	audition transmit ch	4157	UC	0-1	sample view
4108	UC	0-1	audition sequential transmit ch	4158	UC	0-1	other view
4109	UC	0-127	audition note number	4159	UC	0-1	stereo view
4110	UC	0-8	audition sequential note number	4160	UC	0-1	note display by
4111	UC	1-127	audition velocity	4161	UC	0	reserved
4112	UC	0-1	audition sequential velocity	4162	UC	0-1	swap main/sub page
4113	UC	0-1	audition auto orig.key	4163	UC	0	reserved
4114	UC	0-1	audition auto target	4164	US	0-155	mark page 0
4115	UC	0-15	audition [0] transmit ch	4166	US	0-155	mark page sign
4116	UC	0-127	audition [0] note number	4168	US	0-155	mark page ent
4117	UC	1-127	audition [0] velocity	4170	US	0-155	mark page 1
4118	UC	0-15	audition [-] transmit ch	4172	US	0-155	mark page 2
4119	UC	0-127	audition [-] note number	4174	US	0-155	mark page 3
4120	UC	1-127	audition [-] velocity	4176	US	0-155	mark page 4
4121	UC	0-15	audition [e] transmit ch	4178	US	0-155	mark page 5
4122	UC	0-127	audition [e] note number	4180	US	0-155	mark page 6
4123	UC	1-127	audition [e] velocity	4182	US	0-155	mark page 7
4124	UC	0-15	audition [1] transmit ch	4184	US	0-155	mark page 8
4125	UC	0-127	audition [1] note number	4186	US	0-155	mark page 9
4126	UC	1-127	audition [1] velocity	4188	UC	0-1	page 0 shift
4127	UC	0-15	audition [2] transmit ch	4189	UC	0-1	page sign shift
4128	UC	0-127	audition [2] note number	4190	UC	0-1	page ent shift
4129	UC	1-127	audition [2] velocity	4191	UC	0-1	page 1 shift
4130	UC	0-15	audition [3] transmit ch	4192	UC	0-1	page 2 shift
				4193	UC	0-1	page 3 shift
				4194	UC	0-1	page 4 shift
				4195	UC	0-1	page 5 shift
				4196	UC	0-1	page 6 shift
				4197	UC	0-1	page 7 shift
				4198	UC	0-1	page 8 shift
				4199	UC	0-1	page 9 shift

MIDIデータフォーマット

4200	UC	0-1	LCD display mode	4446	SC*8	c	last disk format ID
4201	UC	0-1	naming type	4454	SC*16	c	last volume name
4202	UC	0-1	naming write	4470	UC	0	reserved
4203	UC	0-1	shift off/mode change	4471	SC*16	c	last sample name L
4204	UC	0-4	popup type	4487	UC	0	reserved
4205	UC	0-1	cursor auto wrap	4488	SC*16	c	last sample name R
4206	UC	0-1	auto target change	4504	UC	0	reserved
4207	UC	0-1	MIDI->target type	4505	UC	0-1	last device select (true)
4208	UC	0-2	effect bypass type	4506	UC	0-2	last device select
4209	UC	0-1	confirm sw	4507	UC	0-127	last orig key
4210	UC	0-1	memorize cursor pos	4508	UC*2	0	reserved
4211	UC	0-12	jump page / power on	4510	UL	0-99999000	last sample size
4212	UC	0	reserved	4514	UC	0-1	anti alias sw
4213	UC	0	reserved	4515	UC	0-1	de-emphasis sw
4214	UC	0-6	foot switch action	4516	UC	0-127	trigger start MIDI note number
4215	UC	0	reserved	4517	UC	0-120	trigger start MIDI cntrl change number
4216	UC	0-3	file sort type	4518	UC	0-127	trigger stop MIDI note number
4217	UC	0-1	file sort direction	4519	UC	0-120	trigger stop MIDI cntrl change number
4218	UC	0-1	volume sort type	4520	UC*96	0	reserved
4219	UC	0-1	volume sort direction				
4220	UC	0-4	memory sort type	4616	UC	0	reserved
4221	UC	0-1	memory sort direction	4617	UC	0	reserved
4222	UC*10	0	reserved	4618	UC*14	0	reserved
4232	UC	0	reserved	4632	UC	0-1	background load/save enable
4233	UC	0-1	rec effect enable sw	4633	UC	0-1	make preset sample sw
4234	UC	1-3	rec effect group	4634	UC	0	reserved
4235	UC	0-17	rec effect type (注2)	4635	UC	0-1	division of volume/FD save
4236	SS*52		rec effect parameters (注1)	4636	UC	0-1	power on load sw
4340	UC	0-4	input source	4637	UC*16	c	power on load volume name
4341	SC	-64++24	digital input gain	4653	UC	0-5	confirm file name conflict (load)
4342	UC	0-3	input mode	4654	UC	0-5	confirm file name conflict (save)
4343	UC	0-2	device select	4655	UC*57	0	reserved
4344	SC*8	c	disk format ID				
4352	SC*16	c	sample name	4712	UC	0-2	system clock
4368	UC*2	0	reserved	4713	UC	0	reserved
4370	UL	0-2000	pre trigger time	4714	UC	0-1	digital out format
4374	UC	0-4	start trigger type	4715	UC	0-3	system word clock
4375	UC	0-63	start trigger level	4716	UC	0-3	level meter peak hold sw
4376	UC	0-4	stop trigger type	4717	UC	0-1	level meter fall time
4377	UC	0-63	stop trigger level	4718	UC	0	reserved
4378	SC*16	c	sample name	4719	UC	0-4	level meter select
4394	UC*35	0	reserved	4720	UC*8	0	reserved
4429	UC	0-1	rec mode				
4430	SC	-1-127	original key	4728	UC	0-1	foot switch type
4431	UC	0	reserved	4729	UC*15	0	reserved
4432	SL	0-99999000	rec length				
4436	UC	0-1	effect rec sw	4744	SC	0-2	wave edit scale
4437	UC	1-2	sampling fs	4745	UC	0-1	wave edit over view
4438	UC	0-127	high limit	4746	SC	0-3	wave edit scrub device
4439	UC	0-127	low limit	4747	UC	0-1	wave edit scrub pitch
4440	UC	0	reserved	4748	SC	0-2	wave edit jump to address
4441	UC	0-1	add take number	4749	SC	0-50	wave edit scroll margin
4442	UC	0-2	add orig key	4750	UC	0-1	wave edit undo
4443	UC	0-1	post rec info sw	4751	UC*9	0	reserved
4444	UC	0-1	post rec map sw	4760	UC	0-1	program change receive disable sw
4445	UC	0-1	post rec trim sw	4761	UC	-	reserved
				4762	UC	0-1	bulk protect sw

4763	UC	0-1	after touch receive disable sw
4764	UC	0-1	control change receive disable sw
4765	UC	0-1	pitch bend receive disable sw
4766	UC	0-1	realtime message receive disable sw
4767	UC	0-17	MIDI device number
4768	UC*8	0	reserved
4776	SC	± 63	master fine tuning
4777	SC	± 127	master note shift
4778	UC	0-15	MIDI basic receive channel
4779	UC	b	b0:program change ch,b1:OMNI sw
4780	UC*8	0-3	assignable out to stereo
4788	UC	0-4	stereo to assignable out
4789	UC	0	reserved
4790	UC	0	reserved
4791	UC	0	reserved

4792	UC	0-128	PC load PC number 0
4793	UC	0	reserved
4794	SC*16	c	PC load volume name 0

:

PC load 1..31 としてPC load PC numberからpc load volume name のセット
が31組続く

:

5368	SC	0-2	stereo bus level adjust
5369	UC	0	reserved
5370	UC	0	reserved
5371	UC	0	reserved
5372	UC	0	reserved
5373	UC	0	reserved
5374	UC	0-1	disk sample edit protect
5375	UC	0-3	inst output level offset
5376	UC*64	0	reserved

5440 UC*1344 job style 2

6784 UC*1344 job style 3

8128

(注1) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) type数はgroupによって異なる

(注3) 付表2の末尾のtemplate詳細参照のこと

MIDIデータフォーマット

システムパラメーターのparameter change table を以下に示す。

p0...p5	parameter number	10進数
s	data size	UC 符号なし8ビット
		SC 符号付き8ビット (2の補数)
		US 符号なし16ビット
		SS 符号付き16ビット (2の補数)
		UL 符号なし32ビット
		SL 符号付き32ビット (2の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数
c		※を除く表示可能なASCIIコード
m	r/w mode	R リードオンリー

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
0	0	-	-	-	-	UL	0-1		background load/save enable
0	1	0	-	-	-	UL	0-5		confirm file name conflict (load) (注1)
0	1	1	-	-	-	UL	0-5		confirm file name conflict (save) (注1)
0	2	-	-	-	-	UL	0-1		make preset sample sw
0	3	-	-	-	-	UL	0-1		power on load sw
0	4	-	-	-	-	UC*16	c		power on load volume name
0	5	-	-	-	-	UL	0-7		A7000 SCSI ID
0	6	0-7	-	-	-	UL	0-1		select mount ID
0	7	-	-	-	-	UL	0-8		OS file load SCSI ID
0	8	-	-	-	-	UC*16	c		OS file load name
0	9	-	-	-	-	UL	0-1		division of volume/FD save
0	10	-	-	-	-	UL	0-2		system clock (0:48k,1:44.1k,2:ext)
0	11	-	-	-	-	UL	0-3		system word clock (0:CD/DAT,1:AES/EBU,2:YAMAHA,3:BNC)
0	12	-	-	-	-	UL	0-1		digital out format (0:consumer,1:professional)
0	13	-	-	-	-	-	-		reserved
0	14	-	-	-	-	UL	0-3		level meter peak hold sw (0:off,1:hold 1s,2:hold 2s,3:hold)
0	15	-	-	-	-	UL	0-1		level meter fall time (0:fast,1:slow)
0	17	-	-	-	-	UL	0-1		program change receive disable sw
0	18	-	-	-	-	-	-		reserved
0	19	-	-	-	-	UL	0-1		bulk protect sw
0	20	-	-	-	-	UL	0-1		after touch receive disable sw
0	21	-	-	-	-	UL	0-1		control change receive disable sw
0	22	-	-	-	-	UL	0-1		pitch bend receive disable sw
0	23	-	-	-	-	UL	0-1		realtime message receive disable sw
0	24	0	-	-	-	UL	0-59		calendar clock sec
0	24	1	-	-	-	UL	0-59		calendar clock minute
0	24	2	-	-	-	UL	0-23		calendar clock hour
0	24	3	-	-	-	UL	1-31		calendar clock day
0	24	4	-	-	-	UL	0-11		calendar clock month
0	24	5	-	-	-	UL	90-180		calendar clock year
0	25	-	-	-	-	UL	0-17		MIDI device number (0:off,17:all)
0	26	-	-	-	-	UL	0-1	R	battery status
0	27	0-3	-	-	-	UC*8	c		job style name
0	28	-	-	-	-	UL	0-2		current style
0	29	-	-	-	-	SL	0-2		stereo bus level adjust (0:-6dB,1:0dB,2:+6dB)
0	30	-	-	-	-	UL	0-4		level meter select (0:stereo,1-4:AS1/2-AS7/8)
0	31	-	-	-	-	-	-		reserved
0	32	-	-	-	-	-	-		reserved
0	33	-	-	-	-	-	-		reserved
0	34	-	-	-	-	-	-		reserved
0	35	-	-	-	-	-	-		reserved
0	36	-	-	-	-	UL	0-1		disk sample edit protect

0	37	-	-	-	-	UL	0-3	inst output level offset (0:0dB,1:+6dB,2:+12dB,3:+18dB)
0	38	-	-	-	-	UC*4		OS file version
1	1	0	-	-	-	SC	± 63	master fine tuning
1	1	1	-	-	-	SC	± 127	master note shift
1	1	2	-	-	-	UC	0-15	MIDI basic receive channel
1	1	3	-	-	-	UC	0-1	program change ch (0:inst recv ch (PFM) , 1:basic recv ch)
1	1	4	0-31	0	-	UC	0-128	PC load PC number
1	1	4	0-31	1	-	UC*16	c	PC load volume name
1	1	5	-	-	-	UC	0-1	MIDI basic channel OMNI sw
1	1	10	-	-	-	UC	0-4	stereo to assignable out (0:off,1:AS1&2,...,4:AS7&8)
1	1	11	0-7	-	-	UC	0-3	assignable out to stereo (0:L,1:R,2:L&R)
1	1	13	-	-	-	-	-	reserved
1	1	14	-	-	-	-	-	reserved
4	0	0	0	-	-	UC	0-1	LCD display mode (0:black,1:white)
4	0	0	1	-	-	UC	0-4	popup type (0:center,1:under,2:right)
4	0	0	2	-	-	UC	0-1	confirm sw
4	0	0	3	-	-	UC	0-1	cursor auto wrap
4	0	0	4	-	-	UC	0-1	memorize cursor pos
4	0	0	5	-	-	UC	0-12	jump page / power on (0:off,1:mark[0],...,12:mark[9])
4	0	1	0	-	-	UC	0-1	shift key type
4	0	1	1	-	-	UC	0-1	swap main/sub page
4	0	1	2	-	-	UC	0-1	shift off / mode change
4	0	2	0	-	-	UC	0-1	audition type (0:direct,1:tenkey)
4	0	2	1	-	-	UC	0-1	audition mode (0:normal,1:ignore off)
4	0	2	2	0	-	UC	0-1	audition auto orig.key
4	0	2	2	1	-	UC	0-1	audition auto target
4	0	2	2	2	-	UC	0-1	audition sequential transmit ch
4	0	2	2	3	-	UC	0-1	audition sequential velocity
4	0	2	2	4	-	UC	0-8	sequential note number
4	0	2	2	5	-	UC	0-15	audition transmit ch
4	0	2	2	6	-	UC	1-127	audition velocity
4	0	2	2	7	-	UC	0-127	audition note number
----- <Audition type = with ten key> -----								
4	0	2	3	0	0	UC	0-15	[0] transmit ch
4	0	2	3	0	1	UC	1-127	[0] velocity
4	0	2	3	0	2	UC	0-127	[0] note number
4	0	2	3	1	0	UC	0-15	[-] transmit ch
4	0	2	3	1	1	UC	1-127	[-] velocity
4	0	2	3	1	2	UC	0-127	[-] note number
4	0	2	3	2	0	UC	0-15	[e] transmit ch
4	0	2	3	2	1	UC	1-127	[e] velocity
4	0	2	3	2	2	UC	0-127	[e] note number
4	0	2	3	3	0	UC	0-15	[1] transmit ch
4	0	2	3	3	1	UC	1-127	[1] velocity
4	0	2	3	3	2	UC	0-127	[1] note number
4	0	2	3	4	0	UC	0-15	[2] transmit ch
4	0	2	3	4	1	UC	1-127	[2] velocity
4	0	2	3	4	2	UC	0-127	[2] note number
4	0	2	3	5	0	UC	0-15	[3] transmit ch
4	0	2	3	5	1	UC	1-127	[3] velocity
4	0	2	3	5	2	UC	0-127	[3] note number
4	0	2	3	6	0	UC	0-15	[4] transmit ch
4	0	2	3	6	1	UC	1-127	[4] velocity
4	0	2	3	6	2	UC	0-127	[4] note number
4	0	2	3	7	0	UC	0-15	[5] transmit ch

MIDIデータフォーマット

4	0	2	3	7	1	UC	1-127	[5] velocity
4	0	2	3	7	2	UC	0-127	[5] note number
4	0	2	3	8	0	UC	0-15	[6] transmit ch
4	0	2	3	8	1	UC	1-127	[6] velocity
4	0	2	3	8	2	UC	0-127	[6] note number
4	0	2	3	9	0	UC	0-15	[7] transmit ch
4	0	2	3	9	1	UC	1-127	[7] velocity
4	0	2	3	9	2	UC	0-127	[7] note number
4	0	2	3	10	0	UC	0-15	[8] transmit ch
4	0	2	3	10	1	UC	1-127	[8] velocity
4	0	2	3	10	2	UC	0-127	[8] note number
4	0	2	3	11	0	UC	0-15	[9] transmit ch
4	0	2	3	11	1	UC	1-127	[9] velocity
4	0	2	3	11	2	UC	0-127	[9] note number

4	0	3	0	-	-	UC	0-1	MIDI->target type (0:direct,1:real)
4	0	3	1	-	-	UC	0-1	note display by (0:pitch name,1:MIDI key #)
4	0	4	0	-	-	UC	0-1	foot switch type (0:YAMAHA,1:not YAMAHA)
4	0	4	1	-	-	UC	0-6	foot switch action (0:off,1:Audition,2:shift3:MIDI in,4:MIDI tgt5:rec trig,6:sustain)
4	0	4	2	-	-	UC	0-2	effect bypass type (0:both,1:system,2:voice)
4	1	0	-	-	-	UC	0-1	[EF BYPASS] sw
5	1	0	0	-	-	UC	0-4	input source (0:analog,1:CD/DAT,2:AES/EBU,3:YAMAHA,4:ST out)
5	1	0	1	-	-	SC	-64+24	digital input gain
5	1	0	2	-	-	UC	0-3	input mode (0:L/R,1:L,2:R,3:L+R)
5	1	1	3	-	-	-	-	reserved
5	1	2	0	-	-	UC	0-2	device select (0:wave memory,1:disk,2:auto select)
5	1	2	1	-	-	UC*8	c	disk format ID
5	1	2	2	-	-	UC*16	c	disk volume name
5	1	2	3	-	-	UL	0-2000	pre trigger time
5	1	2	4	-	-	UC	0-4	start trigger type (0>manual,1:level,2:MIDI key on,3:MIDI control (on) ,4:MIDI start)
5	1	2	5	-	-	UC	0-63	start trigger level
5	1	2	6	-	-	UC	0-4	stop trigger type (0>manual,1:level,2:MIDI key on,3:MIDI control (on) ,4:MIDI start)
5	1	2	7	-	-	UC	0-63	stop trigger level
5	1	2	8	-	-	UC*16	c	sample name
5	1	2	10	-	-	UC	0-1	rec mode (0:mono,1:stereo)
5	1	2	11	-	-	SC	-1-127	original key (-1:auto)
5	1	2	12	-	-	SL	0-99999000	rec length0:-----
5	1	2	13	-	-	UC	0-1	effect rec sw
5	1	2	14	-	-	UC	1-2	sampling fs (1:2/3sys clock,2:sys clock)
5	1	2	15	-	-	UC	0-127	high limit
5	1	2	16	-	-	UC	0-127	low limit
5	1	2	18	-	-	UC	0-1	add take number
5	1	2	19	-	-	UC	0-2	add orig key
5	1	2	20	-	-	UC	0-1	post rec info sw
5	1	2	21	-	-	UC	0-1	post rec map sw
5	1	2	22	-	-	UC	0-1	post rec trim sw
5	1	2	23	-	-	UC*8	c	last disk format ID
5	1	2	24	-	-	UC*16	c	last disk volume name
5	1	2	25	-	-	UC*16	c	last sample name L
5	1	2	26	-	-	UC*16	c	last sample name R
5	1	2	27	-	-	UC	0-1	last device select (true) (0:wave memory,1:disk)
5	1	2	28	-	-	UC	0-2	last device select
5	1	2	29	-	-	UC	0-127	last orig key

5	1	2	36	-	-	UL	0-99999000	last sample size
5	1	2	30	-	-	UC	0-1	anti alias sw
5	1	2	31	-	-	UC	0-1	de-emphasis sw
5	1	2	32	-	-	UC	0-127	trigger start MIDI note number
5	1	2	33	-	-	UC	0-120	trigger start MIDI cntrl change number
5	1	2	34	-	-	UC	0-127	trigger stop MIDI note number
5	1	2	35	-	-	UC	0-120	trigger stop MIDI cntrl change number
5	5	0	-	-	-	UC	1-3	rec effect group
5	5	1	-	-	-	UC	0-17	rec effect type (注5)
5	5	2	-	-	-	UC	0-1	rec effect enable sw
5	5	3	0-51	-	-	SS		rec effect parameters (注4)
5	5	4	-	-	-	UC	0-3	W rec effect template no
5	5	5	-	-	-	UC	0-3	W rec effect template regist no
7	1	0	0-15	-	-	UC*8	c	amplitude EG template table name
7	1	1	0-15	-	-	UC*14		amplitude EG template table data (注6)
7	1	2	0-15	-	-	UC*8	c	pitch EG template table name
7	1	3	0-15	-	-	UC*15		pitch EG template table data (注6)
7	1	4	0-15	-	-	UC*8	c	filter EG template table name
7	1	5	0-15	-	-	UC*14		filter EG template table data (注6)
7	1	6	0-3	-	-	UC*8	c	effect template table name
7	1	7	0-3	-	-	UC*108		effect template table data (注6)
8	0-1	0-15	-	-	-	UC*10	c	user keyword
6	1	1	-	-	-	SL	0-1	wave edit length lock
6	1	2	-	-	-	SL	0-1	wave edit auto zero
6	1	3	-	-	-	SL	0-1	wave edit auto Snap
6	1	4	-	-	-	SL	0-1	wave edit display L/R
6	2	1	-	-	-	SL	0-1	wave edit mode (0:mono,1:stereo)
6	2	2	-	-	-	SL	0-1	wave edit L/R
6	2	3	-	-	-	SL	0-2	wave edit scale (0:adrs,1:time,2:beat)
6	2	4	-	-	-	SL	20-240	wave edit time BPM
6	2	5	-	-	-	SL	0-1	wave edit undo sw
6	2	6	-	-	-	SL	0-1	wave edit over view
6	2	7	-	-	-	SL	0-3	wave edit scrub device (0:--,1:jog,2:sht,3:r&s)
6	2	8	-	-	-	SL	0-1	wave edit scrub pitch (0:low,1:high)
6	2	9	-	-	-	SL	0-2	wave edit jump to address (0:auto,1:crsr,2:man)
6	2	10	-	-	-	SL	0-50	wave edit scroll margin
6	2	11	-	-	-	SL	0-127	wave edit release rate
6	2	12	-	-	-	SL	0-SE (注2)	wave edit monitor address
6	2	13	-	-	-	SL	0-1	wave edit loop target
6	3	0	-	-	-	SL	0-WE (注2)	wave edit wave start
6	3	1	-	-	-	SL	0-SE (注2)	wave edit wave end
6	3	2	-	-	-	SL	LK-HK (注2)	wave edit orig key
6	3	3	-	-	-	SL	1-65535	wave edit fs
6	3	4	-	-	-	SL	±63	wave edit fine tune
6	3	5	-	-	-	SL	0-OK (注2)	wave edit high key
6	3	6	-	-	-	SL	OK-127	wave edit low key
6	3	7	-	-	-	SL	0-7	wave edit loop mode (注3)
6	3	8	-	-	-	SL	±63	wave edit loop fine tune
6	3	9	-	-	-	SL	±63	wave edit release loop fine tune
6	3	10	-	-	-	SL	WS-LE (注2)	wave edit sustain loop start
6	3	11	-	-	-	SL	LS-WE (注2)	wave edit sustain loop end
6	3	12	-	-	-	SL	WS-RE (注2)	wave edit release loop start
6	3	13	-	-	-	SL	RS-WE (注2)	wave edit release loop end

MIDIデータフォーマット

(注1) 0:confirm any time,1:auto rename all,2:rename & confirm,3:skip all,4:replace all,5:about

(注2) WS=wave edit wave start, WE=wave edit wave end, SE=sample end,
 LS=wave edit sus loop start, LE=wave edit sus loop end,
 RS=wave edit rel loop start, RE=wave edit rel loop end,
 LK=wave edit low key, HK=wave edit high key, OK=wave edit orig key,

(注3) loop mode=
 0:forward no loop,
 1:forward sustain loop no exit,
 2:forward sustain loop key off exit,
 3:forward sustain & release loop,
 4:forward alternate sustain loop no exit,
 5:reverse no loop,
 6:reverse sustain loop no exit,
 7:reverse alternate sustain loop no exit

(注4) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注5) type数はgroupによって異なる

(注6) 付表2の末尾のtemplate詳細参照のこと

template詳細

p	offset	10進数
s	data size	UC 符号なし8ビット
	SC	符号付き8ビット(2の補数)
	US	符号なし16ビット
	SS	符号付き16ビット(2の補数)
	UL	符号なし32ビット
	SL	符号付き32ビット(2の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数

amplitude EG template table data

p	s	v	name
0000	UC	0-127	r1
0001	UC	0-127	r2
0002	UC	0-127	r3
0003	UC	0-127	r4
0004	UC	0-127	rr1
0005	UC	0-127	rr2
0006	UC	0-127	l0
0007	UC	0-127	l1
0008	UC	0-127	l2
0009	UC	0-127	l3
0010	UC	0-127	l4
0011	UC	0-127	rl1
0012	UC	0-127	rl2
0013	UC	0-3	loop

pitch EG template table data

p	s	v	name
0000	UC	0-127	r1
0001	UC	0-127	r2
0002	UC	0-127	r3
0003	UC	0-127	r4
0004	UC	0-127	rr1
0005	UC	0-127	rr2
0006	UC	±63	l0
0007	UC	±63	l1
0008	UC	±63	l2
0009	UC	±63	l3
0010	UC	±63	l4
0011	UC	±63	rl1
0012	UC	±63	rl2
0013	UC	0-24	range
0014	UC	0-3	loop

filter EG template table data

p	s	v	name
0000	UC	0-127	r1
0001	UC	0-127	r2
0002	UC	0-127	r3
0003	UC	0-127	r4
0004	UC	0-127	rr1
0005	UC	0-127	rr2
0006	UC	±127	fc0
0007	UC	±127	fc1
0008	UC	±127	fc2
0009	UC	±127	fc3
0010	UC	±127	fc4
0011	UC	±127	rfc1
0012	UC	±127	rfc2
0013	UC	0-3	loop

effect template table data

p	s	v	name
0000	UC	-	reserved
0001	UC	0-1	enable sw
0002	UC	1-3	type group
0003	UC	0-17	type number (注1)
0004	SS*52		parameters (注2)

(注1) type数はgroupによって異なる

(注2) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

object templates

p	s	v	name
0000	UC*8	c	amplitude EG template table name : amplitude EG template table nameを15回繰返す :
0128	UC*14		amplitude EG template table data : amplitude EG template table dataを15回繰返す :
0352	UC*8	c	pitch EG template table name : pitch EG template table nameを15回繰返す :
0480	UC*16		pitch EG template table data : pitch EG template table dataを15回繰返す :
0736	UC*8	c	filter EG template table name : filter EG template table nameを15回繰返す :
0864	UC*14		filter EG template table data : filter EG template table dataを15回繰返す :
1088	UC*8	c	effect template table name : effect template table nameを3回繰返す :
1120	UC*108		effect template table data : effect template table dataを3回繰返す :

付表3 : switch remote switch number

ppppppp	パネル名称		
		35	[SELECT]
		36	[BYPASS]
		37	[DAMP]
		38	[AUDITION]
		39	[-1]
		40	[+1]
		41	[]
		42	[]
		43	[]
		44	[]
		45	[ENT]
1	[SHIFT] (left)		
2	[F1]		
3	[F2]		
4	[F3]		
5	[F4]		
6	[F5]		
7	[F6]		
8	[F7]		
9	[F8]		
10	[SHIFT] (right)		
11	[MEMORY]		
12	[DISK]		
13	[RECORDING]		
14	[EDIT]		
15	[EXIT]		
16	[PREVIOUS]		
17	[NEXT]		
18	[JUMP/MARK]		
19	[SIMUL VIEW]		
20	[PERFORM]		
21	[VOICE]		
22	[DRUM]		
23	[TRIG LIST]		
24	[SAMPLE]		
25	[OTHERS]		
26	[7/15]		
27	[STEREO]		
28	[COMMAND]		
29	[MASTER]		
30	[SYSTEM]		
31	[SETUP]		
32	[MIDI]		
33	[DIAGNOSIS]		
34	[UNDO]		

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	: x	: 1 - 16	: memorized
Channel Changed	: x	: 1 - 16	:
Mode Default	: x	: 1,2,3,4	: memorized
Mode Messages	: x	: POLY,MONO(M=1)	: voice only
Mode altered	: *****	: x	:
Note Number : True voice	: x : *****	: 0 - 127 : 0 - 127	:
Velocity Note ON	: x	: o v=1-127	:
Velocity Note OFF	: x	: x	:
After Key's	: x	: x	:
Touch Ch's	: x	: o	:
Pitch Bender	: x	: o	*1:7 bit resolution
Control 5	: x	: o	*1:portamento time
Control 7	: x	: o	*1:volume
Control 10	: x	: o	*1:pan
Control 64	: x	: o	*1:sustain
Control 65	: x	: o	*1:portamento
Change 0 - 120	: x	: o	*1:(assignable)
All Sound Off(120)	: x	: o	:
ResetAllCntrl(121)	: x	: o	:
Prog Change : True #	: x : *****	: o 0-127 : o 0-127	*1: *2:
System Exclusive	: o	: o	*3: object etc.
common : Song Pos.	: x	: x	:
common : Song Sel.	: x	: x	:
common : Tune	: x	: x	:
System :Clock	: x	: x	:
Real Time :Commands	: x	: o	*1:
Aux :Local ON/OFF	: x	: x	:
Aux :All Notes OFF	: x	: o	:
Mes- :Active Sense	: x	: o	:
sages:Reset	: x	: x	:
Note *1	*1 receive if each receive filter = enable.		
Note *2	*2 receive if Program Change is assigned to objects.		
Note *3	*3 receive if device No is not off.		
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO
			o : Yes
			x : No

ヤマハ株式会社