



# GUIDEBOOK

## ヤマハW5/W7 Version2 ガイドブック

W5/W7 Version2 新機能徹底分析!!  
W5/W7 必殺! 表技/ウミ苺コレクション

W5/W7 Version2 新機能徹底分析!!  
W5/W7 必殺! 表技/ウミ苺コレクション

ヤマハミュージックシンセサイザーマガジン

**W5/W7**  
臨時増刊号



# さらに進化したW5/W7 Version 2の新機能とは？

取扱説明書  
参照ページ  
( : 本書)

## Version 2で追加された機能

SONG		SONGを録音、編集、再生する	79
SONG		SONGを演奏するための設定	83
ソングプレイ		ワンタッチでソングを呼び出せるクイックソングセレクト	18
		再生中にソングセットアップへ移動	18
		曲の先頭からのノートイベント以外のデータを送信してから再生	18
		単トラックのソロ演奏	12
		マルチ、シーケンサープレイの画面において小節ナンバーを表示	18
▶ マルチの設定		ボイスのアサイン、音量、パン、インサージョンエフェクトのON/OFF、システムエフェクト1~3のセンドレベル、システムエフェクト1~3のタイプ、システムエフェクト1~3のパラメーター、シフト、チューン、ピッチベンドレンジの設定	
(ミキサー画面)	[F1]	16チャンネルミキサー感覚でマルチを設定	83
	[SHIFT]+[F2]	ミキサー画面の上下へジャンプして表示	18
(インスト画面)	[SHIFT]+[F1]	マルチの設定を文字と数値で表示	86
		ディレイタイムをテンポで指定	18
カテゴリーサーチ	[F5]	同カテゴリーのボイスを検索して移動	9
ボイスディレクトリー	[F8]	ボイスの一覧表示。[F8]をもう一度押すとカテゴリーを表示	9
▶ シーケンサープレイ		[F2]	シーケンサーを再生するための設定
		Click Beatを音符キー(テンキー)で設定	19
		外部シンクの場合、テンポを( )で表示	18
ソングネーム	[F7]	ソングネームの設定	88
ソングディレクトリー	[F8]	ソングの一覧表示	88
プレイエフェクト	[SHIFT]+[F1]	データを書き替えずにノリを変える	13
キュープレイ	[SHIFT]+[F2]	小節やソングをジャンプしながら再生	10
▶ ソングセットアップ		[F3]	MIDIやキーボードなどの演奏に関する設定
MIDIフィルター	[F5]	シーケンサーの録音/再生時のMIDI送受信に関する設定	89
トラックトランスミットチャンネル	[F6]	シーケンサーの各トラックのMIDI送信チャンネルの設定	89
キーボードセットアップ	[F7]	キーボードモード(ノーマル/スプリット/レイヤー/4ゾーン)の設定	90
		演奏に合わせてスプリットポイントが移動するダイナミックスプリット	16
		ワンタッチで設定できるクイックスプリット、クイックレイヤー	16
		キーボードモード=ノーマルでトランスポーズを設定	18
アザーセットアップ	[F8]	ネクストソング、MIDIコントロール、シンク口、トランスポーズの設定	91
STORE		マルチの設定を任意のソングナンバーに保存する	82
ストアマルチ		[F2]	*ストアをオート/マニュアル選択できる(ユーティリティモード)
RECORD		録音の方法を選んで、ソングを録音する	92
ソングレコーディング		ソロ、ミュートなどのスイッチ操作を録音してリミックスやミュート	12
▶ リアルタイムレコーディング		実際に演奏しながら録音する	95
		レコーディングスタートのカウントを3パターンから選択	19
		Quantize, Click Beatを音符キー(テンキー)で設定	19
オーバーダビング	[F6]	すでに録音されているトラックに重ねて録音する	95
リブレース	[F7]	すでに録音されているデータを小節単位で消しながら録音する	95
パンチイン	[F8]	指定したポイントからポイントまでをリブレース録音する	95
		指定したポイントからポイントまでをループ録音する (マルチトラックループレコーディング)	11
▶ ステップレコーディング		[F5]	演奏を1音1音プログラムしながら録音する
		Click Beatを音符キー(テンキー)で設定	19
		カーソルを次のノートイベントへ移動	19
トランスポーズ	[SHIFT]+[F1] [SHIFT]+[F2]	入力するキーボードのトランスポーズを設定	19

新機能徹底分析!!

音楽をつくるための環境を追求した、理想的なワークステーション型シンセサイザーとして1994年10月に登場したW5/W7が、数々の新機能を携えてVersion 2として新たに登場しました。まずは、この全機能マップで、どの部分にどのような機能が追加されたかをご覧ください。

取扱説明書  
参照ページ  
( : 本書)

ソングエディット		EDIT	録音したソングデータのイベント単位のエディット	98
▶ シーケンストラック	F1		シーケンストラックのエディット	98
インサート	F4		システムエクスクルーシブでパラメーターチェンジを入力	19
チェンジ	F5		シーケンストラックイベントデータを挿入	98
グラフィック	F6		シーケンストラックのイベントデータを変更	100
			ノートイベントのグラフィック表示	102
			カーソルを次のノートイベントへ移動	19
			小節番号をテンキーで指定	19
▶ テンポトラック	F2		テンポトラックのエディット	103
インサート	F4		テンポ変更データを曲の途中に挿入	103
チェンジ	F5		テンポ変更データのテンポ値の変更	103
ソングジョブ		JOB	ソング/トラック/小節ごとのデータを編集	104
▶ ジョブ1	F2		ソングやトラックに関するジョブ	106
コピーソング	SHIFT + F1		ソング単位のコピー	106
アペンドソング	SHIFT + F2		2つのソングの接続	107
クリアソング	SHIFT + F3		指定したソングのデータをすべて消去する	108
コピートラック	SHIFT + F4		トラックの演奏データをソング間でコピー	109
クリアトラック	SHIFT + F5		トラックの演奏データの消去	110
ミックストラック	SHIFT + F6		トラック間での演奏データのミックス	111
ノーマライズプレイエフェクト	SHIFT + F7		プレイエフェクトの設定をソングデータに書き込む	15
▶ ジョブ2	F3		1つのソング/トラックに対して小節単位で実行するジョブ	112
コピーメジャー	SHIFT + F1		同トラックの小節間で演奏データをコピー	112
イレースメジャー	SHIFT + F2		指定した小節のノート、イベントデータをすべて消去	113
クリエイトメジャー	SHIFT + F3		全トラックに新たに小節を挿入	114
デリートメジャー	SHIFT + F4		指定した小節範囲を全トラック同時に削除	115
インサートメジャー	SHIFT + F5		指定した小節範囲の演奏データを、全トラック同時に他の小節に挿入	116
シンアウト	SHIFT + F6		トラックからアフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジなどのデータを間引きする	117
エクストラクト	SHIFT + F7		トラックからアフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジなどのデータを別のトラックに取り出す	118
コードソート	SHIFT + F8		演奏データの和音を音程の高低順に並べ替える	119
▶ ジョブ3	F4		ソングのイベントをまとめて変更するジョブ	120
クオンタイズ	SHIFT + F1		演奏データのタイミングを揃える	120
			センス、ストレングスのパラメーターを追加	15
ムーブクロック	SHIFT + F2		演奏データのクロック位置の移動	121
モディファイゲートタイム	SHIFT + F3		演奏データのゲートタイムの変更	122
モディファイベロシティ	SHIFT + F4		演奏データのベロシティの修正	123
トランスポーズ	SHIFT + F5		演奏データの移調	124
シフトノート	SHIFT + F6		特定の音程だけを変更	125
クレッシェンド	SHIFT + F7		音量を少しずつ大きくする	126

SONG VOICEのモード切替時のIns. EFなどの設定初期化をするかしないかを選択できる ( 20ページ)

ボイスモード

VOICE

ボイスモード	VOICE	ボイスを選んで演奏する	127
トランスポーズ	VOICE F1, F2	ボイス番号の1ケタ目だけを指定してボイスを切替(クイックPC) トランスポーズの設定(キーボードモード=ノーマルの場合) キーボードモードを表示(キーボードモード=ノーマル以外の場合)	9 19 16
カテゴリーサーチ	F5	同カテゴリーのボイスを検索して移動	9
ボイスディレクトリー	F8	ボイスの一覧表示。F8をもう一度押すとカテゴリーを表示	129
ボイスバンクの直接指定	SHIFT + F1 F8	ボイスバンクを直接指定	9

ボイスエディットモード	VOICE EDIT	ボイスを編集して音色を作り変える	131
ストアボイス	STORE	エディットしたボイスを任意のボイスナンバーに保存する	136
ストアボイス	F3	ソングボイス インターナルボイスバンク、ソング以外のボイス ソ ングボイス、のストアが可能に。	21
ボイスディレクトリー	F8	ストア先ボイスの一覧表示。F8をもう一度押すとカテゴリーを表示	9
ノーマルボイスエディット		ノーマルボイスの編集	132
▶ コモングループ	F1	1ボイス共通の設定	137
カテゴリー/ボリューム	F6 F2	ボイスのカテゴリーとボリュームの設定 エフェクトグループ、コントローラグループの設定をボイス間でコピー	137 20
ボイスネーム	F7	ボイスネームの設定	137
イニシャライズボイス	F8	ボイスデータのイニシャライズ	138
▶ エlementグループ	F2	Elementに関する設定	139
Elementアサイン	F5 F2	ボイスを構成するElementのアサイン カテゴリーでElementの検索も可能 Elementパラメーターをボイス間でコピー	139 20 20
パン	F6	パンの設定	139
ベロシティリミット	F7	ベロシティリミットの設定	140
ノートリミット	F8	ノートリミットの設定	140
▶ アンプリチュードグループ	F3	音量変化に関する設定	141
レベル	F7	音量に関する設定	141
エンベロープ	F8	音量の時間変化に関する設定	142
▶ フィルターグループ	F4	フィルター(音色)の設定	143
トーン	F7	フィルターの設定	143
エンベロープ	F8	フィルターの時間変化に関する設定	145

ディスクモード	DISK	フロッピーディスクとのデータのやりとり	173
ディスクステータス	F2	ディスクのメモリー状況の表示	180
セーブトゥーディスク	F3	ディスクへのデータのセーブ	181
ロードフロムディスク	F4	ディスクからのデータのロード	183
リネームファイル	F5	ディスク内のファイルネームの変更	186
デリートファイル	F6	ディスク内のファイルの削除	186
フォーマットディスク	F7	ディスクのフォーマット	187
オートロード		電源オン時に自動的に指定ファイルをロードする	22
オートプレイ		電源オン時に自動的に指定ファイルをロードし演奏を開始する	22

## ボイスバンク

GM ボイスバンク  
ノーマル128音色+ドラム8セット

インターナルボイスバンク  
ノーマル128音色+ドラム2セット

エクスターナルボイスバンク  
別売「拡張ウェブ/ボイスボード」装着時

プリセットボイスバンク  
P1: ノーマル128音色  
P2: ノーマル128音色 参照ページ  
P3: ノーマル128音色 8  
PD: ドラム4セット

ソングボイスバンク S1: 128+2 ボイス

ソングボイスバンク S2: 128+2 ボイス

ソングボイスバンク S16: 128+2 ボイス

ストア  
ボイス

▶ <b>ピッチグループ</b>	F5	音程に関する設定	146
スケール	F4	スケール(調律)の設定	146
チューン	F5	音程の微調整	147
ノートシフト	F6	ノートシフトの設定	147
センシティビティ	F7	鍵盤を弾くタッチの強弱による音程変化の設定	148
エンベロープ	F8	音程の時間変化に関する設定	149
▶ <b>エフェクトグループ</b>	F6	エフェクトに関する設定	150
システムエフェクトセンド	F4	システムエフェクト1~3のセンドレベルの設定	150
インサージョンエフェクトタイプ	F6	インサージョンエフェクトのタイプの設定	151
インサージョンエフェクトパラメーター	F7	インサージョンエフェクトのパラメーターの設定	152
インサージョンエフェクトコントロール	F8	インサージョンエフェクトのMIDIコントロールの設定	152
▶ <b>LFOグループ</b>	F7	LFOに関する設定	153
LFOパラメーター	F7	LFOのパラメーターの設定	153
LFOモジュレーション	F8	LFOのモジュレーションの設定	154
▶ <b>コントローラーグループ</b>	F8	各種コントローラーの設定	155
サステイン/エクスプレッションローリミット	F2	サステインフットスイッチとボリュームペダルの設定	155
ピッチベンド	F3	ピッチベンドの設定	156
アフタータッチ	F4	アフタータッチの設定	157
モジュレーションホイール	F5	モジュレーションホイールの設定	158
フットコントローラー	F6	フットコントローラーの設定	159
MIDIコントロール1	F7	MIDIコントロールの設定	160
MIDIコントロール2	F8	MIDIコントロールの設定	160
<b>ドラムボイスエディット</b>		ドラムボイスの編集(ノーマルボイスエディット参照)	161
▶ <b>コモングループ</b>	F1	1ドラムボイス共通の設定	161
▶ <b>キーグループ</b>	F2	鍵盤ごとのエレメントに関する設定	165
▶ <b>エフェクトグループ</b>	F7	エフェクトに関する設定	169
▶ <b>コントローラーグループ</b>	F8	各種コントローラーの設定	171

## ユーティリティモード UTILITY

## W5/W7全体に関する設定

189

メモリー	F1	1バンク単位でソングボイスを作成	192
イニシャルイズ	F2	インターナルへのコピー、およびコピー先ソング番号の指定が可能に インターナルボイスバンクのイニシャルイズ 使われていないインターナルエレメントの削除機能が追加に	21 192 22
ボイスバルクダンプ	F3	インターナルボイスデータのバルクダンプ	193
シンセサイザーセットアップ	F4	マスターチューン、ペロシティカーブ、コントローラーの設定	194
コントローラーズ	F5	CSスライダー、フットボリューム、フットコントローラーの設定 フットコントローラーのアサイン、CSスライダーのデータエントリー スライダー機能設定が追加	196 21
MIDIセットアップ	F6	MIDIに関する設定	197
アザーセットアップ*	F7	LCDコントラスト、エディットコンファームの設定 マルチのストアのオート/マニュアル切替	198 22
グリーティングメッセージ	F8	グリーティングメッセージの設定	198

W5/W7 Version 2

# 新機能 BEST 6

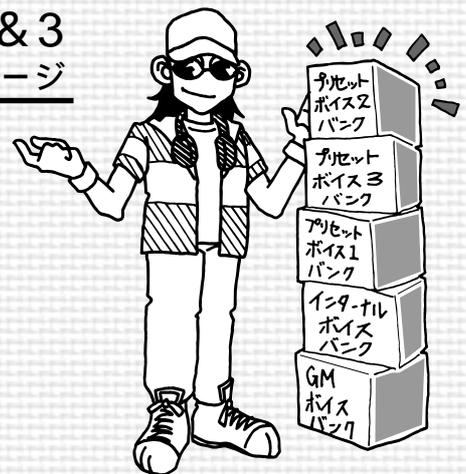
W5/W7 Version 2に搭載された新機能の中から、6つのバージョンアップポイントをクローズアップして、新しくなったW5/W7を解説します。



## プリセット ボイス バンク 2 & 3

8ページ

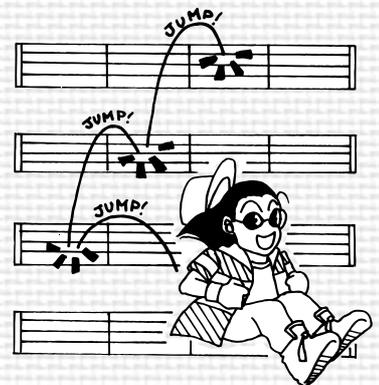
プリセット ボイスバンク2と3を追加して、ボイスバリエーションを充実しました。これにより GM、プリセット1, 2, 3、インターナルの5バンク分、トータル640 ノーマルボイス + 14ドラムボイスが用意されたことになります。新しいバンクには、ダンス系、テクノ系、SE系など、現在のミュージックシーンにマッチした音色を用意しました。



## キュー プレイ機能

10ページ

再生中に、あらかじめ設定しておいた小節 / ソングのポイントにジャンプ。ジャンプ後に続けて再生することもできます。違うソングにもジャンプできるので、ダイナミックなアレンジが可能です。



## マルチトラック ループレコーディング機能

11ページ

指定した小節間を繰り返し演奏させながらリズムマシン感覚でオーバーダビングできます。マルチトラック (AllTr) の設定にすればトラックを変更しながらループレコーディングも可能です。



新機能徹底分析!!



## リミックス ミュート機能

12ページ

ソロ/ミュートなどのトラックボタンの操作情報も録音できるようになりました。マイナスワントラックバージョンやリミックスバージョンなど、ユニークなアレンジも手軽に楽しめます。



## プレイ エフェクト機能

13ページ

27種類のプリセットタイプ(テンプレート)が用意されているので、同じ曲を27通りのリズムアレンジで再生することができます。また、元データを書き替えることなく、再生時にノリを調整することもできます。



## クイック スプリット & クイック レイヤー機能 ダイナミック スプリット機能

16ページ

クイック スプリット&クイック レイヤー機能を搭載し、素早いキーボードセットアップが可能になりました。ダイナミック スプリットは、演奏状況に合わせてスプリット ポイントが自動的に移動する機能です。スプリット ポイントを気にせずに演奏することができます。



そのほかにも、追加された機能がたくさんあります。 18ページ



# ダンス系など、先端サウンドシーン で使えるボイスを大幅追加!

—— プリセットボイスを2バンク(256ボイス)追加



従来のGM、プリセット、インターナルバンクに加えてプリセット2(工場出荷時の設定では、インターナルにも同じボイスがセットされています)プリセット3の2バンクが追加されました。これで電源オン時にすぐに使える音色はトータル640ノーマルボイス+14ドラムキットとなりました。さらに別売の拡張ウェーブ/ボイスボードとソングボイスをフルに使えば2000以上の音色をスタンバイさせることができます。プリセット2には従来のファクトリーセットのインターナルバンクのボイスが、プリセット3にはダンス系やテクノ系サウンドを強力にサポートした新しいボイスやコンティニューアスライダーやモジュレーションホイールで音色変化するユニークなボイスも用意されました。



プリセット2、3が追加されたことにより、ボイスバンク表示は次のようになりました。

- プリセット1: **P**または**P1**
- プリセット2: **P**または**P2**
- プリセット3: **P**または**P3**

## おすすめNew ボイス

プリセット3のボイスバンクの中からおすすめのボイスを紹介します。  
この他にも使えるNewボイスがそろっています。ぜひお試しください。

\* プリセットボイスバンク3のすべてのボイスについては、ボイスリスト(本書 - 36ページ - )をご参照ください。

003: Blue Lead	レゾナンスの効いたアナログシンセのリード音です。CSにフィルターのカットオフ周波数がアサインされていますので、CSを動かしながら弾くとユニークなサウンドが簡単に得られます。
010: N-Hall	穴に落ちていくようなSE音ですが、CSを動かすことによりフィルターの発振音をコントロールできます。
013: HaHahaha	笑い声をシュミレートしたボイスです。鍵盤を弾くタッチの強弱(ペロシティー)で笑い声の間隔、モジュレーションホイールで笑い方、CSでフィルターのコントロールができます。
017: MWScratch1	スクラッチをシュミレートしたボイスです。CSとモジュレーションホイールをコントロールしてDJになりきってみましょう。
032: Gang	ペロシティーでレゾナンスの効いたフィルターが大きく変化するシンセベース。CSを動かすことによりインサージョンエフェクトのロータリースピーカーの速さをコントロールできます。
053: Feed Pad	新ジャンルディストーションパッド。パッドにディストーションという通常はあまりない組み合わせですが、気持ち良く響きます。CSでレゾナンスがコントロールできます。
113: Feed	家畜がエサに群がっているさまを演出しています。
120: S.O.S	S.O.Sを表現したボイスです。CSで警報のベルとざわめきのバランスがコントロールできます。

プリセットボイスが増えたことにより、ボイスサーチやバンク設定のための機能が追加されました。

## カテゴリサーチで検索能力が大きく向上

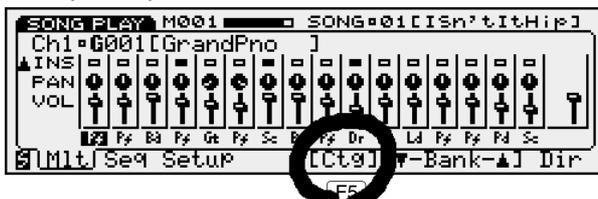
ボイスまたはソング(Multi)の各モードで、画面ファンクションキー(F5)の位置に「Ctg」が表示されているとき、(F5)(Ctg)を押すたびに、同じボイスカテゴリ内のボイスが次々と選択されます。

たとえば、選択したピアノのボイスが探しているイメージと違う場合、ボイスカテゴリPfに属するボイスをボイスナンバー順に次々と表示します。

ボイス表示



ソング(マルチ)表示



## ボイスディレクトリーでカテゴリを表示

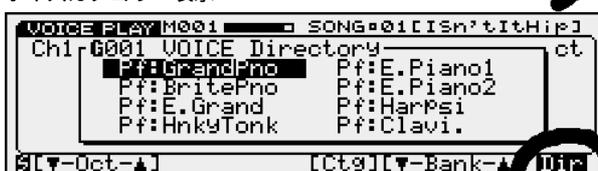
ボイスディレクトリー表示において(F8)(Dir)を押すと、ボイスナンバー表示部分がボイスカテゴリ表示に変わります。

(F8)(Dir)を押すたびにボイスナンバー ボイスカテゴリと表示が切り替わります。

ボイスナンバー表示



ボイスカテゴリ表示



## バンクの直接指定

ボイスモードおよびボイスディレクトリー画面で、SHIFTを押すと、画面下段に各バンク名(E\*, I, S, G, P1, P2, P3)およびドラムボイス/ノーマルボイス(Drum/Norm)切替\*\*が表示されるようになりました。SHIFT + (F1)\* ~ (F7)でバンクの直接指定、SHIFT + (F8)でドラムボイスとノーマルボイスの切り替えができます。

\* 別売「拡張ウェーブ/ボイスボード」装着時のみ(F1)にEが表示されます。

\*\* 10チャンネルはドラムボイスに固定のため、Drum/Normの切替は表示はされません。

ノーマルボイスの場合



ドラムボイスの場合



## クイックPCでスピーディなボイス切り替え

ボイスモード(取扱説明書 - 128ページ)でVOICEを押すとQuick PC(クイックプログラムチェンジ)と表示が現れ、ボイスナンバーの100の桁と10の桁が固定され、テンキー(0)~(9)入力が1の桁の設定となり、ENTERを押さなくてもボイスが切り替わります。





MUSIC SYNTHESIZER



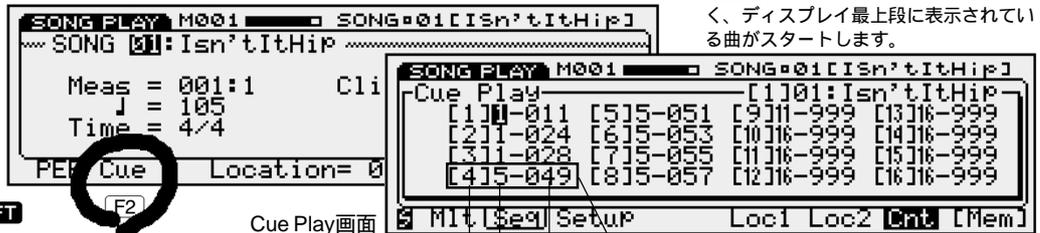
# 再生中に小節間 / ソング間をジャンプ

## ソング構成を大きくアレンジ!

—— キュープレイ機能

キュープレイは、W5/W7の大容量メモリー(16曲、10万音)をフルに活かす機能です。あらかじめソング / 小節の頭出ししたいポイントをトラックボタン① ~ ⑬に設定しておけば、再生中にトラックボタンを押して、そのポイントにジャンプ可能。トラックボタンから指を離しても再生を続けるコンティニュープレイも可能です。ラップ系プレイヤーには欠かせない強力な機能になることでしょう。

SONG PLAY(シフト)画面



\* [RUN]を押すと、キュープレイには関係なく、ディスプレイ最上段に表示されている曲がスタートします。

SHIFT

[F2]

Cue Play画面

トラックボタン  
ソングナンバー

小節

[F5] [F6] [F7] [F8]

例)トラックボタン④を押すとソングナンバー-5の49小節目にジャンプします。

### 操作

SONG [F2] (Seq) SHIFT + [F2]

- シーケンサーの設定画面(取扱説明書 - 87ページ)で **SHIFT + [F2]** (Cue) を押し、キュープレイの設定画面に入ります。
- 設定したいトラックボタンのソングナンバー、または小節ナンバーにカーソルを移動し、**[INC] [DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー + **[ENTER]**) でキューポイントのソングナンバーと小節ナンバーを設定します。  
**[F8]** ([Mem]) を押し、現在のポイント(ディスプレイ最上段に表示されているソングナンバー / 小節ナンバー) がキューポイントとしてメモリーされます。
- トラックボタン① ~ ⑬を押すと、設定したキューポイントから再生がスタートします。トラックボタンを押してキュープレイしてみましょう。  
**[F7]** (Cnt) を押し、"Cnt" の表示を反転させるとコンティニュープレイになり、トラックボタンから指を離しても再生を続けます。"Cnt" を通常表示(オフ)にすると、トラックボタンを押している間だけ、再生します。

### メモ

キュープレイの際は、トラックボタン① ~ ⑬がスタートボタンになります。

キュープレイの設定をセーブ / ロードする場合は、ファイル形式に「All Data」を選択してセーブ / ロードします。(取扱説明書 - 181ページ)

違う曲や離れたポイントにジャンプする場合は、データ転送に時間がかかる場合があります。

デモソング03:Push Trackはキュープレイを行うための構成になっています。お試しください。(本書 - 23ページ)



### Version Up Point

取扱説明書 - 87ページ参照

従来は**[F5]** (ロケーション1) **[F6]** (ロケーション2) による2ポイントのみのジャンプでしたが、キュープレイ機能により16ポイント追加されました。さらに、違う曲にもジャンプ可能になりました。鍵盤のすぐ上にあるトラックボタンを使用するため、操作性も良好です。コンティニューのON/OFFをうまく使いこなせば、プレイバリエーションは数倍にもなります。

たとえば、付属ディスクのデモ曲01「Isn't It Hip」の11小節目、24小節目などはオーケストラヒット的なフレーズなので、曲中のアクセントに活用したり、ブレイク的に鳴らすことができます。



# ループ機能がリアルタイム録音を強力にサポート!

—— マルチトラックループレコーディング機能

従来のレコーディング機能に加え、Version 2では特定の小節を繰り返し演奏させながら、重ねて録音(オーバーダビング)するループレコーディングが可能になりました。これにより、リズムマシン感覚のレコーディングが行えます。さらに録音トラックに“ AllTr ”(オールトラック)を指定しておけば、複数のトラックを次々と切り替えながらレコーディングが行えます(マルチトラックループレコーディング)。トラックを変更しながらループレコーディングを行えば「まずはイントロ8小節!」といったように、曲の一部を一気に完成させてしまうこともできます。

SONG REC (Pnch)画面



## 操作

SONG RECORD (Seq) F8 (Pnch)

- リアルタイムレコーディング1~7(取扱説明書 - 95ページ)同様に録音の準備をします。
- F8 (Pnch)を押してパンチイン録音を選択します。
- カーソルを“ Loop ”に移動して、INC/DECで“ on (Over)”を選択し、ループレコーディング(オーバーダビング)をオンにします。  
“ off (Rplc)”を選択すると、ループレコーディングはオフになり、通常のパンチイン録音(リプレース)になります。
- カーソルを“ From-To ”に移動して、ループする小節ナンバー(何小節目から何小節目までを繰り返すか)を設定します。  
F4 (AllTr)を押して、録音トラックにオールトラックを選択する(“ AllTr ”反転表示)と、マルチトラックループレコーディングになります。  
F4 (AllTr)を押して、“ AllTr ”を通常表示に戻すと、トラックのループレコーディングになります。
- RUNを押して、選択した小節間のループレコーディングをスタートします。STOP/TOPを押すとストップします。  
マルチトラックループレコーディングの場合は、録音中にト

ラックボタン1~16でトラックを切り替えて、複数のトラックを連続で録音することができます。

**メモ** 録音中に、SHIFTを押しながら鍵盤を押さえると、すでに録音されているその鍵盤にアサインされている音(ノート)を削除することができます。ドラムボイスのミスデータの削除などに便利です。

**注意!** クオンタイズ、またはプレイエフェクトをループレコーディングで使用すると、ループするたびにソングデータが書き替えられます。

繰り返して重ねて録音した場合、同時発音数(すべてのトラック合計)が32を越えないようにしてください。

録音時のクオンタイズは、すでに録音されているノート以外のデータ(ピッチベンド、コントロールチェンジ、アフタータッチ)にも影響します。



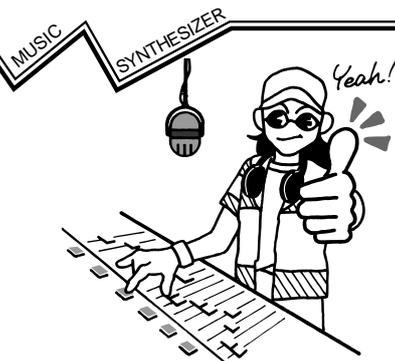
### Version Up Point 取扱説明書 - 92ページ参照

トラックボタン1~16を活用したレコーディングの操作性は従来から好評でしたが、ループ機能がそれを大きく飛躍させました。作曲時のひらめきを、複数のトラックに素早く記録できるメリットは大きいものです。また、ラップ系プレーヤーなどは、ループから新しいアイデアが生まれるかもしれません。



# W5/W7を使って バリバリのDJになれる!?

—— リミックスミュート機能



W5/W7はVersion 2から、**[SONG]** **[VOICE]** **[SELECT]** **[SOLO]** **[1]** ~ **[16]** のスイッチの操作情報を録音できるようにしました。さらに、パラメーターチェンジャーデータ(スイッチリモート: Switch Remote)を送信するようになりました。これにより、ソロ/ミュートなどのスイッチ操作を、空トラックに録音しておけば、演奏データ同様にスイッチ操作を再生することができます。

この機能の最大の利点は、あるソングのマルチトラックデータを元にしたリミックスバージョンを、簡単に何パターンも作れてしまうこと。

また、ライブなどでは、事前にもリミックスデータを作り上げておけば、本番ではスイッチングを気にすることなく、演奏に集中でき、より完璧なプレイが可能になるでしょう。

この新機能は「W5/W7のトラックボタンを最大限に活かす」と言っても過言ではない機能です。

SONG EDIT画面(録音されたスイッチリモート)

SONG EDIT		SONG#06[Init Song]			
Tr1					
		=====	TOP of track	=====	
01-11/96	SWR	1	[TR1]	127	
01-49/96	SWR	1	[TR1]	0	
01-95/96	SWR	1	[TR2]	127	
02-52/96	SWR	1	[TR2]	0	
[Seq]	Tempo	Ins	[Chng]	Grph	[DEL]

## 操作

- 録音したソングの空トラックを、録音トラックとして選択します。
- 通常の録音同様に、レコーディングをスタートします。
- [SONG]** **[VOICE]** **[SELECT]** **[SOLO]** **[1]** ~ **[16]** を押して、自由にミュートプレイします。選択したトラックにスイッチリモートが録音されます。(127 = オン、0 = オフ)

### メモ

鍵盤の演奏もスイッチ操作と同様に、同じトラックに録音されます。鍵盤演奏とスイッチ操作を同じトラックに録音すると、エディットが煩雑になります。できるだけ別トラックに録音することをおすすめします。

Version 2に付属の『W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION』ディスクの中にリミックスミュートを紹介するデモ(VCE\_EDIT.A1S)が入っています。お試しください。(本書 - 23ページ)

## 単一トラックソロ演奏モード

**[SELECT]** を押しながら **[SOLO]** を押すと、単一トラックのソロ演奏モードになります。( **[SELECT]**, **[SOLO]**, 選択したトラックボタン点灯 )

### メモ

**[SOLO]** を押しながら **[SELECT]** を押すと、全トラックのソロ演奏モードになります。スイッチリモートを録音するトラックの先頭に、このスイッチ操作を録音しておく、通常演奏/ソロ演奏切り替え操作ミス の予防になります。

### Up

## Version Up Point

スイッチリモートを送信/録音できるようになったことにより、リミックスが身近なものになりました。単一トラックのソロ演奏機能(上記参照)と併せて使用することにより、ライブパフォーマンスも向上し、強力なパワーツールとして活用できるでしょう。



MUSIC SYNTHESIZER



# ソングの元データを変更せずに、再生しながら曲のノリを変える!

—— プレイエフェクト機能

プレイエフェクトは、ソングを再生する時にクオンタイズをかけたリ、ベロシティやゲートタイムを増減するフィルター的な機能です。プレイエフェクトを使用することで、ソングデータそのものを変更することなく、演奏タイミングなどをリアルタイムで変更することができます。

**メモ** プレイエフェクトの設定はソングに記憶されません。また、ディスクにもセーブできません。ソングを切り替えたり、ディスクを交換すると、プレイエフェクトの設定は初期値に戻ります。

プレイエフェクトの設定をソングデータに反映させることができます。(ノーマライズプレイエフェクト 本書 - 15ページ参照)



SONG PLAY (シフト)画面

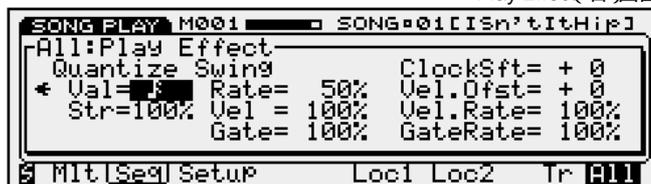
Play Effect(左)画面



[F2]

[F7] [F8]

Play Effect(右)画面



[F2]

[F7] [F8]

## プレイエフェクトで変更できるパラメーター

**Type(タイプ)**00 ~ 27  
01 ~ 27には、テンプレートタイプが記録されています。テンプレートを使用する場合は01 ~ 27からタイプを選択します。(選択した後にパラメーターを変更すると、テンプレートタイプは「\*[ ----- ]」になります。)最初から自分で設定する場合は「00」を選択します。

**Depth(デプス)**0 ~ 100%  
テンプレートタイプが「00」または「\*\*」以外の場合に、テンプレートのデプス(効果の深さ)を設定します。そのテンプレートでプリセットされているパラメーターが変更されます。(変更されたパラメーターは次ページの「プレイエフェクトテンプレートタイプリスト」をご参照ください。)  
\*タイプによってはデプスを「0」にしても、プレイエフェクトの効果がかかるものがあります。

**Quantize(クオンタイズ)**  
**Val(バリュー)**  
F, F#, F#, F#, G, G#, G#, A, A+, A#, A+, B, B+, B+, off

クオンタイズをかける時に、タイミング修正の基準になる音符を設定します。クオンタイズバリューは音符キー(テンキー)でも入力可能です。また、テンキーの「7」で「8分3連音符」と「8分音符+8分3連音符」を交互に、テンキーの「8」で「16分3連音符」と「16分音符+16分3連音符」を交互に入力できます。

**Str(ストレンクス)**0 ~ 100%  
クオンタイズをかける時に、演奏データのタイミングをどの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。

**Swing(スイング)**  
**Rate(レイト)**50 ~ 83%  
クオンタイズバリューで設定した音符の「裏の拍」にあたるデータの発音タイミングを後ろに移動します。リズムにスイング感を付加する設定です。

**Vel(ベロシティ)**0 ~ 200%  
クオンタイズバリューで設定した音符の「裏の拍」にあたるデータのベロシティ(強さ)を変更

します。スイング感を出す設定です。  
**Gate(ゲートタイム)**0 ~ 200%  
クオンタイズバリューで設定した音符の「裏の拍」にあたるデータのゲートタイム(長さ)を変更します。スイング感を出す設定です。

**ClockSft(クロックシフト)**- 99 ~ + 99  
トラックのすべてのデータの再生タイミングを、クロック単位で前後に移動します。

**Vel.Ofst(ベロシティオフセット)**- 99 ~ + 99  
トラックのすべてのデータのベロシティを、オフセット値で増減します。

**Vel.Rate(ベロシティレイト)**0 ~ 200%  
トラックのすべてのデータのベロシティを、パーセント(%)で増減します。

**Gate.Rate(ゲートタイムレイト)**0 ~ 200%  
トラックのすべてのデータのゲートタイムを、パーセント(%)で増減します。

## 操作

SONG [F2] (Seq) SHIFT + [F1]

- 1 シーケンサーの設定画面(取扱説明書 - 87ページ)で **SHIFT** + **[F1]** (PEF) を押し、プレイエフェクトの設定画面に入ります。
- 2 プレイエフェクトをかけるトラックを選択します。  
すべてのトラックにかける場合は、**[F8]** (All) を押しで“ All ”の表示を反転させます。(16トラック中1トラックでも、すでに異なるパラメーター値がセットされている場合、そのパラメーター値に“ \*\*\* ”が表示されます。)  
特定のトラックにかける場合は、**[F7]** (Tr) を押しで“ Tr ”の表示を反転させ、トラックボタン①~⑯を押して選択します。選択されたトラックキーは赤く点灯します。  
画面右に「 」が表示されています。
- 3 プレイエフェクトの左右ページを **[◀]**、**[▶]** キーで切り替えて、設定したいパラメーター位置にカーソルを移動し、

**[INC]** **[DEC]** (または、ジョグダイヤル、テンキー + **[ENTER]**) で値を設定します。

- 4 **[RUN]** を押しと選択されているソングの再生がスタートし、**[STOP/TOP]** を押しと再生がストップします。再生中もパラメーター値を変更することができます。

**メモ** Version 2に付属の『W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION』ディスクの中にプレイエフェクトを紹介するデモ (VCE\_EDIT.A1S) が入っています。お試しください。(本書 - 23ページ)



### Version Up Point

ソングデータのノリを変えるには、従来はエディット(ソングジョブ)する必要がありましたが、プレイエフェクト機能により、簡単に変更できるようになりました。

## プレイエフェクトテンプレートタイプリスト

テンプレート	解説	デプスで変化するパラメーター
00 [ ————— ]	オフ。プレイエフェクトが効果しない状態。	-
01 [ Just ♪ ]	16分音符に揃える。	クオンタイズストレングス
02 [ Just ♪ ]	8分音符に揃える。	
03 [ Just ♪ ]	4分音符に揃える。	
04 [ Just ♪3 ]	16分3連音符に揃える。	
05 [ Just ♪3 ]	8分3連音符に揃える。	
06 [ Just ♪+♪3 ]	16分音符+16分3連音符に揃える。	
07 [ Just ♪+♪3 ]	8分音符+8分3連音符に揃える。	
08 [ Shuffle ♪ ]	16分音符に揃え、裏拍を後ろに移動する。	クオンタイズストレングスとスイングレイト
09 [ Shuffle ♪ ]	8分音符に揃え、裏拍を後ろに移動する。	
10 [ Shuffle ♪ ]	4分音符に揃え、裏拍を後ろに移動する。	
11 [ Shuffle ♪3 ]	8分3連音符に揃え、裏拍(3拍目)を後ろに移動する。	スイングレイトとゲートタイム
12 [ Loose ♪ ]	16分音符の裏拍を若干後ろに移動し、ゲートタイムを長くする。	
13 [ Loose ♪ ]	8分音符の裏拍を若干後ろに移動し、ゲートタイムを長くする。	
14 [ Loose ♪ ]	4分音符の裏拍を若干後ろに移動し、ゲートタイムを長くする。	スイングベロシティとゲートタイム
15 [ Loose ♪3 ]	8分3連音符の裏拍を若干後ろに移動し、ゲートタイムを長くする。	
16 [ Off ♪ ]	16分音符の裏拍のベロシティとゲートタイムを大きくし強調する。	
17 [ Off ♪ ]	8分音符の裏拍のベロシティとゲートタイムを大きくし強調する。	スイングベロシティとゲートタイム
18 [ Off ♪ ]	4分音符の裏拍のベロシティとゲートタイムを大きくし強調する。	
19 [ Off ♪3 ]	8分3連音符の裏拍のベロシティとゲートタイムを大きくし強調する。	
20 [ On ♪ ]	16分音符の表拍のベロシティとゲートタイムを大きくし強調する。	スイングベロシティとベロシティ オフセット
21 [ On ♪ ]	8分音符の表拍のベロシティとゲートタイムを大きくし強調する。	
22 [ On ♪ ]	4分音符の表拍のベロシティとゲートタイムを大きくし強調する。	
23 [ On ♪3 ]	8分3連音符の表拍のベロシティとゲートタイムを大きくし強調する。	スイングレイトとベロシティ
24 [ Heavy ]	4分音符の裏拍を若干後ろに移動し、強調する。	
25 [ Humanize ]	4分音符に揃えるように若干移動し、演奏データを揺らせる。	
26 [ Techno ]	16分音符に揃え、ベロシティも揃える。	ベロシティ オフセットとベロシティレイト
27 [ Acid ]	16分音符に揃え、裏拍を若干後ろに移動する。	スイングレイト
** [ ————— ]	テンプレートを使用せず、各パラメータで設定。	-

## ソングジョブ1にノーマライズ プレイエフェクトを追加

プレイエフェクトの設定をソングデータに上書きする(エディットする)ことができます。

### 操作

- 1 ソングを選択し、プレイエフェクトを使用した後、**[JOB]**を押してソングジョブモードに入ります。
- 2 **[F2]**を押してJob1グループを選択します。
- 3 **[SHIFT]+[F7]**を押してノーマライズプレイエフェクト画面を選択します。または、カーソルを"> Normalize Effect"まで移動し、**[ENTER]**を押して画面を選択します。

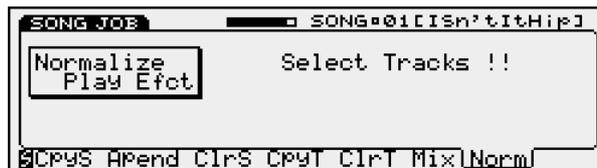


**[F2]**

- 4 トラックボタン**[1]~[16]**を押して、プレイエフェクトデータを反映させる / 反映させないトラックを選択します。(複数選択可)

トラックボタンが赤く点灯..... プレイエフェクトデータを反映させるトラック  
トラックボタンが緑色に点灯.... プレイエフェクトデータを反映させないトラック

- 5 **[ENTER]**を押してノーマライズプレイエフェクトを実行します。実行すると、実行したトラックのプレイエフェクトデータは初期化されます。(テンプレートタイプは'00'に戻ります。)

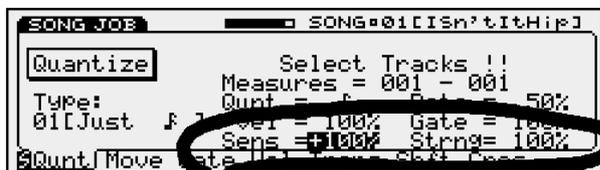


**[F7]**

## クオンタイズパラメーターに「Sens」「Strength」を追加

クオンタイズ(取扱説明書 - 120ページ)のパラメーターにセンス(Sens)とストレングス(Strng)を追加しました。

### 操作



**[F1]**

センス ..... クオンタイズが実際にかかるデータの範囲をクオンタイズバリューに対する%で設定します。( - 100 ~ + 100%)

ストレングス ..... 演奏データのタイミングを、どの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。( 0 ~ 100%)

クオンタイズバリューをテンキーでも入力可能になりました。また、テンキーの**[7]**で「8分3連音符」と「8分音符 + 8分3連音符」を交互に、テンキーの**[8]**で「16分3連音符」と「16分音符 + 16分3連音符」を交互に入力できるようになりました。

テンプレート(Type : 00 ~ 19)を選択し、各パラメーターを一括して設定することも可能です。

**メモ** テンプレートの内容は、プレイエフェクトのテンプレート00 ~ 19の内容と同じです。



# 素早いキーボードセットアップ!

—— クイックスプリット&クイックレイヤー機能



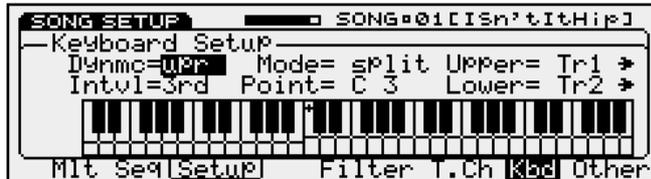
# 演奏状況に応じて、 スプリットポイントが自動的に移動!

—— ダイナミック スプリット機能

W5/W7はVersion 2から、ダイナミックスプリット機能を追加してスプリットポイントの設定(取扱説明書 - 90ページ)に大きな自由度を加えました。

ダイナミックスプリットとは、鍵盤での演奏状況に合わせて、スプリットポイントが自動的に移動するという最新機能です。ダイナミックスプリット(Dynmc)のモードは5種類あります。

SONG SETUP (Kbd) 左画面



(F3)

(F7)

SONG SETUP (Kbd) 右画面



(F3)

(F7)

## クイックスプリット&クイックレイヤー機能



ボイスモード、またはキーボードセットアップ画面で、①~⑯がトラックセレクトボタンとして機能していて、キーボードモードが“norm”時、①~⑯を2つ押すと、キーボードモードが“split”に切り替わります。先に押したトラックがUpper、後に押したトラックがLowerになります。キーボードセットアップ画面で、①~⑯を2つ押しながら鍵盤を押さえると、その鍵盤がスプリットポイントになります。

①~⑯がトラックセレクトで、キーボードモードが“norm”時、**SHIFT**を押しながら①~⑯を押すと、キーボードモードが“layer”に切り替わります。すでに選択されていたトラックがUpperに、**SHIFT**を押しながら選択したトラックがLowerになります。

**メモ** キーボードモードが“split”または“layer”時に、①~⑯を1つ押すと、キーボードモードが“norm”に切り替わります。

## 操作

SONG (F3) (Setup) (F7) (Kbd)

- 1 セットアップ画面(取扱説明書 - 89ページ)で(F7)(Kbd)を押して、キーボードセットアップの設定画面に入ります。
- 2 Modeを“split”にした後、カーソルを“Dynmc”に移動し、**INC**/**DEC**でダイナミックスプリットのモードを選択します。“off”を選択すると通常のスプリットポイント(固定)になります。
- 3 ダイナミックスプリットモードに“upr”/“lwrL”/“lwrH”を選択した場合、カーソルを“Intvl”に移動し、**INC**/**DEC**でインターバル(度数)を選択します。
- 4 カーソルを右ページに移動し、**INC**/**DEC**でそれぞれのコントローラーのON/OFFを設定します。



Version Up Point 取扱説明書 - 90ページ参照

ダイナミックスプリット機能により、W5/W7プレーヤーはスプリットポイントに制限されることなく、自由度の高い演奏が可能です。また、高音鍵域と低音鍵域でコントローラーをうまく使い分けることにより、いっそうプレイの幅が広がります。

## ダイナミクスプリットの設定項目

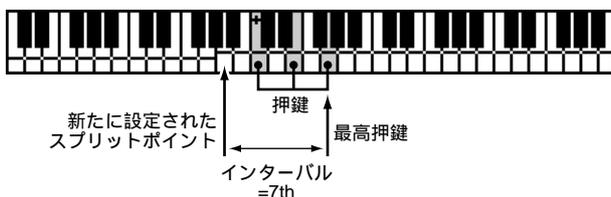
### モード

off

ダイナミクスプリット機能ははたらきません。スプリットポイントは固定されています。

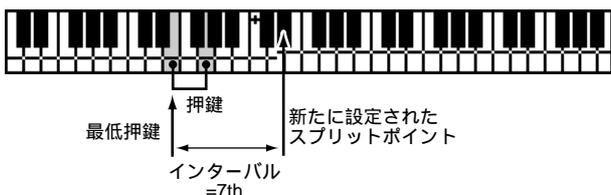
up( Upper )

高音鍵域を弾いた場合、その最高押鍵から設定したインターバル(下記参照)下の鍵盤が、常にスプリットポイントになります。



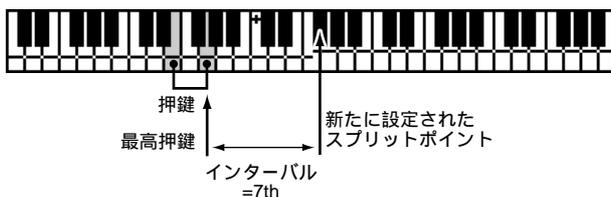
lwrL( Lower Low )

高音鍵域を弾いた場合、その最高押鍵から設定したインターバル下の鍵盤が、常にスプリットポイントになります( uprと同じ動作)。低音鍵域を弾いた場合、その最低押鍵から設定したインターバル上の鍵盤が、常にスプリットポイントになります。



lwrH( Lower High )

高音鍵域を弾いた場合、その最高押鍵から設定したインターバル下の鍵盤が、常にスプリットポイントになります( uprと同じ動作)。低音鍵域を弾いた場合、その最高押鍵から設定したインターバル上の鍵盤が、常にスプリットポイントになります。



**注意!** ダイナミクスプリットのモードが“ lwrL ” “ lwrH ”の場合、Lower側の鍵域を弾いて決定するスプリットポイントが、設定されているスプリットポイント( セットアップ画面の“ Point ”に設定した値 )より低くなる場合は、設定されているスプリットポイントが優先されます。

1stL

最初に押した鍵盤を低音鍵域にします( 押鍵した音の2つ上の鍵盤をスプリットポイントにします )。



1stU

最初に押した鍵盤を高音鍵域にします( 押鍵した音の1つ下の鍵盤をスプリットポイントにします )。



**注意!** ダイナミクスプリットのモードが“ 1stL ” “ 1stU ”の場合、いずれの鍵域も押されていない状態から押鍵すると、また上記条件によりスプリットポイントが設定されます。

Intv( Interval )

3rd, 5th, 7th, 9thの中から、インターバル( 度数 )を設定します。

Upper with AT, PB, MW, Sus, FV, FC( “ -- ”はoff )

Lower with AT, PB, MW, Sus, FV, FC( “ -- ”はoff )

4ゾーンモード時( 取扱説明書 - 90ページ )同様に、右手側 / 左手側の音をそれぞれのコントローラー( アフタータッチ、ピッチバンドなど )でコントロールするかどうかを設定します。



# その他のバージョンアップ機能

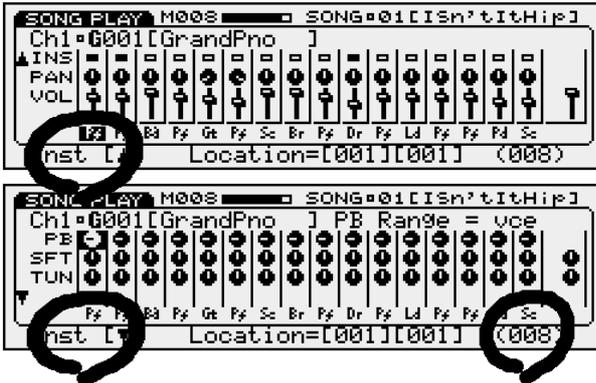
## SONG PLAY

クイックソングセレクト：ソングモードのマルチ画面、およびシーケンサー画面で、[SONG]を押しながら、[1]～[16]を押すとソングナンバーを切り替えることができます。

SONG PLAY全画面で、LCDディスプレイ最上段に小節ナンバーを表示（例：8小節目「M008」）



ミキサー画面で[SHIFT] + [F2]を押すと、前にカーソルがあった位置まで、画面をジャンプすることができます。



ソングモードのマルチ画面、およびシーケンサー画面で、[SHIFT]を押した時にLoc 1とLoc 2の小節ナンバーに加え、現在の小節ナンバーを表示します。（上記ディスプレイ：下段 008 表示）

外部シンク時のテンポ表示は( )で表示。



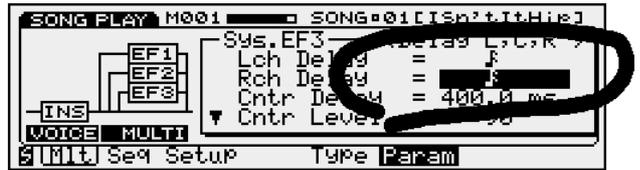
曲の途中から再生する場合、[SHIFT] + [RUN]を押すと、セットアップデータを反映してから、ソングデータを再生するようになりました。これにより、再生開始位置までのソングデータの未消化を解消しています。

再生中にSONG SETUP画面に移動可能になりました。（FILTER画面、TRACK TRANSMIT CHANNEL画面、OTHER CONDITION画面のMIDI Control "と" Sync "への移動を除く）

## EFFECT

テンポディレイ対応

SYSTEM EFFECT 3でテンポディレイが設定可能。ディレイタイム設定時に0.1msから[DEC]を押すと、音符が設定できます。



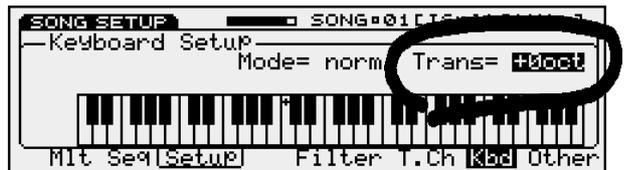
メモ テンポが遅くなり、ディレイの可変域を越えるとディレイタイムが半分になります。

外部シンク時/テンポ変更時はノイズが出る場合があります。

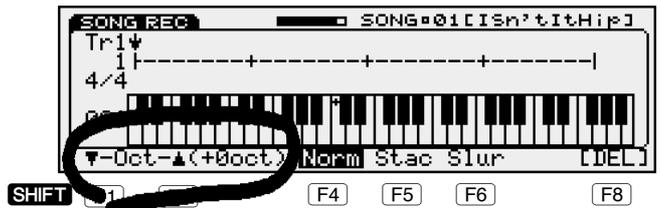
## SONG SETUP

トランスポーズ設定機能を追加

キーボードセットアップ（取扱説明書 - 90ページ）において、キーボードモードを"norm"に設定した場合、トランスポーズ設定が可能になりました。



キーボードセットアップ（取扱説明書 - 90ページ）において、キーボードモードを"norm"に設定した場合、ステップレコーディングのシフト画面下のメニューにトランスポーズ" -Oct- "を追加。これによりLCDディスプレイ画面構成が変更されました。



ボイスモード(キーボードモードが norm 時)で、[F1][F2]でトランスポーズ設定が可能になりました。



\* キーボードモードが "norm" 以外の時は、ディスプレイ右上にキーボードモードを表示します。(本書 - 16ページ)

## SONG REC

SONG REC画面(オーバーダビング、またはリブレース時)にカウントイン機能が追加されました。

カウントインは下記の4種類から選択します。

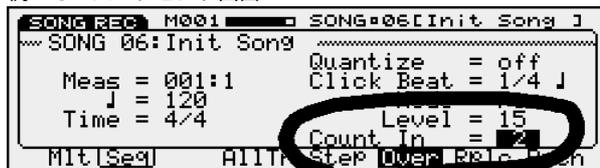
"key"..... 鍵盤を押さえると同時に録音スタート

"0"..... [RUN]を押すと同時に録音スタート

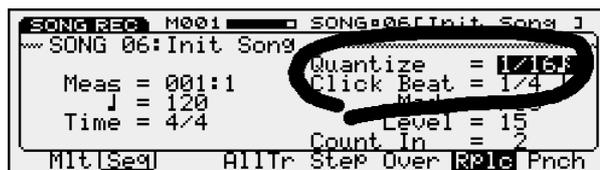
"1"..... [RUN]を押した後、1小節のカウント後、録音スタート

"2"..... [RUN]を押した後、2小節のカウント後、録音スタート

例: オーバーダビング画面

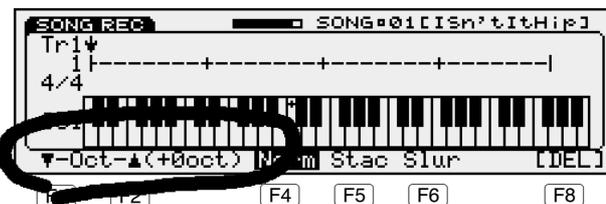


SONG REC画面の "Click Beat" と "Quantize"、SONG PLAY画面の "Click Beat" でテンキー(音符キー)入力が可能になりました。また、音符が表示されるようになりました。



ステップレコーディング(取扱説明書 - 96ページ)で [DATA/CURSOR] が CURSOR の場合、カーソルは12クロック単位でなく、次のノートイベントに移動するようになりました。

キーボードセットアップ(取扱説明書 - 90ページ)において、キーボードモードを "norm" に設定した場合、ステップレコーディングのシフト画面下のメニューにトランスポーズ -Oct- を追加。これによりLCDディスプレイ画面構成が変更されました。



## SONG EDIT

### システムエクスクリューシブ入力

システムエクスクリューシブの入力で、Typeに Excl 以外(VceC, VceE, DrcC, Song, Mlt, Sys, SwR)を設定すると、W5/W7が認識するパラメーターチェンジを入力できます。

[入力できるパラメーター]

- D( Device Number )..... 10進数で入力
- C( Inst Channel ) ..... 10進数で入力
- Param( Parameter Type )..... Typeによって異なる
- E( Element Number )..... Type' VceE' の場合のみ設定
- Va( Value ) ..... 10進数で入力



ボイスコモン

```
Tr1 -Type-D-(Val:0000h= 0)
001 01-00/96 VceC 1 1 Name 0
```

バリュー設定画面

```
Tr1 -Type-D-C-Param-----E-Val-
001 01-00/96 VceE 1 1 Bank 1 0
```

ボイスエレメント

```
Tr1 -Type-D-C-Param-----Val-
001 01-00/96 VceE 1 1 Name 0
```

ドラムコモン

```
Tr1 -Type-D---Param-----Val-
001 01-00/96 Song 1 Name 0
```

ソング

```
Tr1 -Type-D-C-Param-----Val-
001 01-00/96 Mlt 1 1 Voice Bank 0
```

マルチ

```
Tr1 -Type-D---Param-----Val-
001 01-00/96 Sys 1 G.Msg U 0
```

システム

```
Tr1 -Type-D---Param-----Val-
001 01-00/96 SwR 1 [SONG]
```

スイッチリモート

\* システムエクスクリューシブデータに関しては、別冊リストブックの「MIDI データフォーマット」および本書 - 35ページをご参照ください。

ソングエディットのグラフィック(取扱説明書 - 102ページ)で [DATA/CURSOR] が CURSOR の場合、カーソルは12クロック単位でなく、次のノートイベントに移動するようになりました。

ソングエディットのグラフィック(取扱説明書 - 102ページ)で、テンキーで小節移動が可能になりました。録音されている小節数よりも大きな値を入力することにより、ソングデータの最終小節に移動することもできます。

## MODE (VOICE ↔ SONG)

### ボイスモード↔ソングモード間の設定

Version 1では、ソングモードからボイスモードに入ると、選択されているチャンネルのボイスの設定は下表のようにリセットされました。Version 2では、このリセットをせずにボイスモードに入ることでもできるようになりました。

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

ソングモードで **SHIFT** + **VOICE** または **SONG** + **VOICE** を押すと、そのボイスの設定をリセットせずにボイスモードに入ります。ディスプレイはボイスモード表示になりますが、タイトルはSONG PLAYのままで、**SONG** および **VOICE** 両方のインディケータが点灯します。この状態で **1** ~ **16** を押した場合や、**VOICE** + **1** ~ **16** を押した場合も、そのチャンネルのボイスのリセットを行いません。

ソングモードで **VOICE** を押してボイスモードへ移動した場合、そのチャンネル以外のインサージョンエフェクトをOFFにしません。(Version 1では、そのチャンネルのインサージョンエフェクト=ON、他チャンネルのインサージョンエフェクト=OFFにリセットされました)ただし、すでに3つのインサージョンエフェクトがONになっている場合は、そのチャンネル以外のいずれかがOFFになります。

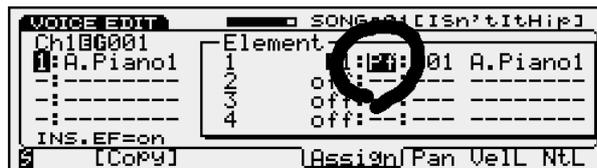
ボイスモードで **SONG** を押してソングモードへ移動しても、そのチャンネルのボイスの設定は変わりません。(Version 1では、そのチャンネルのインサージョンエフェクト=ON、他チャンネルのインサージョンエフェクト=OFFにリセットされました)

ボイスモードで **SHIFT** + **SONG** を押した場合は、マルチのデータを読み出し直します。

## VOICE EDIT

### エレメントアサインの追加機能

ボイスエディットのエレメントアサイン(取扱説明書 - 139ページ)の画面において、エレメントのバンクにP1またはP2が選ばれている場合、カテゴリーを変更することができます。カテゴリーを変更すると、そのカテゴリーの先頭(ボイスナンバーの小さいもの)のエレメントが選択されます。



[F5]

### ボイス間の部分的なコピー(エフェクト&コントローラー)

ボイスエディットのコモングループのボリューム/カテゴリー(取扱説明書 - 137ページ)の画面において、**[F2]**(Copy)が追加されました。これは、EfctグループとCtrlグループの設定をボイス間でコピーする機能です。

コピー元のボイスとコピーするグループ(Effect, Controller, Effect & Ctrlのいずれか)を指定します。

実行すると、現在選択されているボイスにコピーされます。



[F2]

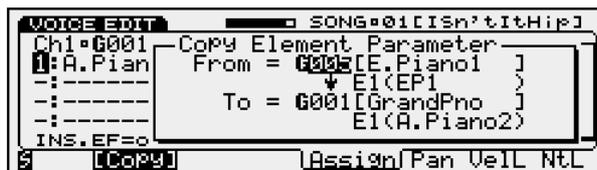
[F6]

### ボイス間の部分的なコピー(エレメント)

ボイスエディットのエレメントグループのエレメントアサイン(取扱説明書 - 139ページ)の画面において、**[F2]**(Copy)が追加されました。これは、エレメントパラメーターをボイス間でコピーする機能です。コピー元のボイスとエレメントを指定します。

実行すると、現在選択されているエレメントにコピーされます。

また、**1** ~ **4** でコピー先のエレメントを指定することもできます。



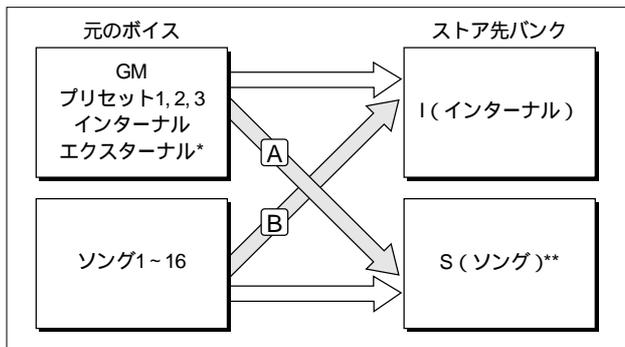
[F2]

[F5]

## STORE

### ボイスのストア先のバリエーション増加

ストアボイス(取扱説明書 - 136ページ)において、下図AおよびBのストアが条件付で可能となりました。

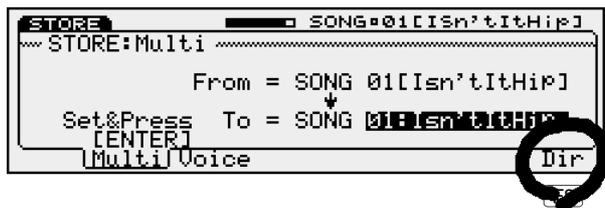


- \* 別売の「拡張ウェーブ / ボイスボード」装着時のみ。
- \*\* 既存のソングボイスバンクがない場合は、ストアできません。新しくソングボイスバンクを作るには、ユーティリティモードのメモリー(取扱説明書 - 192ページ)の操作を行ってください。

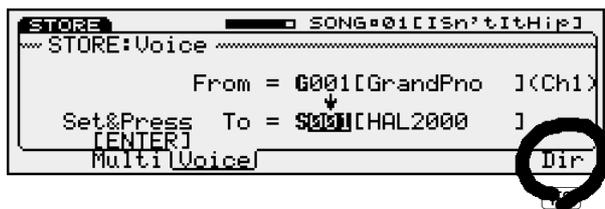
- ・Aのストア条件  
元のボイスにインターナル要素を使用していない場合、すでにあるソングボイスバンクにストアできる。
- ・Bのストア条件  
ソング要素を使用していないソングボイスは、インターナルボイスバンクにストアできる。

### ストア画面にディレクトリー表示機能を追加

ストアマルチの画面(取扱説明書 - 82ページ)にソングディレクトリー表示機能[F8](Dir)が追加されました。



ストアボイスの画面(取扱説明書 - 136ページ)にボイスディレクトリー表示機能[F8](Dir)が追加されました。



### ストアマルチをオート / マニュアル選択可能に

(本書 - 22ページをご覧ください)

## UTILITY

### メモリーのコピー先にインターナルを追加、ソング番号の指定も可能に

ユーティリティモードのメモリー(取扱説明書 - 192ページ)で、コピー先にINTERNALも選択可能になりました。さらに、ソングナンバーも指定可能になりました。

選択できるコピー元 : INTERNAL, SONG 01 ~ 16, GM, PRESET 1, PRESET 2, PRESET 3, EXTERNAL

選択できるコピー先 : INTERNAL, SONG 01 ~ 16

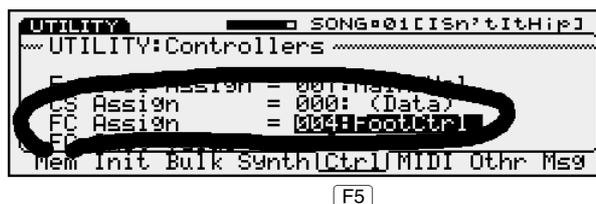
ドラムボイスについては、選んだコピー元により、それぞれ次のキットがコピーされます。

コピー元	コピーされるキット
GM :	GM1 (StdKit) & GM2 (RoomKit)
PRESET 1 :	PRESET 1 (QY10 Kit) & PRESET 2 (SY85 Kit)
PRESET 2 :	GM1 (StdKit) & GM2 (RoomKit)
PRESET 3 :	PRESET 3 (HipHopKit) & PRESET 4 (Lofi Kit)

**メモ** インターナルバンクは電源を切ってもデータが消えないバンクなので、GMボイスバンクをまるごとインターナルにコピーしてからエディットして、オリジナルGMボイスバンクを作るなどが簡単にできます。

### フットコントローラーアサインを追加、CSアサインにデータエントリー機能を追加

ユーティリティモードのコントローラーズ(取扱説明書 - 196ページ)に、フットコントローラーアサイン(FC Assign)が追加されました。また、コンティニユアスライダーをデータエントリースライダーとして動作させる設定も追加されました。



- ・FC Assign : 000 (off), 001 ~ 031, 032 (off), 033 ~ 119  
フットコントローラーを操作したときに出力するMIDIコントロールチェンジナンバーを設定します。
- ボイスのフットコントローラー(取扱説明書 - 159ページ)での設定効果を使うには、“004:FootCtrl”にします。

\* 従来バージョンのAll Data形式ファイルを読み込んだ場合は、FC Assign = 000:offとなりますので注意してください。

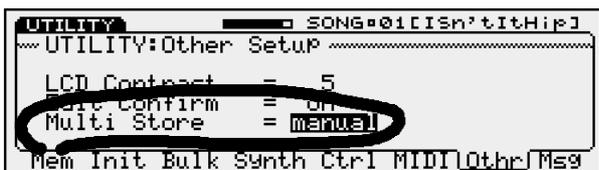
CS Assignを000(Data)に設定すると、コンティニユアスライダーがデータエントリースライダーとして動作します。ファクトリーセットのボイスは、CS Assignを016:General1に設定したとき、最も効果的に使用できます。

## ストアマルチをオート/マニュアル選択可能に

ユーティリティモードのアザーセットアップ(取扱説明書 - 198ページ)に、マルチのストアの方法(オート/マニュアル)が追加されました。

“Multi Store = manual”に設定すると、マルチのパラメーター、およびテンポを変更しても自動的に記憶(ストア)されず、ストアマルチ操作(取扱説明書 - 82ページ)で記憶されます。

“Multi Store = auto”に設定すると、マルチのパラメーター、およびテンポは変更するたびに自動的に記憶(ストア)されます。



[F7]

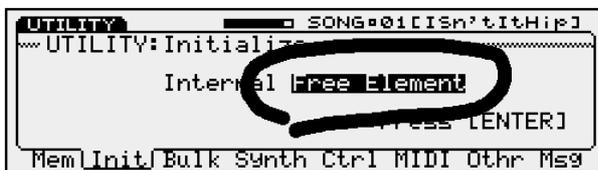
## 使われていないエレメントを削除

ユーティリティモードのイニシャライズ(取扱説明書 - 192ページ)のメニューに、Internal Free Element(インターナルフリーエレメント)が追加されました。Internal Free Elementを指定してイニシャライズを実行すると、インターナルボイスに使われていないインターナルエレメントが削除されます。その他のインターナルボイスの内容は変わりません。

**メモ** Nifty-ServeのMIDIフォーラム中のVendorフォーラム「データライブラリ」上に、W5/W7シリーズ用ボイスエディター(フリーウェアソフト)をアップロードしてあります。ぜひご活用ください。なお、ご使用にあたってはNifty-Serveへのご入会が必要です。

インターナルバンクの1ボイスのロードをする際に、“Song element memory full!! (エレメントメモリーの空きが不足です)とエラーメッセージが表示されてロードできないことがあります。そのような場合に、この機能を使ってエレメントメモリーに空きを作ってください。

ソングボイスに関しては、この機能はありません。



[F2]



## DISK

### オートロード/オートプレイ機能を追加

ファイル名をAUTOLOADと付けた1 Song+Voice形式のファイル(AUTOLOAD.A1S)を入れたディスクをセットして電源を入れると、自動的にそのファイルをロードします。

ファイル名をAUTOPLAYと付けた1 Song+Voice形式のファイル(AUTOPLAY.A1S)を入れたディスクをセットして電源を入れると、そのファイルを1曲目にロードし、その曲の演奏を開始します。

**メモ** Version 2に付属の『W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION』ディスクの中にオートプレイのデモ曲が入っています。お試しください。(本書 - 23ページ)

**注意!** ロードを実行中に電源を切ったりディスクを抜いたりすると、データが壊れたり、フロッピーディスクドライブが故障したりします。ご注意ください。

### オートロード、オートプレイファイルの作成方法

オートロード、オートプレイ用のファイルは、1 Song + Voice(1ソング+ボイス)形式で作ります。

1 Song + Voice(1ソング+ボイス)形式でセーブしたファイルには、ソング1曲分のシーケンスデータ+マルチ/セットアップデータ+ボイスデータが含まれます。ボイスデータ(ノーマルボイス1~128、ドラムボイス1,2)は、ソングボイス使用時はソングボイスが、ソングボイス未使用時にはインターナルボイスがセーブされます。

AUTOLOAD.A1SおよびAUTOPLAY.A1Sのファイルは、以下の手順で作成します。

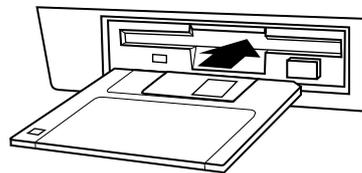
- 1 [DISK]を押してディスクモードに入ります。
- 2 [F3](Save)を押してSave To Diskに入ります。
- 3 [F4](1S+V)を押して1 Song+Voiceを選びます。
- 4 オートロード、オートプレイさせたいソングを選びます。
- 5 セーブするファイル名を設定します。[F7](Name)を押してファイルネームの設定画面に入ります。
- 6 オートロードの場合はAUTOLOADと、オートプレイの場合はAUTOPLAYと名付けます。
- 7 [ENTER]を押して完了です。

**メモ** 1Song+Voiceファイルをロードすると、ボイスデータはソングボイスバンクにロードされ、ロード先のソングにあるソングボイスは消えて(上書きされて)しまいますが、インターナルボイスは変更されません。

## 付属ディスクについて

Version 1には、付属ディスクとして「W5/W7 FACTORY SET & DEMONSTRATION」ディスクが付いていましたが、Version 2では新たに「W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION」ディスクが追加されました。ファイルのロードや再生の方法については、取扱説明書-31ページ、183ページをご参照ください。

それぞれのディスクに収められている内容は以下の通りです。



### 「W5/W7 FACTORY SET & DEMONSTRATION」ディスク

#### [ファイル内容]

- ・W\_DEMO.A1Aファイル： All Data( オールデータ )形式
- ・INTVOICE.A1Vファイル： Voice( ボイス形式 )

**注意!** All Data形式のファイルをロードすると、ユーティリティモードの各設定も書き替えられます。ご注意ください。

- ・W\_DEMO.A1Aファイル： All Data( オールデータ )形式  
SONG 01: Isn'tItHip  
SONG 02: Metal Bomb  
SONG 03: Gavotte  
SONG 04: Halftime  
SONG 05: RAM-Jam

一つのファイルに、様々なジャンルの曲が収められています。演奏を聞くだけでなく、それぞれのパートの演奏データの作られ方や音色の使い方、エフェクトの設定なども研究すると面白いでしょう。SONG 01やSONG 05には、ファクトリーセットに無い音色がソングボイスとして使われています。

- ・INTVOICE.A1V： Voice( ボイス )形式  
工場出荷時のインターナルボイスが収められています。このファイルをロードすることで、工場出荷時のインターナルボイスに戻すことができます。

### 「W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION」ディスク

#### [ファイル内容]

- ・W\_DEMO2.A1Aファイル： All Data( オールデータ )形式
- ・AUTOPLAY.A1Sファイル： 1 Song+Voice( 1ソング+ボイス )形式
- ・VCE\_EDIT.A1Sファイル： 1 Song+Voice( 1ソング+ボイス )形式

**注意!** All Data形式のファイルをロードすると、ユーティリティモードの各設定も書き替えられます。ご注意ください。

- ・W\_DEMO2.A1Aファイル： All Data( オールデータ )形式  
SONG 01:Dancyndrom  
SONG 02:Whale Song  
SONG 03:Push Track

Version 2の新しいプリセットボイスを活かしたダンス/テクノ系の曲などが収められています。

3曲目はキューブレイ( 本書 - 10ページ )を行うための構成になっています。曲を先頭からスタートさせると、自動的にキューブレイの画面になります。トラックボタンの① ~ ⑩を自由に押して、キューブレイをお試しください。

- ・AUTOPLAY.A1Sファイル： 1 Song+Voice( 1ソング+ボイス )形式  
「W\_DEMO2.A1A」の SONG 01:Dancyndromと同じデータです。オートプレイ( 本書 - 22ページ )のファイルになっていますので、ディスクをセットして電源を入れると、自動的に1曲目にロードし、演奏を開始します。
- ・VCE\_EDIT.A1Sファイル： 1 Song+Voice( 1ソング+ボイス )形式  
一つのボイスを作り上げる過程がよくわかるデモです。曲を先頭からスタートさせると、イントロは1枚目のディスクの「W\_DEMO.A1A」に収められている「Isn'tItHip」と同じようなのですが、何かもの足りません。チャンネル7の音色が異なっています。そこでボイスエディットに入って、エレメントの選択、テンプレートの選択、パラメータの調整、インサクションエフェクトの設定を行って音色を作っていきます。最後に各チャンネルのシステムエフェクトの設定を行い、曲を完成させます。さらにリミックスミュート( 本書 - 12ページ)、プレイエフェクト( 本書 - 13ページ)の紹介が続きます。曲の先頭から最後まで止めずに、じっくりと画面を見てお楽しみください。



# W5/W7の演奏能力を拡大するPower Options !

W5/W7オプション商品 [別売]

W5/W7をよりアクティブに使うための、別売オプションを紹介します。

## ウェーブデータ+ボイスデータを強力にパワーアップする拡張ウェーブ/ボイスボード

### WEMB-01 CONCERT GRAND

P-500で好評の32ウェーブデータ+16ボイスデータを収録

### WEMB-02 VINTAGE SOUND

往年のシンセやエレピの名機を再現したウェーブデータ+76ボイスデータを収録

### WEMB-03 RHYTHM SECTION

ドラム&パーカッション系のウェーブデータ+ボイスデータを収録

### WEMB-04 DANCE MASSIVE

ダンス系のウェーブデータ+ボイスデータを収録

## W5/W7の演奏ノウハウを満載した必見ビデオ!

### YVD-W INSTRUCTION VIDEO

Wシリーズの使い方を紹介したマニュアルビデオ。インストラクターはおなじみの氏家克典。(VHS-hifiカラー/60分)

## ライブなど、移動時の必需品! 専用ハードケース

### LC-W7H HARD CASE (W7)

寸法: 1151 (W) × 454 (H) × 159 (D) mm

重量: 7 kg

### LC-W5H HARD CASE (W5)

寸法: 1359 (W) × 454 (H) × 159 (D) mm

重量: 8.5 kg

## ごあんない

Nifty-ServeのMIDIフォーラム中のVendorフォーラム「データライブラリ」上に、Wシリーズ用ボイスエディター(フリーウェアソフト)をアップロードしてあります。ぜひご活用ください。なおご使用にあたってはNifty-Serveへのご入会が必要です。

# W5/W7 必殺! 表技/ウラ技コレクション



## Part 1 W5/W7 一台でライブを乗り切る!

### ライブでの音色切り替えのHow To

鍵盤演奏できる音色を切り替えるには、① 選択している音色を切り替える、② 選択しているトラックを切り替える、③ 選択しているソング(マルチ)を切り替える、の3つの方法があります。ライブなどで注意したいのは「切り替え時に演奏音が途切れないうか」という点と、「スピーディーに切り替えることができるか」という2点です。

①と③は、エフェクトやEGの初期化、マスターキーボード機能の切り替えなどにより、必然的に演奏音が途切れます。②は、鍵盤から音源への接続先を切り替えるだけなので、音切れがありません。しかもディレイやリバースも不自然に切れることがないため、演奏途中の切り替えのベストチョイスと言えるでしょう。しかし、③も曲間などで時間的余裕さえあれば有効に利用できます。

それぞれの曲で使用する音色をソング(マルチ)の各パートに割り当てておき、演奏中の切り替えはトラックボタンでスピーディーに。曲間ではSONG + ① ~ ⑩ ボタンでソング(マルチ)をワンタッチで切り替える。つまり、ライブでは②と③双方のメリットを活かした利用方法がおすすめです。

### W5/W7 Version 2の新機能を ライブで活かす!

Version 2からの新機能にもライブで活用できるものがあります。ノーマル演奏からスピーディーにスプリット演奏に切り替えるクイックスプリット、ノーマル演奏からレイヤー演奏へ切り替えるクイックレイヤー(本書 - 16ページ)はその代表格。さらにダイナミックスプリット(本書 - 16ページ)が演奏の自由度を高めています。これらの新機能は、使えば使うほどライブパフォーマンスを向上させると言えるでしょう。

### 自宅練習のパートナー、ソロ機能

「ライブまで1週間、スタジオ練習は2時間だけ」そんな緊迫した状況下の自宅練習では、ソロ機能を使ってみましょう。ここでは何も自分のパートをソロ演奏させるわけではありません。その反対に、他のパートをW5/W7に演奏させて、それをバックにパート練習するのです。簡単なリズムを打ち込んで、コピーメジャーなどを利用すれば、練習用の数パートはすぐにできるでしょう。練習の成果は録音/再生でチェック(Version 2から単一トラックソロ演奏モードも搭載 本書 - 12ページ)してみましょう。

### エフェクトを知らずして、W5/W7は語れない!

W5/W7には、従来のシンセサイザーを遙かにしのぐ6系統のエフェクトが内蔵されています。言い換えれば「W5/W7は6台のエフェクターを内蔵している」ということです。これだけのエフェクターを使うか使わないかで、演奏に大きな差が出ることになります。また、従来のシンセサイザーではボイスモードで入念にエフェクト設定しても、マルチモードでそのまま使用できず、エフェクトを再設定しなければならない」という難点がありましたが、W5/W7は、モードを変更してもエフェクトの接続を切り替えないので、ボイスモードとマルチモードで同じエフェクト設定を簡単に利用することができます。

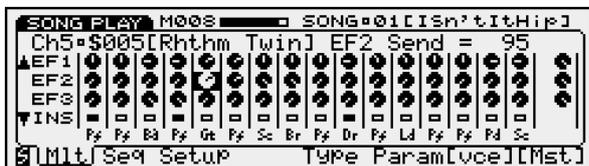


W5/W7の6台のエフェクターは、システムエフェクトとインサージョンエフェクトの2種類に分類されます。

**フェクト活用術1 ..... システムエフェクト編**  
ミキサーにセンド/リターン式で接続するエフェクターに相当します。16チャンネルすべてで使うことができ、3系統(Sys EF1[リバーブ系]/Sys EF2[コーラス系]/Sys EF3[ディレイ系])のエフェクトの深さを、それぞれ設定できます。

たとえば「1~16チャンネルにリバーブ(Sys EF1)を、5~8チャンネルにコーラス(Sys EF2)を、3~4チャンネルにディレイ(Sys EF3)をかけたい」という場合は.....

- 1 5~8チャンネルを再生しながら、Sys EF2のコーラスタイプを選び、各チャンネルのパラメーターを設定します。(5~8チャンネル以外は、EF2 Send=0に設定)



- 2 3~4チャンネルを再生しながら、Sys EF3のディレイタイプを選び、各チャンネルのパラメーターを設定します。(3~4チャンネル以外は、EF3 Send=0に設定)

- 3 1~16チャンネルを再生しながら、Sys EF1のリバーブタイプを選び、各チャンネルのパラメーターを設定します。この時、1~16チャンネルのエフェクトの全体のバランスをチェックして、必要に応じてSys EF2, Sys EF3のタイプとパラメーターを再設定します。

**メモ** 各チャンネルのパラメーターは、マルチ画面で[F7](vce)を押すとボイスモードでの設定に変わります。

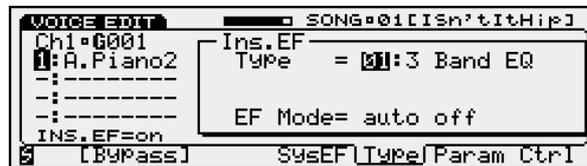
**ヒント** システムエフェクト設定(マルチの設定)は、ソングデータとして記憶されるため、16種類(16ソング)のエフェクト設定をメモリーしておくことができます。これを活用すれば、ライブなど、ステージ上であわててエフェクトを設定することなく、16チャンネル分のエフェクト設定をワンタッチで切り替えることができます。

**フェクト活用術2 .. インサクションエフェクト編**  
楽器とアンプ/ミキサーの間に接続するエフェクターに相当します。16チャンネルの中から3チャンネルだけに使用することができ、それぞれのチャンネルで、独立したタイプやパラメーターを設定できます。

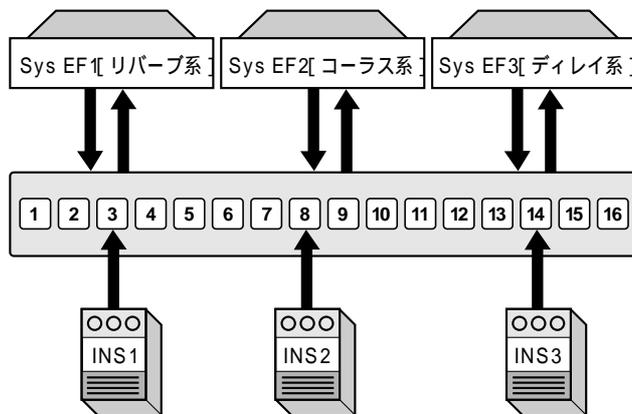
システムエフェクトが曲全体(複数チャンネル)のエフェクトに効果を発揮するのに対し、インサクションエフェクトは音色(各チャンネル)をエフェクトするのに有効です。

具体的には、音色キャラクターを決定づけるイコライザーやディストーション、コントローラーで変化をつけたいフェーザー、ロータリースピーカーなどが効果的でしょう。

インサクションエフェクトの設定は、ボイスエディット(取扱説明書 - 151ページ)で行いますが、インサクションエフェクトをオンにしてからボイスエディットモードに入らないとその効果を確認できないので注意が必要です。(ボイスモードを経てボイスエディットモードに入れば、自動的にインサクションエフェクトはオンになります。)



システムエフェクト(3系統)..... 全16チャンネルに使用可能



インサクションエフェクト ..... 任意の3チャンネルに使用可能

Part  
**2**

## W5/W7を中心に複数の機材を使ってライブ!

W5/W7は音楽制作のすべてをパッケージをコンセプトに開発されたワークステーション型シンセサイザーです。同時に、シーケンサーや音源と、コントローラー(鍵盤など)との一体化した操作性を追求した結果、MIDIを使いこなすマスターキーボードとしての完成度も非常に高いものになっています。その実力の一部を下に紹介します。

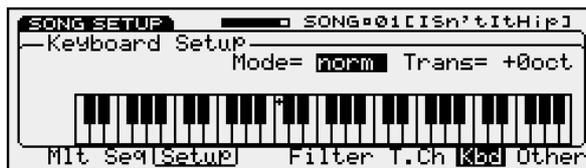
### 外部音源のコントロールは、 キーボードセットアップから!

キーボードセットアップ(取扱説明書-90ページ)の設定により、W5/W7は変幻自在のマスターキーボードになります。キーボードセットアップは、16ソング分(16種類)用意でき、**SONG**+トラックボタン①~⑩で簡単に切り替えることができるため、ライブには欠かせない機能と言っても過言ではありません。

### Normalモードは基本中の基本!

normal(ノーマル)モードは、キーボード全体で1つのチャンネルをコントロールするW5/W7の基本的なモードです。

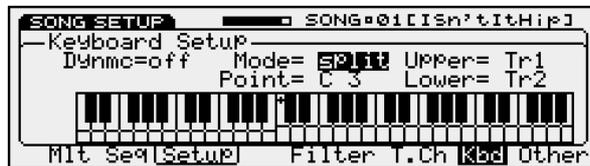
トラックボタン①~⑩を切り替えると、鍵盤などのコントローラー部が出力するMIDIチャンネルも切り替わります。つまり、複数の外部音源(MIDI音源)をコントロールする場合、前もってトラックトランスミットチャンネル(取扱説明書-89ページ)を設定することにより、トラックボタン①~⑩を押すだけで、外部音源(最大16台)を切り替えることができます。



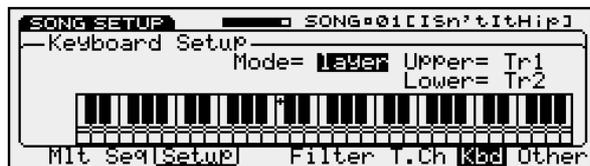
### 基本を活かす“split”モードと“layer”モード!

キーボード全体で2つのチャンネルをコントロール可能。

split(スプリット)モードでは、鍵盤上のスプリットポイントを境にUpper/Lower側で2つのチャンネルが演奏できるため、左手でベース、右手でメロディなど、両手で別々の音色を演奏可能。新機能のダイナミックスプリット(16ページ)を活用すれば、いっそう高度な演奏が可能です。



layer(レイヤー)モードでは2つのチャンネルを同時に重ねて演奏できます。内部音源と外部音源を重ねて鳴らすなど、使い方次第では、かなり奥が深いモードです。



### キーボードセットアップを極める“4zone”モード!

splitとlayerモードを複合的に組み合わせることができるモードが4zone(4ゾーン)です。このモードでは、4つのチャンネルをコントロールできます。単純に鍵盤を4分割して4つの音色を鳴らすというシンプルな使い方から、split&layer混在型モードとしても使用できます。さらに、同じ音色でも各ゾーンでコントローラーによる効果を変えるという使い方もできます。



**ヒント** ライブで17曲以上、しかもすべて違う設定で演奏したい時は、プログラムチェンジなどを記録したソングデータを用意しましょう。ソングは自動演奏だけでなく、セットアップデータの送信にも使用できます。

Part  
**3**

## 鍵盤が弾けなくてもW5/W7は楽しめる!

### ♪モ曲データ、SMFデータを120%楽しむ!

鍵盤が弾けない人でも、W5/W7は十分に楽しめます。たとえば、W5/W7の付属ディスクや、市販のSMF(スタンダードMIDIファイル)ディスクのデータを本体にロードして、再生。それだけではなく、ロードしたデータを活用してキューブレイ(本書-10ページ)やリミックスミュート(本書-12ページ)、リズムのノリをアレンジしたいのなら、プレイエフェクト(本書-13ページ)、ロードしたデータを素材として活用すれば、楽しみも倍増します。

### ♪テップレコーディング + エディットでソングデータ作り!

鍵盤演奏ができなくても、ステップレコーディング(取扱説明書-45,96ページ)すれば、『THE WHITE ROOM』同様にソングデータを作成することができます。また、コピーメジャー、インサートメジャーなど、多彩な機能が揃っているソングジョブ(取扱説明書-104ページ)を活用すれば、打ち込み作業はぐんと加速。打ち込んだデータで、リミックスミュート(本書-12ページ)なんて技も、テクニ系プレイヤーの常識ですね。

### X G 曲集を再生する

W5/W7はGMに対応していますが、GMの上位互換であるXGフォーマットには対応していません。このため、XG曲集を再生すると、正しい音色で演奏されなかったり、楽器のバランスが正しくされないことがあります。このような場合は、少し工夫を加えるだけで、XG曲集の演奏を楽しむことができます。

ロード後に再生すると、異なる音色が鳴ったり、音が鳴らなくなったりする(バンクセレクトの対応が違うために起こる現象)場合は、W5/W7のバンクが変更されないように設定します。

**1** ソングセットアップ画面で(取扱説明書-89ページ)の[F5](Filter)を押して、PlayBack - Bank Selを“ignore”に設定します。



**2** マルチ画面(取扱説明書-83ページ)に切り替えて、音色が異なっているチャンネルのバンクやボイスを変えて、近そうな音色を選びます。音色選択にはカテゴリーサーチ機能(本書-9ページ)が便利です。

\* 10チャンネル以外にドラムボイスが含まれている場合もあるので、注意しましょう。

曲の先頭から再生すると、すべてGMバンクになってしまう場合は、データに「GM ONのエクスクルーシブ・メッセージ」が含まれています。次のように取り除きます。

▶ GM ONのエクスクルーシブ・メッセージは、たいいてい曲の先頭に入っています。[STOP/TOP]を2度押して、曲を先頭に戻した後、[EDIT]を押して、トラック1から順に「F0 7E 7F 09 01 F7(GM ON)」を探し、カーソルを移動して削除([F8]:DEL)します。

バンクやボイスを変更した後に、「GM ON」や、ソングデータ中のバンクセレクトやプログラムチェンジで音色が変わってしまった場合は、その曲を選び直せば、元に戻せます。逆に「GM ON」や、ソングデータ中のバンクセレクトやプログラムチェンジで変わった音色を元に作業したい場合は、変更された状態でマルチをストアしましょう。(取扱説明書-69ページ)

上記のように少しの工夫を加えるだけで、市販されている曲集を楽しむことができます。さらに「バランスが違う」「音色が気に入らない」という場合は、ボイスをエディットしてオリジナル音色で再生してみるとよいでしょう。また、MIDIコントロールの設定(取扱説明書-160,171ページ)を行って、音色変化を付けてみるのもおもしろいでしょう。

## G GM曲集をオリジナル音色で楽しむ

WS/W7は、音色をエディットすることはもちろん、GMの音色配列はそのまま、オリジナル音色を割り当てて楽しむことができます。(XGフォーマットの曲集もアレンジして聞くことができます。)

- 1 元の曲を聞いてみましょう。マルチ画面にして先頭から再生すると、10チャンネル以外がいったんピアノ音色になってから正しい音色に変わる場合は、「GM ON」が入っていることとなります。(表示が速くて見えない場合もあります。)

\* 市販の曲集には、「GM ON」が入っていないものもあります。SMF(スタンダードMIDIファイル)をロードした場合は、マルチを「GM ON」を受けた時と同じ状態に初期化しますので、「GM ON」が入ってなくても、GM曲集が再生できます。

- 2 オリジナルの音色を用意する前に、念のためにインターナルボイスは、「Voice」の形式でディスクにセーブしておきましょう。

- 3 トラックボタンを押してトラックを選び、**[VOICEEDIT]**を押して自由に音色をエディットしてみてください。

\* シーケンサーを再生しながらエディットできるので、エディットしているボイスを演奏中の音として簡単に確認できます。

\* ストアする前に別の音色を選ぶと、エディットが無効になってしまうので、気をつけましょう。

\* ボイスエディット中はプログラムチェンジを受けても無視しますが、ボイスエディット画面から抜けてプログラムチェンジを受けるとそのエディットが無効になりますので、ボイスエディット画面から抜けるときは、まずシーケンサーをストップさせてストアを行いましょ。

- 4 気に入ったエディットが完了したら、ストアします(取扱説明書 - 70ページ)。GM音色をエディットしていた場合は、ストア先はインターナルボイスになります。デフォルトで元の音色番号が選ばれているので、**[STORE]**を押して**[ENTER]**を押すだけで、インターナルボイスにオリジナルのGM音色セットが作られていくことになります。

\* ボイスエディット、ストアボイスを実行する前に、インターナルボイスをすべて初期化(取扱説明書 - 192ページ)しておけば、どこにオリジナル音色を用意したか一目でわかります。

\* ユーティリティのメモリーで、GMボイスをインターナルにコピーしておいてから、エディットする方法もあります。

演奏時にオリジナル音色が選ばれるようにします。

- 1 「GM ON」があればこれを取り除き、差し替えたいチャンネルのバンクを変更します。(本書 - 26ページ)

- 2 曲データにバンクセレクトが含まれている場合があります。変更したバンクから変わらないようにバンクセレクトを無視させるため、ソングセットアップ画面で(取扱説明書 - 89ページ)の**[F5]**(Filter)を押して、PlayBack - Bank Selを“ignore”に設定します。

- 3 もう一度シーケンサーを再生してみましょう。再生しながらバンクを切り替えて、音色を変更した効果を確認することができます。

- 4 完成したら「1 Song+Voice」の形式でセーブします。

\* 元にしたGM音色(インターナルボイス)も「Voice」形式でセーブしておけば、好きな時にロードして使用できます。



Part  
**4**

## W5/W7で作曲活動!

新機能のマルチトラックループレコーディング( 本書 - 11ページ)などを活用して、録音した後はデータの編集。W5/W7のソングジョブ( 取扱説明書 - 104ページ)には、録音後に編集できる多彩なメニューが搭載されています。ここではその一部をあらためて紹介しましょう。

### 分割録音 アペンド機能で壮大なソングを作る!

W5/W7は、16ソングをスタンバイできるため、複数のソングを利用してさまざまな編集作業を行うことができます。

他の曲データの一部を利用する

コピーソング( 取扱説明書 - 106ページ)後に、アレンジして新しい曲を作ってみましょう。

大きなソングデータを作る

イントロ、メロディ、間奏などを別々のソングとして作り、キュープレイ( 本書 - 10ページ)で再生確認。最終的にアペンドソング( 取扱説明書 - 107ページ)で一つの曲にまとめてみましょう。



**ヒント** アペンドソングを利用せずに、ネクストソング( 取扱説明書 - 91ページ)の設定で、複数のソングを連続再生することができます。( 曲間でデータ転送に時間がかかる場合があります。)

### 意外なウラ技?! CANCELで小節移動

小節移動の代表的機能は、ロケーション1,2機能によるジャンプとVersion 2から搭載されたキュープレイ機能( 本書 - 10ページ)ですが、実は[CANCEL]も小節移動に利用することができるのです。

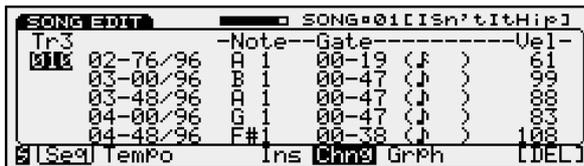
[CANCEL]は「カーソルをそのパラメーターに移動したときの値に戻す」はたらきがあります。よって、カーソルを「Meas」に移動して再生をスタートし、[CANCEL]を押すと元の小節に移動して再生を始めるのです。簡易リピートとも呼べるこの機能は、設定がごく簡単なために、実に便利なウラ技です。

また、再生中(chain play時)に簡単に次の曲にジャンプするウラ技もあります。カーソルを「Meas」に移動して、テンキーで曲の最終小節以上の値を入力して[ENTER]を押すと、曲の最後まで移動した後、chain playに従って次の曲を再生開始。テンキーの操作は慣れると非常にスピーディーに行えるので、ソングの内容を1曲ずつチェックする場合などに便利なウラ技です。

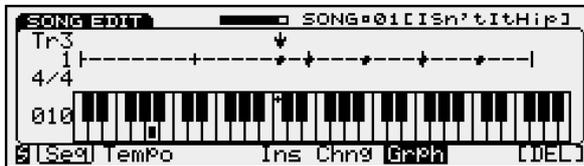
### ソングデータ修正のHow To

録音したソングデータを修正する場合は、W5/W7の大きなLCDディスプレイが力を発揮します。ソングデータを「Change画面」と「Graphic画面」の2つの視点から確認/修正できるのもW5/W7のメリットです。

Change画面 ... 1イベントごとに細かくエディットできます。



Graphic画面 ... ノートデータをバークラフと鍵盤のグラフィックでわかりやすく確認できます。



2つの画面でカーソルは常に同じ位置に存在するため、ミス入力したデータを修正する場合は、Graphic画面のバークラフでリズムを確認しながら修正データを探し、カーソルをそのデータに置いたままChange画面に移動すれば簡単に修正することができます。

**ヒント** リアルタイム録音の結果、Graphic画面のイベントがずれてしまった場合は、ムーブクロック( 取扱説明書 - 121ページ)機能を利用して、曲全体を前後に移動してからGraphic画面で確認してみましょう。

### 失敗を恐れない。アンドゥー/リドゥー

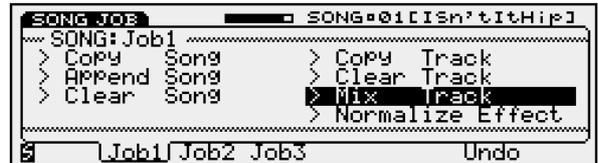
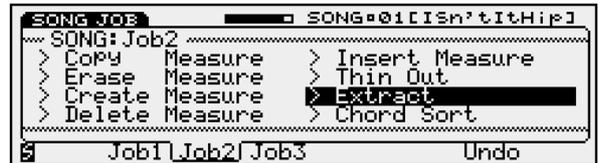
ソングレコード、ソングエディット、ソングジョブで失敗した操作は、ソングジョブのアンドゥーで取り消すことができます。また、リドゥーで再実行することもできるため、アンドゥー/リドゥーを繰り返して、効果を聞き比べるなどということも可能です。( 取扱説明書 - 105ページ)

## ドラムデータ修正のHow To

ドラムトラックの演奏データは、1つのトラックに複数の楽器の音が録音されているため、修正にもテクニックが必要になります。

たとえば、曲のノリを変化させたい場合は、エクストラクト(取扱説明書 - 118ページ)機能が便利です。まず、ドラムトラックからスネアドラムのデータだけを取り出し、そのトラックデータを、プレイエフェクト(本書 - 13ページ)を使ってタイミングをずらします。元のトラックとスネアドラムのトラックを再生し、新しいノリが気に入れば、ノーマライズエフェクト(本書 - 15ページ)した後にミックストラック

取扱説明書 - 111ページ)でデータをまとめます。気に入らなければアンドゥー(前ページ参照)で元に戻します。



## ディスクのセーブ/ロードについて

W5/W7では以下の5種類のファイルをセーブ/ロードすることができます。

作曲の過程や目的に合ったファイル形式を選んでセーブ/ロードしましょう。必要以上にロードしてメモリー不足になったり、誤ってデータを消してしまったりしないようにしましょう。詳しくは取扱説明書のディスクモード(173ページ~)をお読みください。

ファイル形式 (拡張子)	データの内容	こんなときに使うとよいでしょう
All Data(.A1A)	ソング1~16、マルチ、システムデータやインターナルボイスを含む本体内の全データ	ネクストプレイやキュープレイにより複数の曲をメドレーで演奏するような設定を保存する場合。
1 Song(.A1Q)	ソング1曲分のシーケンスデータ+マルチ/セットアップデータ(ボイスデータは含まない)	曲を作っているときに一時的に演奏データを保存する場合。データ量が少なくてすむので、セーブ/ロードの時間を節約することができます。
1 Song + Voice(.A1S)	ソング1曲分のシーケンスデータ+マルチ/セットアップデータ+ボイスデータ。ボイスデータは、ソングボイス使用時はソングボイス、ソングボイス未使用時はインターナルボイスがセーブされる。	完成した曲を保存する場合。
SMF(.MID) ESEQ	ソング1曲分のスタンダードMIDIファイル形式のシーケンスデータ。 セーブはフォーマット0でソングデータのみ可能。 ロードはフォーマット0とフォーマット1に対応。	他のSMF対応機でロードしたい場合。
Voice(.A1V)	1バンク分(1~128)のボイスデータとドラムボイス1, 2のデータ。 セーブはインターナルボイス。 ロードはインターナルボイスまたはソングボイス。 ノーマルボイスは1ボイス単位のロード1も可能。	曲を作るときに使うオリジナルボイスは、インターナルボイスを使ってこの形式で保存するとよいでしょう。

Part  
**5**

## W5/W7の音作りを楽しむ!

### W5/W7 Version 2は1954音色!

W5/W7はVersion 2から、GM128 + 8、プリセット 384 + 4、インターナル 128 + 2の合計654音色を、電源オンの状態ですぐに使うことができます。

また、ソングボイスを使用すれば、ソング毎に128 + 2音色スタンバイさせることができ(シーケンスデータとエレメントデータがない場合は最大10ソング: 1300音色) 最大で1954音色スタンバイできることとなります(別売の「拡張ウェーブ/ボイスボード」を装着すれば、さらにスタンバイできます)。

しかし、これらを一通り聞いても「イメージに合う音色がない!」という場合は、自分でボイスを作るために、ボイスエディットモードに入ることになります。

### ボイス作りの最短距離を走る!

オリジナルボイスを作るといって「難しそう」「めんどくさい」という印象を受ける方も多いでしょう。そこで、最も簡単なボイスの作り方を紹介します。

- 1 消去しても構わないボイスを選び、**[VOICEEDIT]**を押してボイスエディットモードに入ります。
- 2 **[F1]**(Com) **[F8]**(Init) **[INC]**(Yes)を押して、ボイスを初期化します。
- 3 **[10]**、または**[SHIFT]** + **[F2]**(Elem)を押して、**[F5]**(Assign)を押します。
- 4 カーソルを一番左に移動し、Element 1以外をすべて“off”にします。
- 5 カーソルを一番右に移動し、Element 1のナンバーをどんどん切り替えて、512種類のエレメントを聞いてみましょう。

これでイメージに近いものを見つけたら、あとは各パラメーターを微調節すればよいのです。

### 大なエレメントバリエーションを活かすにはプリセットボイスをヒントに!

512種類のエレメントは、4つまで組み合わせてボイスを作ることができるので、単純に掛け合わせるだけでも膨大なバリエーション(512 × 512 × 512 × 512)を得られます。

それではどのように組み合わせるとユニークなボイスを作ることができるのでしょうか? 内蔵524音色を参考にしてみましょう。

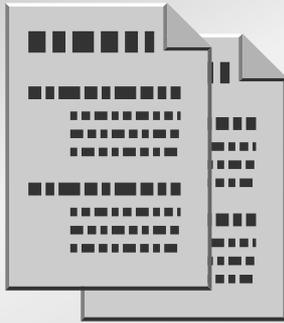
たとえば、プリセットボイス1の「044 Pinch」を参考にしてみましょう。このボイスは、普通に弾くとディストーションギター、弱く弾くとミュートギター、強く弾くとピッキングハーモニクス音色が鳴るというユニークなボイスです。

VOICE EDIT		SONG#02[Metal Bomb]	
Ch5#P044	Element		
1:Ovdrv1	1	P1:Gt:121	Ovdrv1
2:Vox5	2	P1:En:214	Vox5
3:Harm2	3	P1:Gt:124	Harm2
4:Stuff6	4	P1:Gt:130	Stuff6
INS.EF=on			
[Copy]	[Assign]	Pan	Vel
			NtL

「044 Pinch」のエレメント構成を見ると、“Ovdrv1” “Vox5” “Harm2” “Stuff6”という4種類のエレメントを組み合わせているのがわかります。さらに、各エレメントのパラメーターであるベロシティリミットやノートリミットにもボイス作りのノウハウが活かされています。具体的には、各エレメントのベロシティ/ノートリミットをずらして、弾き方(タッチ)によってエレメントを使い分けるように工夫されているのです。このような工夫は、表現力のある音作りのためには重要なポイントです。

また、パラメーター設定にはテンプレート(Type)も活用しましょう。テンプレートは、ボイスごとに設定された各パラメーターをフィルターやLFOなどブロックごとにプリセットしたものです。これを選択すれば、複数のパラメーターを一括設定し、音色を一気にイメージに近づけることができるでしょう。このテンプレートをベースに、自分なりのアレンジを加えることも近道の一つです。

このように、プリセットボイスを参考にすることは、非常に有意義なことです。面白いボイスを見つけたら、中身(エレメントの組み合わせやパラメーター設定)を調べ、積極的にオリジナルボイスに取り入れましょう。



# リストブックの変更部分

今回のバージョンアップによるリストブック記載事項の変更部分を以下に示します。  
お手数ですが、リストブックと合わせてご使用ください。



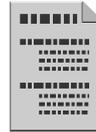
## ボイスリスト

プリセットボイスバンク2とプリセットボイスバンク3が追加されました。

リストブック - 2~5ページのプリセットボイスリストはそのままプリセットボイスバンク1のリストとしてお読みください。

プリセットボイスバンク2の内容は、ファクトリーセットのインターナルボイスバンクと同じですので、リストブック - 10~13ページのインターナルボイスリストをプリセットボイスバンク2のリストとしてお読みください。

プリセットボイスバンク3の内容は、本書 - 36~39ページのボイスリスト：プリセットボイスバンク3をご覧ください。



## エレメントリスト

バンクP2にエレメントが11追加されました。  
リストブック - 19ページ、エレメントナンバー245の後に下記のエレメント246~256を追加してください。

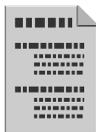
ナンバー	カテゴリ	ネーム	フルネーム
246	Se	VBIsect	Vibraslap Insect
247		Sine 5th	Sine 5th
248		Science	Science
249		OffMumin	Off Mumin
250		Ghost	Ghost
251		TapeSpin	Tape Spin
252		Bell Dly	Bell Dly
253		Bird	Bird
254		Reviw	Reviw
255		PlsSiren	Pulse Siren
256		GhostCH	Ghost Choir



## ドラムセットキーアサイン一覧表

プリセットのドラムボイスが2セット(PD03, PD04)追加されました。

本書 - 40, 41ページのドラムセットキーアサイン一覧表をご覧ください。PD03, PD04以外のキーアサインは従来と変わっていません。



## MIDIデータフォーマット

バージョンアップにより数ヶ所の変更があります。  
お手数ですが、以下に示す変更部分(          部分 )をリストブック  
に反映してお使いください。

### ・リストブック - 46ページ

#### 1.2 チャンネル メッセージ

##### 1.2.1 送信

###### 1.2.1.1 ノート オン/オフ

送信ノート範囲 = C-2(0)...G8(127)  
ベロシティ範囲 = 1...127

###### 1.2.1.2 コントロール チェンジ

下記のコントローラーを操作した時MIDIに出力される。

ctrl#	parameter	data rng
1	Modulation Wheel	0 ~ 127
4	Foot Controller	0 ~ 127
7	Foot Volume	0 ~ 127
11	Expression	0 ~ 127
64	Sustain Switch	0 , 127
1~119	Continuous Slider	0 ~ 127
1~119	Foot Controller	0 ~ 127

### ・リストブック - 47ページ

#### 1.2.1.3 プログラム チェンジ

音色を選んだ時、下表に従ってバンクセレクト、プログラムチェンジを送信する。

	Bank No. MSB / LSB	PGM CNG No.
Normal Voice	GM	0(\$00) / 0(\$00)
	PRESET 1	1(\$01) / 0(\$00)
	INTERNAL	2(\$02) / 0(\$00)
	SONG	3(\$03) / 0(\$00)
	EXTERNAL	4(\$04) / 0(\$00)
	PRESET 2	5(\$01) / 0(\$00)
	PRESET 3	6(\$01) / 0(\$00)
Drum Voice	GM	127(\$7F) / 0(\$00)
	PRESET	17(\$11) / 0(\$00)
	INTERNAL	18(\$12) / 0(\$00)
	SONG	19(\$13) / 0(\$00)
	EXTERNAL	20(\$14) / 0(\$00)

### ・リストブック - 47ページ

#### 1.2.2.2 コントロール チェンジ

下表のパラメーターをMIDIによってコントロールできる。

ctrl#	parameter	data rng
0	Bank Select MSB	0 ~ 127 *1
32	Bank Select LSB	0 ~ 127 *1
1	Modulation wheel	0 ~ 127
4	Foot control	0 ~ 127
6	Data Entry	0 ~ 127
7	Inst Volume	0 ~ 127
10	Pan	0 ~ 127
71	Harmonic Content	0 ~ 127
72	Release Time	0 ~ 127
73	Attack Time	0 ~ 127
74	Brightness	0 ~ 127
11	Expression	0 ~ 127
84	Portament Control	0 ~ 127
91	EF Send 1 (Reverb)	0 ~ 127
93	EF Send 2 (Chorus)	0 ~ 127
94	EF Send 3 (Delay/Rev)	0 ~ 127
1~119	MIDI Control 1	0 ~ 127
1~119	MIDI Control 2	0 ~ 127
64	Sustain Switch	0 , 127

\*1: 1.2.1.3 プログラム チェンジ を参照。

#### 1.2.2.3 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動作をする。  
システムセットアップにて3種の受信モードを設定できる。

STORE MODE および VOICE EDIT MODE では、プログラムチェンジを受信しない。

1)off : プログラムチェンジを受信しない。

2)ignore bank select  
: 現在のバンクで、1 ~ 128 に対応して、プログラム番号が  
変わる。バンクセレクトは受信しない。

3)on : 次表のようにバンクセレクト、プログラムチェンジを受信する。

	Bank No. MSB / LSB	PGM CNG No.
Normal Voice	GM	0(\$00) / 0(\$00)
	PRESET 1	1(\$01) / 0(\$00)
	INTERNAL	2(\$02) / 0(\$00)
	SONG	3(\$03) / 0(\$00)
	EXTERNAL	4(\$04) / 0(\$00)
	PRESET 2	5(\$01) / 0(\$00)
	PRESET 3	6(\$01) / 0(\$00)
Drum Voice	GM	127(\$7F) / 0(\$00)
	PRESET	17(\$11) / 0(\$00)
	INTERNAL	18(\$12) / 0(\$00)
	SONG	19(\$13) / 0(\$00)
	EXTERNAL	20(\$14) / 0(\$00)

・リストブック - 48ページ

2.2 パラメーター チェンジ

本機は以下の8種類のパラメーターチェンジを送受信する。  
 6). のスイッチリモートの送信は、録音中で AllTr または Punch を  
 選択していないときに[SONG][VOICE][SELECT][SOLO][TR1] ~ [TR16]  
 を操作したときのみする。  
 また、6). のスイッチリモートは、スイッチを押したときの画面と  
 同じとなる。

- 1). Song/Multi Data
- 2). Normal Voice Data
- 3). Drum Voice Data
- 4). Element Data
- 5). Setup Data
- 6). Switch Remote
- 7). Master Tuning
- 8). Universal System Exclusive Message

parameter change は Device Number の off 以外の各Midiのスイッチにて受信  
 オフすることはできない。

・リストブック - 52ページ

< 付表 1 >

(1)MIDI Parameter Change table ( Song / Multi )

\$F0,\$43,\$1n,\$33,\$04,sub\_group,p\_msb,p\_lsb,v\_msb,v\_lsb,\$F7

註) n ; Device Number  
 s ; parameter sub group number  
 000cccc  
 c = 1..16;Inst Channel(1..16),0;common data  
 p ; parameter number  
 v ; parameter value

[SONG\_MULTI PARAMETERS]

1.COMMON c=0

PARAMETER	PARAM NUMBER	BULK NUMBER	DATA RANGE	DISP	NOTES
SNG_NAME0	0	0	32..127	ASCII	song name top
SNG_NAME1	1	1	32..127	ASCII	song name
SNG_NAME2	2	2	32..127	ASCII	song name
SNG_NAME3	3	3	32..127	ASCII	song name
SNG_NAME4	4	4	32..127	ASCII	song name
SNG_NAME5	5	5	32..127	ASCII	song name
SNG_NAME6	6	6	32..127	ASCII	song name
SNG_NAME7	7	7	32..127	ASCII	song name
SNG_NAME8	8	8	32..127	ASCII	song name
SNG_NAME9	9	9	32..127	ASCII	song name bottom
SNG_TEMPO	10	10,11	30..250	30..250	tempo
SNG_EF3_P7M7	68	68,69	0..???	???(14bit)	effect3 param7
SNG_EF3_P7M8	70	70,71	0..???	???(14bit)	effect3 param8
SNG_LOC1	-	72,73	0..998	1..999	location point 1
SNG_LOC2	-	74,75	0..998	1..999	location point 2
SNG_KEY_MODE	76	76	b0..b1	norm,split, layer,4zone	keyboard mode
			b2..b4	off,1st,upr, lwrL,lwrH	dynamic split mode
			b5..b6	3rd,5th,7th, 9th	dynamic split interval
SNG_SPLIT	77	77	0..127	C-2..G8	split point
reserved	-	78			reserved

・リストブック - 58, 59ページ

MIDIインプリメンテーションチャートは、本書 - 42, 43ページのもの  
 に差し替えてください。

# ボイスリスト

## プリセットボイスバンク 3 (001 ~ 064)

ボイス			インサージョンエフェクト		MIDIコントロール1			MIDIコントロール2		
ナンバー	カテゴリー	ネーム	On/Off	タイプ	デバイス	パラメーター	イネーブル	デバイス	パラメーター	イネーブル
001	Ld	Bass&Lead	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	___-
002		Fat&fat	on	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	___-	ModWheel	off	___-
003		Blue Lead	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	___-
004		YellowLead	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	___-
005		Pump 7sus4	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	___-
006		Pump Tri 1	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	___-
007		Pump Tri 2	on	Flanger A	General1(CS)	sys.ef 3	1234	ModWheel	off	___-
008		Koff Lead	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	___-
009		Digi Sync	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	___-
010	Se	N-Hall	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutoff	12--
011		DOWN	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	___-	ModWheel	off	___-
012		L.F.O.	on	Auto PAN	General1(CS)	lfo speed	12--	ModWheel	off	___-
013		HaHahaha	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	___-
014		Tek Boy	on	Dist+Comp	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	off	___-
015		Tek Loop	on	Phaser	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	flt cutoff	1---
016		Tek S&H	on	Flanger A	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	flt cutoff	1---
017		MWScratch1	on	Dist+Wah	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutoff	12--
018		MWScratch2	on	Dist+Wah	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutoff	12--
019		Tape Spin	on	Distortion	ModWheel	off	___-	ModWheel	off	___-
020		Choral Hit	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	___-	ModWheel	off	___-
021	Dr	4spHipHop1	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	___-
022		4spHipHop2	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	___-
023		4spTekno 1	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	___-
024		4spTekno 2	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	___-
025	Ba	Super Sub	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	___-	ModWheel	off	___-
026		ElekiTight	on	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	123-	ModWheel	off	___-
027		Joy Bass	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	___-
028		Tek Line	on	Flanger B	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	___-
029		Tight Syn	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	___-
030		LatelyBass	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	___-
031		Star Dust	on	Phaser	ModWheel	off	___-	General1(CS)	flt cutoff	_2--
032		Gang	on	Rotary Sp.	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	___-
033		VocoBass	on	Dist->Flange	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	1234
034		P Funk	on	Dist+Wah	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	___-
035		Pick Comp	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	___-
036		LoFiAcBass	on	Early Ref.1	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	___-
037		Upright	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	___-
038	Fx	Rave Hit 1	on	Aural Exc	General1(CS)	flt band	12--	ModWheel	off	___-
039		Rave Hit 2	on	Aural Exc	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	___-
040		Acid Hit1	on	Early Ref.1	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	___-
041		Acid Hit2	on	Early Ref.1	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	___-
042		Acid Hit3	on	Reverb Room	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	___-
043		Saxes Hit	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	___-
044		Brass Hit	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	___-
045		Staring	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	___-
046		End Time	on	Flanger B	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	___-
047		Tek Liner	on	Flanger A	ModWheel	lfo speed	1234	General1(CS)	ins.ef	1234
048		OverTheSky	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	lfo speed	123-
049	Pd	Square St	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	___-
050		Ambient St	off	Cross Delay	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	___-
051		BeautyPad	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	___-
052		ReverseRR	on	Cross Delay	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	___-
053		Feed Pad	on	Dist->Flange	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	flt reso	123-
054		AngelHair	on	Chorus B	ModWheel	ins.ef	1234	General1(CS)	flt cutoff	1234
055		Ice Doll	on	Chorus A	ModWheel	ins.ef	1234	General1(CS)	flt cutoff	1234
056		Flute Pad	on	Pitch Chng 2	ModWheel	flt reso	123-	General1(CS)	ins.ef	123-
057		BuzzDrone	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	flt cutoff	123-
058		Lily	on	"Delay L,C,R"	General1(CS)	ins.ef	123-	General1(CS)	sys.ef 2	123-
059	Pf	Dance CP	on	Dist->Phaser	General1(CS)	flt cutoff	1_--	ModWheel	off	___-
060		Ana EP	off	Pitch Chng 1	General1(CS)	feg decay	12--	ModWheel	off	___-
061		EP Phaser	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	___-
062		ClaviPhase	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	___-
063		60Vintage	on	Rotary Sp.	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	___-
064		AcP & EP	off	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 1	_23-	ModWheel	off	___-

\* イネーブルの意味：これは各エレメントがMIDI controlできるかできないかを表わします。1, 2, 3, 4はそれぞれエレメント1, 2, 3, 4のことです。数字や"\_"はエレメントがオンであることを示します。さらに、数字表示はエレメントがMIDIでコントロールできることを、また"\_"表示はエレメントがMIDIでコントロールできないことを示します。"- "表示はエレメントがオフであることを示します。

たとえば、12\_とあれば、エレメント1から3がオン、エレメント4がオフの状態であり、エレメント1と2はMIDIでコントロールできる状態、エレメント3はできない状態を表わしています。

# ボイスリスト

エレメント1				エレメント2				エレメント3	エレメント4
バンク	ナンバー	カテゴリー	ネーム	バンク	ナンバー	カテゴリー	ネーム		
P1	238	Br	SynBrs10	P2	30	Ld	BrsLd1	P1 166 Ba SynBs17	off -- --
P2	20	Ld	Sweep	P2	20	Ld	Sweep	P2 20 Ld Sweep	off -- --
P1	152	Ba	SynBs3	P1	152	Ba	SynBs3	off -- --	off -- --
P1	157	Ba	SynBs8	P1	157	Ba	SynBs8	off -- --	off -- --
P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	P1 234 Br SynBrs6	off -- --
P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	P1 234 Br SynBrs6	off -- --
P2	13	Ld	Saw3	P2	13	Ld	Saw3	P2 13 Ld Saw3	P2 13 Ld Saw3
P2	13	Ld	Saw3	P2	13	Ld	Saw3	P1 36 Pf Harpsi1	off -- --
P2	116	Pc	DigiWobb	P2	116	Pc	DigiWobb	P2 116 Pc DigiWobb	off -- --
P2	33	Ld	RezLd	P2	159	Se	Shilling	off -- --	off -- --
P2	26	Ld	Digi6	P2	25	Ld	Digi5	off -- --	off -- --
P2	158	Se	Seq2	P2	142	Se	Insect	off -- --	off -- --
P2	138	Se	Guffaw1	P2	139	Se	Guffaw2	off -- --	off -- --
P2	248	Se	Science	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P1	165	Ba	SynBs16	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P2	24	Ld	Digi4	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P2	234	Dr	Scrach	P2	92	Fx	WindLoop	off -- --	off -- --
P2	234	Dr	Scrach	P2	154	Se	Burst	off -- --	off -- --
P2	251	Se	TapeSpin	P2	251	Se	TapeSpin	off -- --	off -- --
P1	198	En	Choir1	P1	198	En	Choir1	P2 35 Pd Pad1	P1 61 Cp Hndbel1
P2	179	Dr	BdStd	P2	185	Dr	SDRock	P2 202 Dr HHCclose	P2 203 Dr HHAnOpn
P2	172	Dr	BDStdH	P2	184	Dr	SDRmH2	P2 204 Dr HHAnCls	P2 203 Dr HHAnOpn
P2	178	Dr	BDAnalog	P2	192	Dr	SDAna9	P2 204 Dr HHAnCls	P2 203 Dr HHAnOpn
P2	178	Dr	BDAnalog	P2	199	Dr	TMEle	P2 202 Dr HHCclose	P2 200 Dr HHOpen
P1	165	Ba	SynBs16	P1	161	Ba	SynBs12	off -- --	off -- --
P1	118	Gt	Mute3	P1	139	Ba	AlenBs4	P1 139 Ba AlenBs4	off -- --
P1	155	Ba	SynBs6	P1	155	Ba	SynBs6	P1 155 Ba SynBs6	off -- --
P2	17	Ld	Squ	P2	17	Ld	Squ	off -- --	off -- --
P1	156	Ba	SynBs7	P1	153	Ba	SynBs4	off -- --	off -- --
P1	153	Ba	SynBs4	P1	155	Ba	SynBs6	off -- --	off -- --
P1	45	Pf	Stuff7	P1	155	Ba	SynBs6	off -- --	off -- --
P2	11	Ld	Saw1	P2	11	Ld	Saw1	P2 11 Ld Saw1	P2 11 Ld Saw1
P1	215	En	Vox6	P1	216	En	Vox7	P1 0 Pi Whistle	P2 161 Se SlapAtk
P1	140	Ba	BeatleBs	P1	149	Ba	SlapBs2	off -- --	off -- --
P1	134	Ba	PickBs1	P1	141	Ba	Fretls1	off -- --	off -- --
P1	132	Ba	A.Bass2	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P1	141	Ba	Fretls1	P1	132	Ba	A.Bass2	off -- --	off -- --
P1	218	En	OrchHit	P1	218	En	OrchHit	off -- --	off -- --
P1	218	En	OrchHit	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P2	207	Dr	CyCrush	P1	244	Rd	TenorSx1	P1 222 Br MuteTp	P1 132 Ba A.Bass2
P2	208	Dr	CyChina	P1	243	Rd	AltGrwl	P1 219 Br Trumpet	P1 137 Ba AlenBs2
P2	208	Dr	CyChina	P1	243	Rd	AltGrwl	P1 219 Br Trumpet	P1 159 Ba SynBs10
P1	242	Rd	AltoSx	P1	245	Rd	TenorSx2	P1 246 Rd BariSx	off -- --
P1	219	Br	Trumpet	P1	219	Br	Trumpet	P1 222 Br MuteTp	off -- --
P1	238	Br	SynBrs10	P2	164	Se	TuneRes2	off -- --	off -- --
P1	180	St	SynSt2	P1	180	St	SynSt2	P2 54 Pd Pad20	off -- --
P2	78	Fx	RevSyn	P2	78	Fx	RevSyn	P2 78 Fx RevSyn	P2 78 Fx RevSyn
P2	60	Pd	Pad26	P2	57	Pd	Pad23	P2 47 Pd Pad13	off -- --
P2	17	Ld	Squ	P2	17	Ld	Squ	off -- --	off -- --
P2	19	Ld	SquSaw	P2	18	Ld	SawSqu	P2 19 Ld SquSaw	off -- --
P1	183	St	SynSt5	P1	183	St	SynSt5	off -- --	off -- --
P2	61	Pd	Pad27	P2	61	Pd	Pad27	off -- --	off -- --
P2	67	Pd	Pad33	P2	63	Pd	Pad29	P1 0 Pi Whistle	off -- --
P2	53	Pd	Pad19	P2	65	Pd	Pad31	P2 83 Fx DigiEcho	P1 211 En Vox2
P2	63	Pd	Pad29	P2	123	Se	Bush	P2 87 Fx TimpMute	P2 41 Pd Pad7
P2	39	Pd	Pad5	P2	1	Pi	Flute1	P2 1 Pi Flute1	off -- --
P2	65	Pd	Pad31	P2	74	Pd	Pad40	P2 65 Pd Pad31	off -- --
P1	44	Pf	Stuff6	P2	5	Pi	PanFit1	P2 5 Pi PanFit1	off -- --
P1	11	Pf	E.Grand3	P1	36	Pf	Harpsi1	off -- --	off -- --
P2	24	Ld	Digi4	P2	24	Ld	Digi4	off -- --	off -- --
P1	13	Pf	EP2	P1	17	Pf	EP6	off -- --	off -- --
P2	22	Ld	Digi2	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P1	28	Pf	EP17	P1	93	Or	Stuff1	off -- --	off -- --
P1	1	Pf	A.Piano1	P1	14	Pf	EP3	P1 14 Pf EP3	off -- --

# ボイスリスト

## プリセットボイスバンク 3 (065 ~ 128)

ボイス			インサージョンエフェクト		MIDIコントロール1			MIDIコントロール2		
ナンバー	カテゴリー	ネーム	On/Off	タイプ	デバイス	パラメーター	イネーブル	デバイス	パラメーター	イネーブル
065	Pf	TX816 EP	on	Symphonic	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
066		Mod Roades	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	1---	General1(CS)	sys.ef 1	1---
067	Or	House Orgn	on	Aural Exc	ModWheel	off	1---	General1(CS)	flt cutoff	1---
068		The Cat	on	Rotary Sp.	ModWheel	ins.ef	---	General1(CS)	aeg decay	__4
069	Gt	HeavyMetal	on	Dist->Delay	General1(CS)	sys.ef 3	12_-	General1(CS)	sys.ef 1	12_-
070		Prince	on	Distortion	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
071		Stratus	on	Dist->PtChng	General1(CS)	ins.ef	12_-	ModWheel	off	12_-
072		Eleki Man	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	---
073	St	Progressiv	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	__-
074	Br	Elec Mute	on	Dist+Wah	General1(CS)	ins.ef	---	ModWheel	off	---
075	Rd	LoFi Sax	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt band	1---	ModWheel	off	---
076	Pi	Shaku8	on	Early Ref.2	General1(CS)	flt cutoff	1_3-	ModWheel	off	__-
077	Sc	Ana Pluck	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	__-
078		Acid Digi	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	__-
079		SquareSeq	off	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	1---	ModWheel	off	---
080		Pulse Seq	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
081		Saw Stab	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	1---	ModWheel	off	---
082		Harpy	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	123-	ModWheel	off	__-
083		Wire Comp	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
084		DeCaY	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
085		Platinum	on	Dist->Delay	ModWheel	sys.ef 3	123-	General1(CS)	sys.ef 1	123-
086	Fx	Polaris	on	3 Band EQ	ModWheel	off	1234	General1(CS)	flt cutoff	1234
087		Moon Base	on	"Delay L,C,R"	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	__-
088		WaterMalet	on	Symphonic	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutoff	12--
089		Sun Set	on	3 Band EQ	ModWheel	off	123-	General1(CS)	amp level	_2_
090		Fly Sine	on	Cross Delay	General1(CS)	amp level	_2__	General1(CS)	amp level	_3_
091		Space Dust	on	Stereo Echo	General1(CS)	flt reso	_2__	General1(CS)	flt cutoff	---
092		Galaxy	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	---	ModWheel	off	---
093		Ice Land	on	Stereo Echo	ModWheel	amp level	__4	General1(CS)	sys.ef 2	---
094		Insectoid	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	---	General1(CS)	amp level	12__
095		Ambi S&H	on	3 Band EQ	General1(CS)	lfo speed	12--	ModWheel	off	__-
096		LisWat	on	Gate Reverb	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
097		Deep Ambi1	on	Auto PAN	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	__-
098		Deep Ambi2	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
099		Psychic	on	3 Band EQ	ModWheel	off	1234	General1(CS)	lfo speed	1234
100		Myth	on	Pitch Chng 1	ModWheel	off	1234	General1(CS)	ins.ef	1234
101		Maria	on	"Delay L,R"	ModWheel	off	12--	General1(CS)	amp level	1__
102		Puppet	on	Pitch Chng 1	ModWheel	lfo speed	123-	General1(CS)	flt reso	123-
103		Stoma	on	Phaser	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	12--
104		SnowFlakes	on	Chorus A	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	lfo speed	123-
105		Shanbala	on	3 Band EQ	ModWheel	flt cutoff	12--	General1(CS)	amp level	_2--
106		Spell	on	Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutoff	12--
107	Et	Beijing	on	Pitch Chng 2	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
108		Chiang Mai	on	Early Ref.2	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	__-
109	Pc	Jungle Tom	off	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	---
110		EthnicPerc		Reverb Room	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
111	Se	Meadow	on	Auto PAN	General1(CS)	ins.ef	---	ModWheel	lfo speed	_2__
112		GhostRiver	on	Cross Delay	General1(CS)	flt cutoff	1__	ModWheel	off	---
113		Feed	on	Dist->Delay	ModWheel	lfo pmd	12_-	General1(CS)	ins.ef	1__-
114		Bell Crash	on	"Delay L,R"	General1(CS)	sys.ef 3	---	General1(CS)	sys.ef 2	---
115		SpaceLab	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	__-
116		Feedle	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	__-
117		Mad Man	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	12--
118		Going Up	on	Cross Delay	General1(CS)	flt cutoff	123-	ModWheel	off	__-
119		Apollo	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	flt cutoff	123-
120		S.O.S	on	Flanger A	General1(CS)	flt reso	123-	ModWheel	ins.ef	__3-
121		Teleport	on	Pitch Chng 1	General1(CS)	lfo speed	1__	ModWheel	flt reso	12--
122		Torpedo	on	Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt reso	12--
123		Emergency	on	Dist->Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	lfo speed	12--
124		Planet X	on	Dist->Flange	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutoff	12--
125		CuicaWomen	on	Early Ref.1	General1(CS)	flt cutoff	12--	ModWheel	off	__-
126	Co	Bahama	on	3 Band EQ	ModWheel	sys.ef 2	---	General1(CS)	sys.ef 3	---
127		RckBandHit	on	Distortion	General1(CS)	aeg decay	_23_	ModWheel	off	---
128		MerryXmas	on	Early Ref.1	General1(CS)	flt band	1234	ModWheel	off	---

\* イネーブルの意味：これは各エレメントがMIDI controlできるかできないかを表わします。1, 2, 3, 4はそれぞれエレメント1, 2, 3, 4のことです。数字や“\_”はエレメントがオンであることを示します。さらに、数字表示はエレメントがMIDIでコントロールできることを、また“\_”表示はエレメントがMIDIでコントロールできないことを示します。“-”表示はエレメントがオフであることを示します。

たとえば、12\_-とあれば、エレメント1から3がオン、エレメント4がオフの状態であり、エレメント1と2はMIDIでコントロールできる状態、エレメント3はできない状態を表わしています。

# ボイスリスト

エレメント1				エレメント2				エレメント3	エレメント4
バンク	ナンバー	カテゴリー	ネーム	バンク	ナンバー	カテゴリー	ネーム		
P1	16	Pf	EP5	P1	17	Pf	EP6	P1 47 Pf Stuff9	off -- --
P1	12	Pf	EP1	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P1	76	Or	Organ2	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P1	96	Or	Stuff4	P1	96	Or	Stuff4	P1 96 Or Stuff4	P1 96 Or Stuff4
P1	121	Gt	Ovdrv1	P1	121	Gt	Ovdrv1	P1 116 Gt Mute1	off -- --
P1	184	St	Violin1	P1	184	St	Violin1	off -- --	off -- --
P1	103	Gt	Clean1	P1	116	Gt	Mute1	P2 161 Se SlapAtk	off -- --
P1	116	Gt	Mute1	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P1	174	St	Strings6	P1	174	St	Strings6	off -- --	off -- --
P1	222	Br	MuteTp	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P1	244	Rd	TenorSx1	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P2	10	Pi	Noise	P2	9	Pi	Bottle	P1 254 Pi Shaku8	off -- --
P1	152	Ba	SynBs3	P1	152	Ba	SynBs3	off -- --	off -- --
P2	27	Ld	Digi7	P2	27	Ld	Digi7	off -- --	off -- --
P2	17	Ld	Squ	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P2	18	Ld	SawSqu	P2	18	Ld	SawSqu	off -- --	off -- --
P2	11	Ld	Saw1	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P1	97	Gt	Nylon1	P1	97	Gt	Nylon1	P1 190 St Harp	off -- --
P1	49	Pf	Stuff11	P1	129	Gt	Stuff5	off -- --	off -- --
P1	43	Pf	Stuff5	P2	35	Pd	Pad1	off -- --	off -- --
P1	44	Pf	Stuff6	P1	39	Pf	Stuff1	P2 151 Se MtlBel1	off -- --
P2	32	Ld	VoxLd	P2	32	Ld	VoxLd	P2 80 Fx Dissolve	P1 204 En Choir7
P1	217	En	Vox8	P1	217	En	Vox8	off -- --	off -- --
P2	76	Fx	SlwSweep	P2	72	Pd	Pad38	off -- --	off -- --
P2	69	Pd	Pad35	P1	46	Pf	Stuff8	P1 0 Pi Whistle	off -- --
P2	249	Se	offMumin	P1	254	Pi	Shaku8	P1 206 En Choir9	P1 70 Cp Digi4
P2	248	Se	Science	P2	36	Pd	Pad2	P2 248 Se Science	P2 185 Dr SDRock
P2	17	Ld	Squ	P2	46	Pd	Pad12	P2 46 Pd Pad12	P1 71 Cp Digi5
P2	247	Se	Sine 5th	P2	247	Se	Sine 5th	P2 35 Pd Pad1	P2 37 Pd Pad3
P2	35	Pd	Pad1	P2	35	Pd	Pad1	P2 246 Se VibrInlc	P2 246 Se VibrInlc
P2	80	Fx	Dissolve	P2	80	Fx	Dissolve	off -- --	off -- --
P1	69	Cp	Digi3	P1	69	Cp	Digi3	P1 69 Cp Digi3	off -- --
P2	158	Se	Seq2	P2	86	Fx	AtkChr2	off -- --	off -- --
P2	24	Ld	Digi4	P2	53	Pd	Pad19	P2 157 Se Seashore	off -- --
P2	44	Pd	Pad10	P2	33	Ld	RezLd	P2 76 Fx SlwSweep	P2 88 Fx Octivate
P1	123	Gt	Harm1	P1	209	En	Choir12	P2 94 Fx EP-S&H	P2 87 Fx TimpMute
P2	149	Se	Quasar	P1	202	En	Choir5	off -- --	off -- --
P1	51	Cp	Ciste1	P1	69	Cp	Digi3	P2 73 Pd Pad39	off -- --
P2	129	Se	Simmer	P2	65	Pd	Pad31	off -- --	off -- --
P2	63	Pd	Pad29	P2	233	Dr	SleiBell	P2 83 Fx DigiEcho	off -- --
P2	38	Pd	Pad4	P2	87	Fx	TimpMute	off -- --	off -- --
P2	59	Pd	Pad25	P2	160	Se	Simpl'n'	off -- --	off -- --
P2	100	Et	Sitar	P2	100	Et	Sitar	off -- --	off -- --
P2	115	Pc	TnklBell	P2	115	Pc	TnklBell	P2 115 Pc TnklBell	off -- --
P2	197	Dr	TMJazz	off	--	--	--	off -- --	off -- --
P2	241	Dr	Tumba	P2	241	Dr	Tumba	off -- --	off -- --
P2	0	Se	GorstCH	P2	255	Se	PulsCire	P2 254 Se Reviw	P2 253 Se Bird
P1	198	En	Choir1	P2	128	Se	Stream	P1 208 En Choir11	P2 250 Se Gorst
P2	22	Ld	Digi2	P2	22	Ld	Digi2	P2 140 Se Guffaw3	off -- --
P2	220	Dr	BellTree	P2	162	Se	Telephon	P2 162 Se Telephon	P2 162 Se Telephon
P2	146	Se	CymSir	P2	160	Se	Simpl'n'	off -- --	off -- --
P2	144	Se	LFO Xylo	P2	144	Se	LFO Xylo	off -- --	off -- --
P2	242	Dr	VbSlp	P2	242	Dr	VbSlp	off -- --	off -- --
P2	87	Fx	TimpMute	P2	130	Se	Seq1	P2 14 Ld Saw4	off -- --
P2	150	Se	MadTinke	P2	163	Se	TuneRes1	P2 159 Se Shilling	off -- --
P2	164	Se	TuneRes2	P2	150	Se	MadTinke	P1 217 En Vox8	off -- --
P2	74	Pd	Pad40	P2	80	Fx	Dissolve	off -- --	off -- --
P2	20	Ld	Sweep	P2	157	Se	Seashore	off -- --	off -- --
P2	33	Ld	RezLd	P2	166	Se	Tweet 2	off -- --	off -- --
P2	94	Fx	EP-S&H	P2	128	Se	Stream	off -- --	off -- --
P2	227	Dr	CuiKL	P2	226	Dr	CuiKH	off -- --	off -- --
P2	252	Se	Bell Dly	P2	81	Fx	LoopXylo	P1 64 Cp StilDrum	P2 223 Dr CongaOp
P1	137	Ba	AlenBs2	P1	119	Gt	Dist1	P1 119 Gt Dist1	P2 172 Dr BDStdH
P1	183	St	SynSt5	P1	183	St	SynSt5	P1 65 Cp Marimba	P1 60 Cp Glock1

# ドラムセットキーアサイン一覧表

\* <—は「スタンダードキット」と同じ内容であることを表わします。  
 \* Alt.はオルタネートの設定です。

プログラムナンバー				GM-1 (GD01)	GM-9 (GD02)	GM-17 (GD03)	GM-25 (GD04)	GM-26 (GD05)
ノートNo.	ノート	キーオフ	Alt.	Standard Kit	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit
24	C 0			Click H	<—	<—	<—	<—
25	C# 0			Brush Tap	<—	<—	<—	<—
26	D 0	O		Brush Swirl L	<—	<—	<—	<—
27	D# 0			Brush Slap	<—	<—	<—	<—
28	E 0	O		Brush Swirl H	<—	<—	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
29	F 0	O		Snare Roll	<—	<—	<—	<—
30	F# 0			Castanet	<—	<—	Hi Q	Hi Q
31	G 0			Snare L	<—	SD Power M	Snare M	SD Power H
32	G# 0			Sticks	<—	<—	<—	<—
33	A 0			Bass Drum L	<—	Bass Drum M	Bass Drum H	Bass Drum M
34	A# 0			Open Rim Shot	<—	<—	<—	<—
35	B 0			Bass Drum M	<—	Bass Drum H	BD Power	BD Analog L
36	C 1			Bass Drum H	<—	BD Power	BD Gate	BD Analog H
37	C# 1			Side Stick	<—	<—	<—	Analog Side Stick
38	D 1			Snare M	<—	SD Rock	SD Power L	Analog Snare L
39	D# 1			Hand Clap	<—	<—	<—	<—
40	E 1			Snare H	<—	SD Power Rim	SD Power H	Analog Snare H
41	F 1			Floor Tom L	Room Tom 1	Power Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1
42	F# 1		1	Closed Hi Hat	<—	<—	<—	Analog HH Closed 1
43	G 1			Floor Tom H	Room Tom 2	Power Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2
44	G# 1		1	Pedal Hi-Hat	<—	<—	<—	Analog HH Closed 2
45	A 1			Low Tom	Room Tom 3	Power Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3
46	A# 1		1	Hi-Hat Open	<—	<—	<—	Analog HH Open
47	B 1			Mid Tom L	Room Tom 4	Power Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4
48	C 2			Mid Tom H	Room Tom 5	Power Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5
49	C# 2			Crash Cymbal 1	<—	<—	<—	<—
50	D 2			High Tom	Room Tom 6	Power Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6
51	D# 2			Ride Cymbal 1	<—	<—	<—	<—
52	E 2			Chinese Cymbal	<—	<—	<—	<—
53	F 2			Ride Cymbal Cup	<—	<—	<—	<—
54	F# 2			Tambourine	<—	<—	<—	<—
55	G 2			Splash Cymbal	<—	<—	<—	<—
56	G# 2			Cowbell	<—	<—	<—	<—
57	A 2			Crash Cymbal 2	<—	<—	<—	<—
58	A# 2			Vibraslap	<—	<—	<—	<—
59	B 2			Ride Cymbal 2	<—	<—	<—	<—
60	C 3			Bongo H	<—	<—	<—	<—
61	C# 3			Bongo L	<—	<—	<—	<—
62	D 3			Conga H Mute	<—	<—	<—	Analog Conga H
63	D# 3			Conga H Open	<—	<—	<—	Analog Conga M
64	E 3			Conga L	<—	<—	<—	Analog Conga L
65	F 3			Timbale H	<—	<—	<—	<—
66	F# 3			Timbale L	<—	<—	<—	<—
67	G 3			High Agogo	<—	<—	<—	<—
68	G# 3			Low Agogo	<—	<—	<—	<—
69	A 3			Cabassa	<—	<—	<—	<—
70	A# 3			Maracas	<—	<—	<—	<—
71	B 3	O		Samba Whistle H	<—	<—	<—	<—
72	C 4	O		Samba Whistle L	<—	<—	<—	<—
73	C# 4			Guiro Short	<—	<—	<—	<—
74	D 4	O		Guiro Long	<—	<—	<—	<—
75	D# 4			Claves	<—	<—	<—	<—
76	E 4			Wood Block H	<—	<—	<—	<—
77	F 4			Wood Block L	<—	<—	<—	<—
78	F# 4			Cuica Mute	<—	<—	Scratch Push	Scratch Push
79	G 4			Cuica Open	<—	<—	Scratch Pull	Scratch Pull
80	G# 4		2	Triangle Mute	<—	<—	<—	<—
81	A 4		2	Triangle Open	<—	<—	<—	<—
82	A# 4			Shaker	<—	<—	<—	<—
83	B 4			Jingle Bell	<—	<—	<—	<—
84	C 5			Bell Tree	<—	<—	<—	<—
85	C# 5			Hi Q	<—	<—	<—	<—
86	D 5							
87	D# 5							
88	E 5							
89	F 5							
90	F# 5							
91	G 5							
92	G# 5							
93	A 5							
94	A# 5							
95	B 5							
96	C 6							

NO SOUND

# ドラムセットキーアサイン一覧表

プログラムナンバー		GM-33 (GD06)	GM-41 (GD07)	GM-49 (GD08)	Pre-1 (PD01)	Pre-2 (PD02)	Pre-3 (PD03)	Pre-4 (PD04)
ノートNo.	ノート	Jazz Kit	Brush Kit	Classic Kit	QY10 Kit	SY85 Kit	HipHop Kit	LofiKit
24	C 0	<---	<---	<---	NO SOUND	NO SOUND	<---	<---
25	C# 0	<---	<---	<---			<---	<---
26	D 0	<---	<---	<---			<---	<---
27	D# 0	<---	<---	<---			<---	<---
28	E 0	<---	<---	<---			<---	<---
29	F 0	<---	<---	<---			<---	Crash Cymbal 1
30	F# 0	<---	<---	<---			<---	Hi Q
31	G 0	<---	Brush Slap L	<---			<---	Snare M
32	G# 0	<---	<---	<---			<---	<---
33	A 0	<---	<---	<---			<---	Bass Drum M
34	A# 0	<---	<---	<---			<---	Open Rim Shot
35	B 0	<---	<---	<---			<---	BD RoomS
36	C 1	<---	<---	Gran Cassa			Bass Drum H	BDPower
37	C# 1	<---	<---	<---			BDGate	BDRoomS
38	D 1	<---	Brush Slap	<---			SDRock	Bass Drum H
39	D# 1	<---	<---	<---			Snare M	Bass Drum L
40	E 1	<---	Brush Tap	<---			Room Tom 1	Room Tom 1
41	F 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1			Room Tom 2	Room Tom 2
42	F# 1	<---	<---	<---			Room Tom 3	Room Tom 3
43	G 1	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2			Hand Clap	Room Tom 4
44	G# 1	<---	<---	<---			Crash Cymbal	Bass Drum L
45	A 1	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3			Side Stick	Bass Drum H
46	A# 1	<---	<---	<---			Ride Cymbal Cup	SD Power M
47	B 1	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4			Closed Hi Hat	Tom 1
48	C 2	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5			Hi-Hat Open	Tom 2
49	C# 2	<---	<---	Hand Cym.Open L			NO SOUND	Snare 1
50	D 2	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6				Tom 3
51	D# 2	<---	<---	Hand Cym.Closed L				Snare Stick
52	E 2	<---	<---	<---				Snare 2
53	F 2	<---	<---	<---				Tom 4
54	F# 2	<---	<---	<---				Hand Clap
55	G 2	<---	<---	<---				Cowbell
56	G# 2	<---	<---	<---				Shaker
57	A 2	<---	<---	Hand Cym.Open H				Closed Hi Hat
58	A# 2	<---	<---	<---	Closed Hi Hat2			
59	B 2	<---	<---	Hand Cym.Closed H	Hi-Hat Open			
60	C 3	<---	<---	<---	BDAnalog			
61	C# 3	<---	<---	<---	Cowbell			
62	D 3	<---	<---	<---	SDPower			
63	D# 3	<---	<---	<---	SDAna9			
64	E 3	<---	<---	<---	CongaOpL			
65	F 3	<---	<---	<---	CongaOpH			
66	F# 3	<---	<---	<---	CongaMt			
67	G 3	<---	<---	<---	AgogoL			
68	G# 3	<---	<---	<---	AgogoH			
69	A 3	<---	<---	<---	TimbleL			
70	A# 3	<---	<---	<---	TimbleH			
71	B 3	<---	<---	<---	HHAnCls			
72	C 4	<---	<---	<---	Shaker			
73	C# 4	<---	<---	<---	Wood Block			
74	D 4	<---	<---	<---	Agogo L			
75	D# 4	<---	<---	<---	Agogo H			
76	E 4	<---	<---	<---	Samba Whistle			
77	F 4	<---	<---	<---	BDAnalog			
78	F# 4	<---	<---	<---	Squ			
79	G 4	<---	<---	<---	BDGate			
80	G# 4	<---	<---	<---	HHAnCls			
81	A 4	<---	<---	<---	SDAna9			
82	A# 4	<---	<---	<---	HHAnOpn			
83	B 4	<---	<---	<---	SDAna8			
84	C 5	<---	<---	<---	SynBsC			
85	C# 5	<---	<---	<---	SynBsC#			
86	D 5	NO SOUND	NO SOUND	NO SOUND	SynBsD	NO SOUND		
87	D# 5				SynBsD#			
88	E 5				SynBsE			
89	F 5				SynBsF			
90	F# 5				SynBsF#			
91	G 5				SynBsG			
92	G# 5				SynBsG#			
93	A 5				SynBsA			
94	A# 5				SynBsA#			
95	B 5				SynBsB			
96	C 6				SynBsC			

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1 - 16	1 - 16	memorized
Channel Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode Default	3	3	memorized
Messages	x	x	
Altered	*****	x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 1 - 127	
Velocity Note ON	o 9nH,v=1-127	o v=1-127	
Note OFF	x 9nH,v=0	x	
After Touch Key's	x	x	
Ch's	o	o	
Pitch Bender	o	o 0-12 semi	7 bit resolution
Control 0,32	o *2	o *2	Bank Select
1	o M.Wheel	o	
4	o Foot cont.	o	
6	x	o	
7	o Foot volume	o	Volume
10	x	o	Pan
Change 11	o Foot volume	o	
64	o Sustain sw.	o	Sustain
71	x	o	Harmonic Content
72	x	o	Release Time
73	x	o	Attack Time
74	x	o	Brightness
84	x	o	Porta Cont.
91	x	o	Effect Send1
93	x	o	Effect Send2
94	x	o	Effect Send3
1-31,33-119	o CS, Foot Cont.	o	Assignable
120	x	o	All Sounds Off
121	x	o	Reset All Cont.
Prog Change : True #	o 0-127 *3 *****	o 0-127 *3	
System Exclusive	o *1	o *1	voice etc.
Common : Song Pos : Song Sel : Tune	See the sequencer part.		
System :Clock Real Time :Commands			
Aux :Local ON/OFF	x	x	
:All Notes OFF	x	o	
Mes- :Active Sense	o	o	
sages:Reset	x	x	
Note *1	; transmit/receive if device No is not off.		
*2	; transmit/receive if program sw is on.		
*3	; transmit/receive if program sw is not off.		

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1 - 16	1 - 16	memorized
Channel Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode Default	x	x	
Messages	x	x	
Altered	*****	x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127	
Velocity Note ON	o 9nH,v=1-127	o v=1-127	
Note OFF	x 9nH,v=0	x	
After Key's	o	o	*6
Touch Ch's	o	o	*6
Pitch Bender	o	o	
Control Change	o 0,32 1 - 31,33 - 121	*3 o o	*10 Bank Select
Control Change		*5	*7
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	*4 o 0 - 127	*9
System Exclusive	o	o	*8   Song data etc.
System : Song Pos	o	o	*2   except REC mode
: Song Sel	x	o	*2
Common : Tune	x	x	
System :Clock	o	o	*1
Real Time :Commands	o	o	*2
Aux :Local ON/OFF	o	o	
:All Notes OFF	x	x	
Mes- :Active Sense	o	x	
sages:Reset	x	x	
Notes: *1 = receive in MIDI sync mode. *2 = transmit/receive if MIDI control is not off. *3 = transmit if playback filter bank select is not ignore. *4 = transmit if playback filter program change is not ignore. *5 = transmit if playback filter control change is not ignore. *6 = receive if record filter after touch is not ignore. *7 = receive if record filter control change is not ignore. *8 = receive if record filter system exclusive is not ignore. *9 = receive if program switch is not off. *10 = receive if program switch is on.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      o : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY    Mode 4 : OMNI OFF, MONO    x : No

# ヤマハ株式会社

