YAMAHA

PROFESSIONAL SAMPLER

A5000/A4000

取扱説明書

安全上のご注意 ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。
注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

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

注 意
感電の恐れあり
このカバーをあけるな

注意：感電防止のため、パネルやカバーを外さないでください。
この機器の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。
点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または
巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。

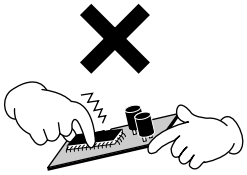
△ 記号は、危険、警告または注意を示します。上記の場合、⚠は機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。また、⚠は注意が必要なことを示しています。
⃠ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。
● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

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

⚠ 警告

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

この機器の内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。

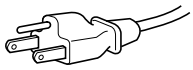


浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。
感電や火災、または故障の原因になります。

電源コード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なにおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

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

アースプラグを確実に取り付ける。
感電のおそれがあります。
(19 ページ)



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

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

オプションのボードやハードディスク、メモリー SIMM 上の基板部分やコネクター部に無理な力を加えたり、分解したり改造したりしない。
感電や火災、または故障などの原因になります。

オプションのボードやハードディスク、メモリー SIMM を取り付ける前に、必ず A5000/A4000 の機器本体の電源プラグを抜く。
感電の原因になります。

⚠ 注意

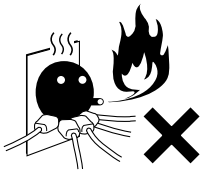
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

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

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

(2)-7

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



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

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

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

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

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

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

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

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

本体の放熱ファンや放熱用スリットに本などを置いて、ふさがない。
換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、火災が発生するおそれがあります。

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。

オプションのボードやハードディスク、メモリー SIMM、ZIP ドライブを持つとき、基板裏の電子部品のリード（金属の足）をさわらないように注意する。
手を傷つけたり、接触不良などの原因になります。

オプションのボードやハードディスク、メモリー SIMM、ZIP ドライブを持つときは、前もって他の金属に触れるなどして、静電気が起きないように注意する。
静電気は機器の故障の原因になります。

作成したデータの保存について

作成したデータはこまめにフロッピーディスクなどに保存する。
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずフロッピーディスクなどに保存することをおすすめします。

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

使用後は、必ず電源を切りましょう。

* この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。

(2)-7

オプション機器取り付け作業上のご注意

- **オプションのボードやハードディスク、メモリー SIMM、ZIP ドライブの取り付け方についてのお問い合わせは、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。**
- **取り付け作業は、必ず A5000/A4000 本体および周辺機器の電源を切った状態で行ってください。そして、A5000/A4000 本体の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、A5000/A4000 本体と周辺機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行ってください。**
- **A5000/A4000 本体やオプションのボードやハードディスク、メモリー SIMM、ZIP ドライブ上の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業を行ってください。**
- **衣類や身体の静電気を除去してから作業をはじめてください。**
- **端子や基板表面の部品には触れないよう注意深く作業を進めてください。**
- **静電気などによるオプションのボードやハードディスク、メモリー SIMM、ZIP ドライブの電子回路の破壊を防ぐため、各機器を取り扱う際は IC のリードなどの電子部品には極力触れないように注意してください。**
- **ネジ類を本体内部に落とさないように注意してください。落としたネジを内部に放置したまま電源を入れると、正常に動作しなくなったり、故障したりする場合があります。落としたネジが回収できない場合は、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。**
- **ハードディスクやメモリー SIMM、ZIP ドライブの故障については、それぞれご購入の販売店にご相談ください。**

はじめに

このたびは、ヤマハプロフェッショナルサンプラー A5000/A4000 をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。
A5000/A4000 は、先進の AWM2 音源を搭載した新次元のサンプリングトーンジェネレーターです。お持ちのシンセサイザーやキーボードの音源として、さまざまなミュージックシーンでお使いいただくことができます。
A5000/A4000 の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

音楽を楽しむエチケット

これは、日本電子工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

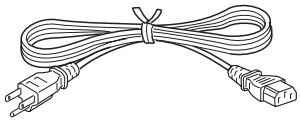
楽しい音楽も時と場所によっては大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り快い生活環境を守りましょう。
ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないように適度な音量でお楽しみください。

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

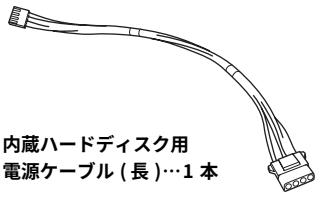
付属品リスト

箱には、次のような付属品が同梱されていますのでご確認ください。

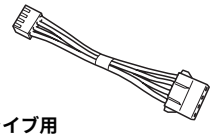
- CD-ROM セット
- 電源コード ..... 1 本
- 内蔵ハードディスク用電源ケーブル (長) ..... 1 本
- 内蔵ハードディスク用 SCSI ケーブル ..... 1 本
- 取扱説明書 (本書) ..... 1 冊
- 「付属の CD-ROM とフロッピーディスクについて」(別冊) ..... 1 冊
- フロッピーディスク ..... 4 枚
- 変換プラグ (3 ピン→ 2 ピン) ..... 1 個
- ZIP ドライブ用電源ケーブル (短) ..... 1 本
- 内蔵ハードディスク用 IDE ケーブル ..... 1 本
- 保証書 ..... 1 枚
- ユーザー登録カード ..... 1 枚



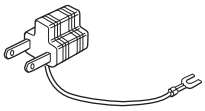
電源コード…1 本



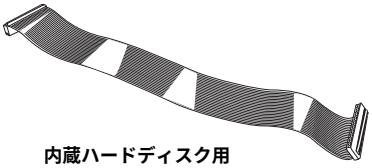
内蔵ハードディスク用
電源ケーブル (長)…1 本



ZIP ドライブ用
電源ケーブル (短)…1 本



変換プラグ (3 ピン→ 2 ピン)…1 個



内蔵ハードディスク用
SCSI ケーブル…1 本

内蔵ハードディスク用
IDE ケーブル…1 本

※ もし、入っていないものがありましたら、お手数ですが、お求めのヤマハ特約店または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
※ CD-ROM やフロッピーディスクの内容と使用方法につきましては、CD-ROM のジャケットおよび別冊の「付属の CD-ROM とフロッピーディスクについて」をご参照ください。

A5000/A4000 の特長

多彩な可能性を秘めたプロフェッショナルサンプラー

A5000/A4000 は、ブレイクビートマシン、フレーズサンプリングマシンといった使い方や、楽器音の作成や演奏までさまざまなシチュエーションで高品質な音を提供するプロフェッショナルサンプラーです。

豊富かつ独創的なエフェクトシステム

A5000 には 6 系統 (A4000 には 3 系統) の高品位エフェクトが内蔵されています。各エフェクトには、一般的なエフェクト効果をはじめ、ブレイクビート、フレーズサンプリングなどの再生や楽器音の演奏時に威力を発揮する独創的なエフェクト効果が豊富に用意されています。また、サンプルのレコーディング時にエフェクトをかけたり、外部アナログ入力信号にエフェクトをかけて出力することもできます。

すばやく、直感的な操作性

320X80 ドットのフルグラフィックスタイプの大型液晶ディスプレイを搭載したことにより、サンプリング波形やエフェクトの接続など、多くの情報を目で確認しながら効率的に操作ができます。また、フロントパネルに並ぶノブ、モードボタン、ファンクションボタンを使ってすばやく直感的にエディットしたり、演奏中にリアルタイムに音色をコントロールしたりすることが可能です。

高い拡張性

SCSI インターフェースや、内蔵ハードディスク用 SCSI コネクターおよび IDE コネクターを標準で装備。内蔵ハードディスクや内蔵 ZIP ドライブ、外部ハードディスク、CD-ROM ドライブ、CD-R ドライブなどを接続して機能を拡張することができます。
また、サンプルメモリー増設用の SIMM スロットを 4 つ装備。最大 128MByte まで拡張可能。
I/O 拡張ボード <AIEB1>(別売) を装着すると、標準の入出力にプラスして、デジタル入出力端子 2 系統 (コアキシャル、オプティカル) と 6 系統独立出力端子を拡張することができます。

他機種のサンプルデータとの高い互換性

A5000/A4000 は、ウェーブデータの標準的なフォーマットである AIFF および WAV 形式のウェーブファイルを、FD、SCSI ディスク、CD-ROM などを通してインポート / エクスポートすることができます。また、EX7/5/5R や SU700 をはじめ、その他の多くの機種で作成されたサンプルデータをインポートできるなど、幅広いデータの互換性を実現しています。

豊富なサンプルデータを付録

A5000/A4000 には、CD-ROM – 10 枚分の音色データやオーディオソースが付録。音色データをそのままロードしたり、オーディオソースを CD プレーヤーで再生してレコーディングしたりして、すぐに A5000/A4000 を楽曲制作に活用していただけます。(音色データのロードには市販の CD-ROM ドライブが必要です。)

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
その他、本書に記載されている会社名および商品名は、各社の登録商標および商標です。

取扱説明書の使い方

本書の構成

この取扱説明書は、以下の 10 の章で構成されています。

第 1 章 (P17 ～ 30)

A5000/A4000 を外部 MIDI 機器、アンプなどと接続する方法や、電源のオン / オフの操作などを説明します。
はじめて A5000/A4000 をお使いになる方は、必ずお読みください。

第 2 章 (P31 ～ 56)

A5000/A4000 の基本的な使い方を手順を追って説明します。
はじめて A5000/A4000 をお使いになる方は、実際に操作を体験していただくことをおすすめします。

第 3 章 (P57 ～ 86)

A5000/A4000 を使う上で覚えておいていただきたい概念や基本操作、画面の見方、特殊な機能などを説明します。
はじめて A5000/A4000 をお使いになる方は、必ずお読みください。

第 4 章～第 9 章 (P87 ～ 230)

各機能についてその詳細と設定手順を、モードごとに解説しています。
必要に応じて、辞書のようにお使いください。

付録 (P231 ～)

オプション機器の取り付け方法や、仕様、エラーメッセージ一覧、MIDI データフォーマットなどが記載されています。
必要に応じてお読みください。

目的のページの見つけ方

調べたい機能や言葉を探す場合は、目的に応じて以下のページをご覧ください。

「目次」を使って探す (P8)

マニュアルの全体から目的の章や節を探すときには、目次を活用してください。

「索引」を使って探す (P287)

用語名称から目的のページを探すときには、巻末の索引 (五十音順索引またはアルファベット順索引) を活用してください。

「各部の名称と機能」を使って探す (P10)

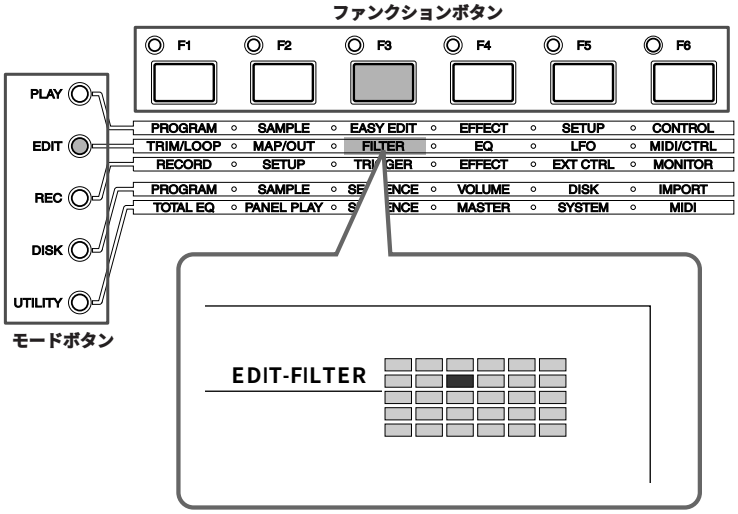
ボタンやノブの役割や使い方を知りたいときには、「各部の名称と機能」を活用してください。

「A5000/A4000 機能ツリー図」を使って探す (P72)

A5000/A4000 の機能全体から、目的の機能が含まれるモードやファンクションを知りたいときには、「A5000/A4000 機能ツリー図」を活用してください。

パラパラとページをめくって探す

各ページの下の隅にあるページ番号の横に、章番号と章のタイトルが記載されています。
各ページの上の隅には、そのページで説明しているモードとファンクションが記載されています。その横には、モードとファンクションが視覚的に理解できるように、A5000/A4000 のパネルに印刷されているモード - ファンクションリストをイメージした 5 × 6 のブロックを記載し、説明しているファンクションの位置を黒く示しています。
パラパラとページをめくって目的のページを探すときに活用してください。



表記について

本書では、次のようなマーク (アイコン) を使って、文章の内容 (重要事項、参考、手順) を示します。

! このマークのついた文章は、重要なことがらを示します。大切なデータを消してしまったりしないように必ず読むようにしてください。

参考 このマークのついた文章は、参考として覚えておいて欲しいことがらを示します。必要に応じてお読みください。

ヒント このマークのついた文章は、その機能に関する操作上のヒントを示します。

ベーシックチャンネル (PLAY-PROGRAM-PgmSel) など
A5000/A4000 の機能を表記する際には、その機能が含まれるモード、ファンクション、ページを ( ) で囲んで表します。ベーシックチャンネルの場合は、PLAY(プレイ) モードの PROGRAM (プログラム) ファンクションの PgmSel(プログラムセレクト) ページに含まれることを示します。

[PLAY] など A5000/A4000 のボタンは、[PLAY] などのようにパネル上の印刷文字を [ ] で囲んで表します。

P ○○ このマークのついた数字は、関連する説明が書かれているページ数を示します。必要に応じて該当するページを参照してください。

この取扱説明書では、特に断りのない場合は A5000 について解説しています。A5000 と A4000 の仕様が異なる場合は、A5000 について説明した後、( ) 内で A4000 の場合について説明します。

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

目　次

安全上のご注意 2
はじめに 4
付属品リスト 4
A5000/A4000 の特長 5
取扱説明書の使い方 6
目的のページの見つけ方 6
表記について 7
目次 8

各部の名称と機能 10
オプション機器のご紹介 14
フロッピーディスクの取り扱いについて 15

第 1 章 A5000/A4000 を準備する

セットアップ作業の流れ 18
電源の接続 19
オーディオ出力の接続 20
オーディオ入力の接続 23
MIDI の接続 25
電源のオン / オフ 27
発音の確認 28

チュートリアル編

第 2 章 A5000/A4000 を使ってみる

1. 準備をしよう 32
2. 付属のデモデータを読み込もう 34
3. サンプリングしてみよう 38
4. ループを設定しよう 42
5. トリムとノーマライズを実行しよう 46
6. フィルターを使って音作りをしてみよう 48
7. エフェクトをかけてみよう 49
8. サンプルに名前を付ける 50
9. 鳴らしてみよう 51
10. データをフロッピーディスクに保存しよう 53
11. CD-ROM からサンプルデータを読み込もう 55

第 3 章 基礎知識

1. A5000/A4000 のしくみ 58
A5000/A4000 の内部構成 58
サンプリング音源部 59
エフェクト部 63
トータル EQ 64
コントローラー部 64
シーケンサー部 64
外部インターフェース部 64
データの扱い方 65
2. A5000/A4000 の機能 67
A5000/A4000 のモード構成 67
A5000/A4000 機能ツリー図 72
3. 基本操作 76
各モードに共通の画面表示 76
モードとファンクションを選択する 76
ページ (設定画面) を選択する 77
設定値を変更する 78
機能を実行する 79
コマンドの切替 79
文字の入力 80
MIDI 入力 81
QUICK(クイック) 入力 81
ツリービュー画面 82
A/D イン機能 84
受信した MIDI データの表示 84
ショートカット操作 84
特殊なボタンの操作 85
工場出荷状態に戻す 85

リファレンス編

第 4 章 プレイモード

プレイモードについて 88
1. PROGRAM(プログラム) 89
プログラムセレクト 89
プログラムミックス 90
プログラムポルタメント 91
2. SAMPLE(サンプル) 93
サンプルセレクト 93
サンプルバンク 94
3. EASY EDIT(イージーエディット) 96
ミックス 96
アウトプット 97
アウト & ゲイン 97
フィルター 98
ピッチ 98
アンプリチュード EG 99
キー 99
ベロシティ 100
クロスフェード 100
コントロール 101
4. EFFECT(エフェクト) 102
エフェクトセットアップ A 102
エフェクトセットアップ B 104
エフェクトエディット 104
5. SETUP(セットアップ) 107
S/H スピード 107
AD インプット 107
6. CONTROL(コントロール) 110
プログラムコントローラー A/B 110
チャンネルセットアップ 111
プログラム LFO 112

第 5 章 エディットモード

エディットモードについて 118
1. TRIM/LOOP(トリムループ) 120
ウェーブフォーム 120
サンプルインフォメーション 124
ループリミックス 125
2. MAP/OUT(マップ / アウト) 127
ミックス & キーレンジ 127
ピッチ 129
エクスパンド & ベロシティレンジ 130
レベルスケーリング 132
3. FILTER(フィルター) 133
フィルター & イコライザー 133
フィルタースケーリング 135
4. EG(イージー) 137
アンプリチュード EG 137
フィルター EG 138
ピッチ EG 140

5. LFO(エルエフオー) 143
LFO 143
6. MIDI/CTRL(MIDI/ コントロール) 145
MIDI セット 145
サンプルコントローラー A/B 146

第 6 章 レコーディングモード

レコーディングモードについて 150
1. RECORD(レコード) 151
レコーディング 151
2. SETUP(セットアップ) 153
レコーディングセットアップ 153
プロセス 157
3. TRIGGER(トリガー) 158
トリガー 158
4. EFFECT(エフェクト) 160
レコーディングエフェクトセットアップ 160
レコーディングエフェクトエディット 160
5. EXT CTRL(エクスターナルコントロール) 161
CD-DA コントロール 161
6. MONITOR(モニター) 163
モニター & クリック 163

第 7 章 ディスクモード

ディスクモードについて 166
1. PROGRAM(プログラム) 167
プログラムロード 167
2. SAMPLE(サンプル) 169
サンプルロード 169
3. SEQUENCE(シーケンス) 171
シーケンスロード 171
4. VOLUME(ボリューム) 172
ボリュームセレクト 172
5. DISK(ディスク) 173
ディスクセレクト 173
ディスクセットアップ 173
6. IMPORT(インポート) 175
インポート 175
7. ディスク関連の COMMAND(コマンド) 177
コマンドの選択 177
コマンドの実行 177
セーブ 177
フォーマット 177
コピーボリューム 180
システムファイル 181
バックアップ 182
CD-DA 184
ロード OS 185

第 8 章 ユーティリティモード

ユーティリティモードについて 188
1. TOTAL EQ(トータルイコライザー) 189
トータルイコライザー 189
2. PANEL PLAY(パネルプレイ) 191
ノブコントローラー 191
ノブコントローラーセットアップ 191
ファンクションキープレイセットアップ 192
3. SEQUENCE(シーケンス) 194
シーケンス 194
4. MASTER(マスター) 195
チューニング 195
アウトプット 195
5. SYSTEM(システム) 197
キーセットアップ 197
カスタマイズ 198
6. MIDI 200
チャンネルメッセージ 200
システムエクスクルーシブ 201

第 9 章 COMMAND(コマンド)

コマンドについて 204
コマンドの選択 206
コマンドの実行 206
コピー 206
デリート 208
セーブ 208
アレンジ 211
フリーズ 213
レジスター 214
バルクダンプ 216
イニシャライズ 217
プロセス 218
ループディバイド 221
リサンプル 222
ステレオ→モノ 225
ムーブ 226
クリエートオシレーター 227
エクスポート 227
リバート 229

付録

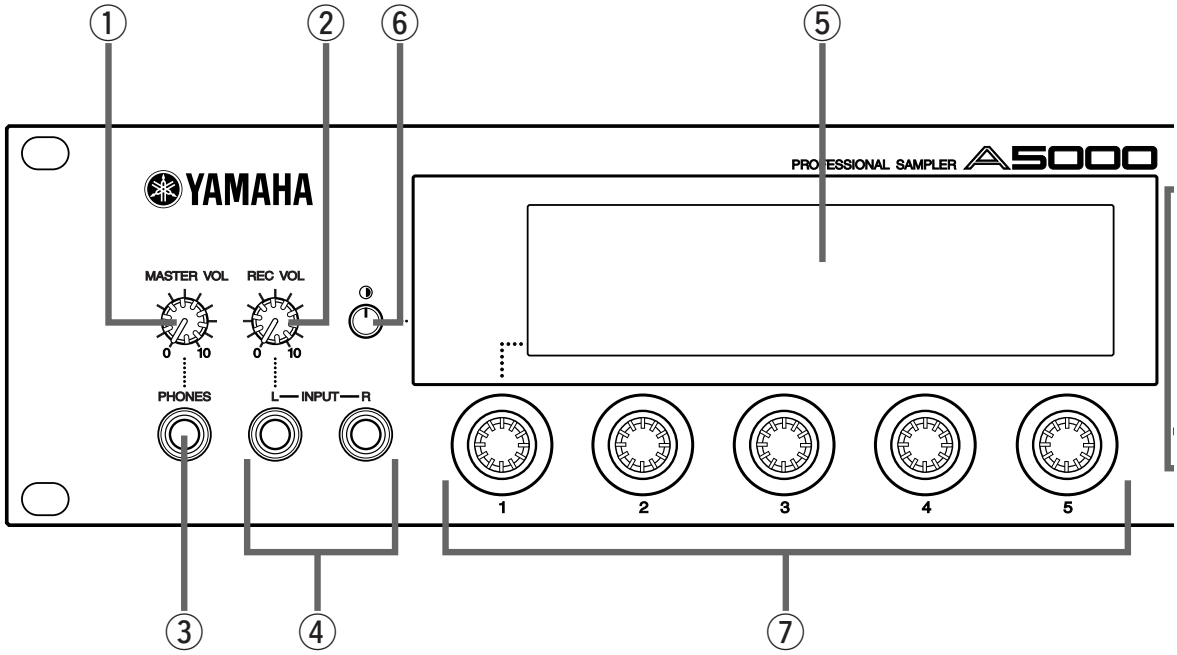
拡張部品 (別売) の取り付け 232
トップカバーの取りはずし 232
トップカバーの取り付け 233
SIMM(拡張メモリー) の取り付け 234
I/O 拡張ボード AIEB1 の取り付け 237
内蔵 SCSI ハードディスクの取り付け 240
内蔵 IED ハードディスクの取り付け 244
ATAPI ZIP ドライブの取り付け 247
外部 SCSI 機器の接続 251
仕様 254
エフェクトタイプ一覧 256
エフェクトパラメーター一覧 258
コントロールチェンジナンバー一覧 270
故障かな？と思ったら 271
エラーメッセージ一覧 273
MIDI データフォーマット 274
MIDI インプリメンテーションチャート 286

索引

アルファベット順索引 288
五十音順索引 291

各部の名称と機能

■フロントパネル



① **MASTER VOL(マスターボリューム) つまみ**
STEREO OUT L/MONO, R 端子および PHONES 端子から出力される音のボリュームを調節するつまみです。ASSIGNABLE OUT L, R 端子から出力される音のボリュームには影響しません。
オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合には、出力端子として、6 つの ASSIGNABLE OUT(AS1 ～ 6) 端子と DIGITAL OUT, OPTICAL OUT 端子が追加されますが、これらの端子から出力される音のボリュームに影響を与えることもありません。

② **REC VOL(レコーディングボリューム) つまみ**
INPUT L, R 端子に入力されるアナログ信号の入力レベルを調節するつまみです。サンプルのレコーディング時や A/D インプット時に使います。
オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合には、入力端子として、DIGITAL IN, OPTICAL IN 端子が追加されますが、これらの端子に入力されるデジタル信号の入力レベルには影響を与えません。

③ **PHONES(ヘッドフォン) 端子**
ヘッドフォンを接続する端子です。ヘッドフォンは、インピーダンス 16 ～ 150Ω のものをお使いください。
この端子からは、STEREO OUT L/MONO, R と同じ音が出力されます。その他の端子から出力される音はモニターできません。

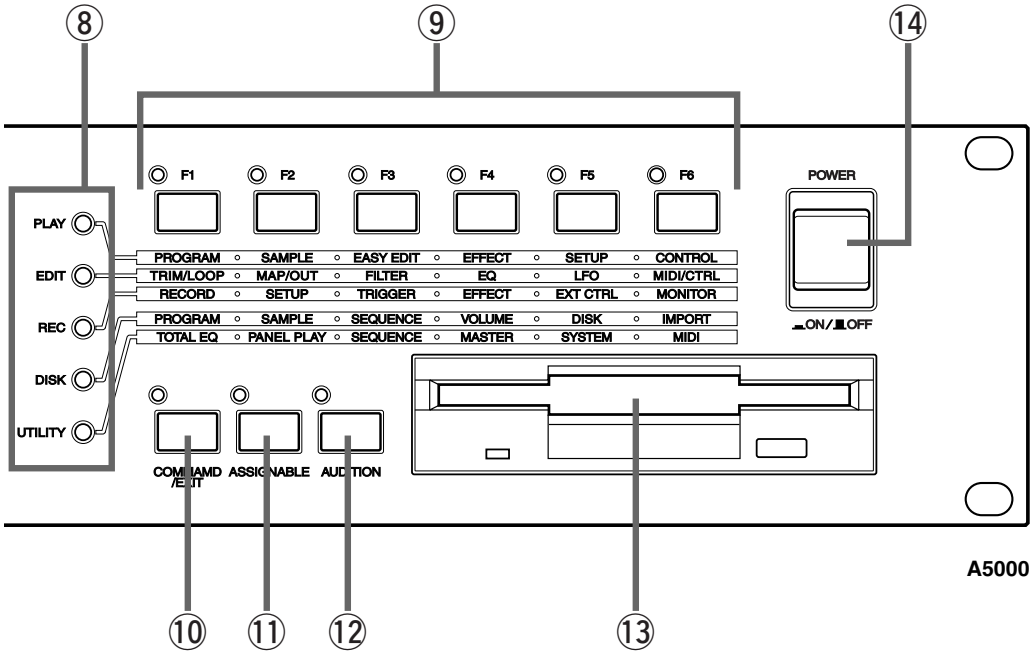
④ **INPUT L, R(インプット L, R) 端子**
レコーディング用、あるいは A/D インプット用のアナログ信号を入力する端子です。モノラルの信号を入力する場合は、L 側の端子に接続してください。

⑤ **ディスプレイ**
A5000/A4000 の状態や設定状況などを表示する画面です。

⑥ **LCD CONTRAST(LCD コントラスト) つまみ**
ディスプレイのコントラストを調節するつまみです。

⑦ **ノブ 1 ～ 5**
回したり、押したりすることで、設定値や機能を選択するつまみです。その設定値や機能名は、各ノブの上のディスプレイに表示されます。

⑧ **モードボタン**
A5000/A4000 には 5 つのモード (機能を大きく分類したもの) があります。モードボタンは、これらの 5 つのモードを選択するボタンです。
このモードボタンを使って目的のモードを選択した後、ファンクションボタンを使って、さらにその中の機能 (ファンクション) を選択します。
また、外部 MIDI 機器から MIDI 信号を受信すると、そのデータの種類に応じてこれらのボタンのランプが点滅します。(P84)



⑨ **[F1]～[F6](ファンクション) ボタン**
各モードに含まれている機能は、さらに 6 つのファンクションに分類されています。ファンクションボタンは、このファンクションを選択するためのボタンです。

⑩ **[COMMAND/EXIT](コマンド / エグジット) ボタン**
[COMMAND/EXIT] ボタンを押すと、各モードには含まれないさまざまな機能がまとめられたコマンドメニューが表示されます。もう一度押すと、元の画面に戻ります。(P177、206)

⑪ **[ASSIGNABLE](アサイナブル) ボタン**
発音の強制的な停止、コントローラーのリセット、ノブ 2 ～ 5 によるコントロールチェンジ、ファンクションボタンによる発音などといった特殊な機能を割り当てることができるボタンです。(P85)

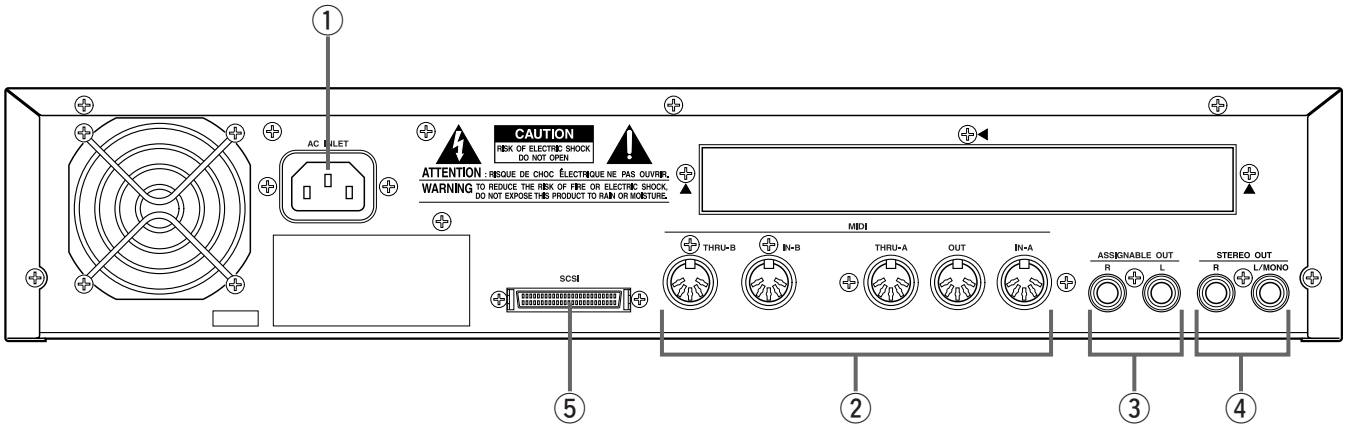
⑫ **[AUDITION](オーディション) ボタン**
このボタンを押すと、現在選択されているサンプルが発音します。サンプルの音色を確認するときなどに使います。(P85)

⑬ **フロッピーディスクドライブ**
プログラムやサンプルなどのデータを保存する (あるいは読み込む) フロッピーディスクを入れるドライブです。
フロッピーディスクを取り出すときは、ドライブの右下のボタン (イジェクトボタン) を押します。
フロッピーディスクにデータを書き込んでいるときや、フロッピーディスクからデータを読み込んでいるときには、ドライブの左下のランプが点灯します。このランプが点灯しているときにフロッピーディスクを取り出さないように注意してください。(P15)

⑭ **POWER(パワー) スイッチ**
A5000/A4000 の電源のオン / オフをコントロールするスイッチです。押し込んだ状態でオンとなります。(P27)

・A5000/A4000 をはじめとするサンプラーは、一般的なシンセサイザーとは異なり、電源を切るとその時点でメモリー (発音するためのデータを置く場所) にあるすべてのデータが消滅します。したがって、フロッピーディスクなどにセーブ (保存) していないデータは、そのまま消えてしまうことになりますので十分ご注意ください。

■リアパネル



A5000

① **AC INLET(AC インレット) 端子**
電源コードを接続する端子です。電源コードは、必ず付属のものをお使いください。

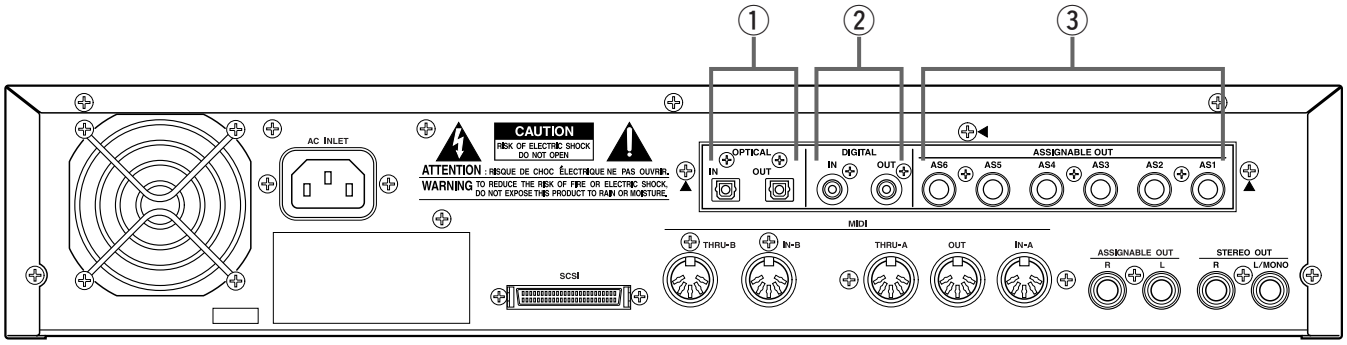
② **MIDI IN-A、IN-B、OUT、THRU-A、THRU-B (ミディイン -A、イン -B、アウト、スルー -A、スルー -B) (A4000 では MIDI IN、OUT、THRU(ミディイン , アウト , スルー)) 端子**
外部 MIDI 機器を接続する端子です。MIDI IN-A、IN-B(A4000 では MIDI IN) は MIDI信号を受信する端子、MIDI OUT は MIDI 信号を送信する端子、MIDI THRU-A、THRU-B(A4000 では MIDI THRU) は、それぞれ　MIDI IN-A、IN-B で受信した MIDI 信号をそのまま送信する端子です。

③ **ASSIGNABLE OUT L, R(アサイナブルアウトプット L, R) 端子**
STEREO OUT 端子とは別に、特定のサンプルや A/D インプットの音を独立して出力するためのアナログ信号出力端子です。(P97、128)
設定によっては、STEREO OUT 端子と同じ信号を出力させることも可能です。(P195)

④ **STEREO OUT L/MONO, R(ステレオアウトプット L/MONO, R) 端子**
アナログ信号の出力端子です。

⑤ **SCSI(スカジー) 端子**
外部 SCSI 機器 (外部ハードディスクや CD-ROM ドライブなど) を接続するための端子です。
端子は、50 ピンハーフピッチピンタイプとなっています。

■リアパネル (オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を取り付けた場合)



A5000

① **OPTICAL IN, OUT(オプティカルインプット、アウトプット) 端子**
オプティカルケーブル (光ケーブル) タイプのデジタル入出力端子です。
OPTICAL IN には、レコーディングするデジタル信号 (デジタル周波数 48kHz, 44.1kHz, 32kHz) を入力します。OPTICAL OUT からは、デジタル信号 (デジタル周波数 44.1kHz) が出力されます。

② **DIGITAL IN, OUT(デジタルインプット、アウトプット) 端子**
コアキシャル (RCA ピン) タイプのデジタル入出力端子です。デジタル記号の規格は CD/DAT(S/P DIF) フォーマットです。
DIGITAL IN には、レコーディングするデジタル信号 (デジタル周波数48kHz, 44.1kHz, 32kHz)を入力します。DIGITAL OUT からは、デジタル信号 (デジタル周波数 44.1kHz) が出力されます。

③ **ASSIGNABLE OUT 1〜6(アサイナブルアウトプット1〜6) 端子**
STEREO OUT や ASSIGNABLE L, R 端子とは別に、特定のサンプルや A/D インプットの音を独立して出力するためのアナログ信号出力端子です。(P97、128)
1 と 2、3 と 4、5 と 6 の端子が、それぞれステレオペアになっています。
設定によっては、STEREO OUT 端子と同じ信号を出力させることも可能です。(P195)

オプション機器のご紹介

A5000/A4000 にオプション機器を装着することで、さらに高度なサンプリングプレイが可能となります。ぜひご検討ください。

増設メモリー (SIMM)

レコーディングしたサンプルや、フロッピーディスクなどからロード (読み込み) したサンプルは、本体内部の「メモリー」と呼ばれる記憶素子上に置かれます。サンプルは、このメモリー上に置かれていなければ発音することができません。
A5000/A4000 には、標準で 4MBytes(メガバイト) のメモリーが搭載されています。4MBytes のメモリーには、最高品質 (サンプリングフリケンシー 44.1kHz) で計約 48 秒分のモノラルサンプルを置くことができます。
増設メモリー (SIMM) を装着することで、この時間を大幅に増やすことができます。長いサンプルをレコーディング、プレイする必要のある場合や、数多くのサンプルを同時にメモリー上に置く必要のある場合などに、増設メモリーの装着をご検討ください。
増設メモリーの装着方法については、付録をご覧ください。(P234)

SIMM 購入時のご注意

市販の SIMM の中には、A5000/A4000 で使用できないものがあります。購入された SIMM の動作は保証いたしかねます。ご購入の前に、巻末の「ヤマハデジタルインフォメーションセンター」にお問い合わせください。

SIMM の種類 / 内部構成に関するご注意

- **SIMM は、4, 8, 16, 32MBytes のいずれかの容量の 72 ピンタイプ、アクセスタイム 70ns より速いものをお使いください。また、SIMM は、x32bit タイプ (パリティなし) を標準としますが、x36bit タイプ (パリティ付) でも問題なく使用できます。**
- **メモリーチップが 19 個以上載っている SIMM(1 個につき) は、本機では正常に動作しない場合があります。メモリーチップが 18 個以下の SIMM をご使用ください。**
- **SIMM は、必ず同じ容量の SIMM を 2 枚 1 組で取り付けます。1 枚だけの増設はできません。また、メモリー SIMM スロットは 4 つあります。したがって 2 枚 1 組の SIMM を 2 組増設できます。**
- **A5000/A4000 本体には、4MBytes 分のメモリーが内蔵されています。したがって、たとえば 32MBytes の SIMM を 1 組 (2 枚) 装着した場合には、4 ＋ (32 × 2) ＝ 68MBytes のサンプリングメモリーとなります。ただし、サンプリングメモリーの最大は 128MBytes です。このため、32MBytes の SIMM を 2 組 (4 枚：32 × 4 ＝ 128MBytes) 装着した場合に限り、内蔵のメモリーが無効になります。**
- **SIMM は、JEDEC * 仕様準拠のものをおすすめしますが、JEDEC 仕様でも内部回路構成上、コンピューターでは動作しても、本機では動作しない場合があります。**

* JEDEC(Joint Electron Device Engineering Council) とは、電子デバイス技術協議会のことです。電子デバイスの標準的な端子配列などを規定しています。

I/O 拡張ボード AIEB1

標準の状態の場合、A5000/A4000 でサンプルとしてレコーディングできるのはアナログ信号のみです。また、出力もアナログ信号のみです。
オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着することで、デジタル信号 (オプティカル / コアキシャル) をレコーディングしたり、デジタル信号を出力することが可能になります。また、標準で搭載されている 2 系統のアナログ信号出力端子 (STEREO OUT 端子および ASSIGNABLE OUT 端子) に、さらに 3 系統 (ASSIGNABLE OUT 1 ～ 6：ステレオ 3 系統) のアナログ信号出力端子が追加されます。
I/O 拡張ボード AIEB1 の装着方法については、付録をご覧ください。(P237)

フロッピーディスクの取り扱いについて

フロッピーディスク (ドライブ) をご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

フロッピーディスクの種類

・ 3.5 インチの 2DD、 または、2HD フロッピーディスクがご使用になれます。

フロッピーディスクの挿入 / 取り出し

フロッピーディスクの入れかた

・ フロッピーディスクのシャッターに文字が書かれている方 (表面) を上にして、ディスク挿入口にカチッと音がするまでていねいに差し込みます。

フロッピーディスクをディスク挿入口から取り出すときのご注意

・ フロッピーディスクを取り出すときは、あらかじめ、ディスク挿入口左下のユーズランプが消えたことを確認した上で (ディスクドライブが実行中でないことを確認した上で)、ディスク挿入口の右下にあるイジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認してから、ディスクを取り出してください。
・ セーブ中やロード中などは絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。ディスク内容がこわれるだけでなく、ディスクドライブユニットの故障の原因になります。
・ イジェクトボタンを中途半端に押したり、あわてて押すと、取り出し機構が正常に作動せず、フロッピーディスクが途中で引っかかり取り出せなくなる場合があります。この場合、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、ディスクがこわれたり、ディスクドライブユニットが故障したりする原因になります。このような場合は、もう一度イジェクトボタンを押しなおすか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んで、もう一度イジェクトボタンをしっかりと正確に押しなおして取り出してください。
・ 電源を切るときは、フロッピーディスクはあらかじめディスクドライブユニットから取り出してください。電源を切ったあと、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。

磁気ヘッドの定期的なクリーニング

・ ディスクドライブユニットは高精度の磁気ヘッドを使用しています。ディスクドライブユニットを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れると、録音や再生にエラーが生じることがあります。
・ ディスクドライブユニットを良好な状態でご使用いただくために、磁気ヘッドを定期的に (1ヵ月に 1 回程度) クリーニングしていただくことをおすすめします。
※磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、取扱説明書巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点で、弊社推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

フロッピーディスクについてのご注意

フロッピーディスクの取り扱いと保管

- (持ち運ぶ場合も含めて) 必ず市販のケースに入れて保管し、落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。また、ディスク内部に水やほこりなどが入らないようにしてください。
- 直射日光のあたる場所 (日中の車内など) やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。また、ディスク内部に水やほこりなどが入らないようにご注意ください。
- ディスクのシャッターを開けて、内部の磁性体に触れないでください。
- 磁気を帯びたもの (テレビやスピーカーなど) には近づけないでください。
- シャッターやディスク自体が変形しているようなディスクは使用しないでください。
- フロッピーディスクにはラベル以外のもの (メモなど) を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

誤消去防止

- フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまわないようにライトプロテクトタブ (書き込み禁止タブ) が付いています。大切なデータが入っているディスクは、ライトプロテクトタブをオン (タブの窓が開いた状態) にして、書き込みができないようにしてください。
- 逆に、録音する場合などは、ご使用の前にディスクのライトプロテクトタブがオフになっていることをご確認ください。

データのバックアップ

- フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをおすすめします。
  ※市販フロッピーディスクの中には粗悪品もございます。メーカー名をご確認の上、お求めください。

第1章

A5000/A4000を準備する

A5000/A4000 を外部 MIDI 機器、アンプなどと接続する方法や、
電源のオン / オフの操作などを説明します。
はじめて A5000/A4000 をお使いになる方は、必ずお読みください。

セットアップ作業の流れ 18

電源の接続 19

オーディオ出力の接続 20

オーディオ入力の接続 23

MIDI の接続 25

電源のオン / オフ 27

発音の確認 28

セットアップ作業の流れ

さっそく、A5000/A4000を使うための準備をはじめましょう。

この章で行う作業

この章では、次の作業を行います。

電源の接続

付属の電源コードを使って、A5000/A4000 を電源コンセントに接続します。(P19)

オーディオ出力の接続

A5000/A4000の音を外部オーディオ装置で鳴らすための接続を行います。(P20)

オーディオ入力の接続

外部のマイクや楽器などの音を A5000/A4000 に取り込む（レコーディング）ための接続を行います。(P23)

MIDI の接続

外部 MIDI 機器から送信された演奏情報で A5000/A4000 を鳴らしたり、A5000/A4000での操作を外部 MIDI 機器に送信するための MIDI の接続を行います。(P25)

電源のオン / オフ

電源を入れる方法と、切る方法を覚えてください。(P27)

発音の確認

電源をオンにしたとき、自動的に作成される基本サンプルを使って、音を出し、接続が正しく行われているかチェックします。(P28)

・増設メモリー(SIMM) や I/O 拡張ボード AIEB1、内蔵ハードディスク、ZIP ドライブ、外部 SCSI機器などのオプション機器を用意いただいている場合には、この章の操作を行う前に、それらの機器を装着、接続しておいてください。

- **SIMM（拡張メモリー）の取り付け (P234)**
- **I/O 拡張ボード AIEB1 の取り付け (P237)**
- **内蔵 SCSI ハードディスクの取り付け (P240)**
- **内蔵 IDE ハードディスクの取り付け (P244)**
- **ATAPI　ZIP ドライブの取り付け (P247)**
- **外部 SCSI 機器の接続 (P251)**

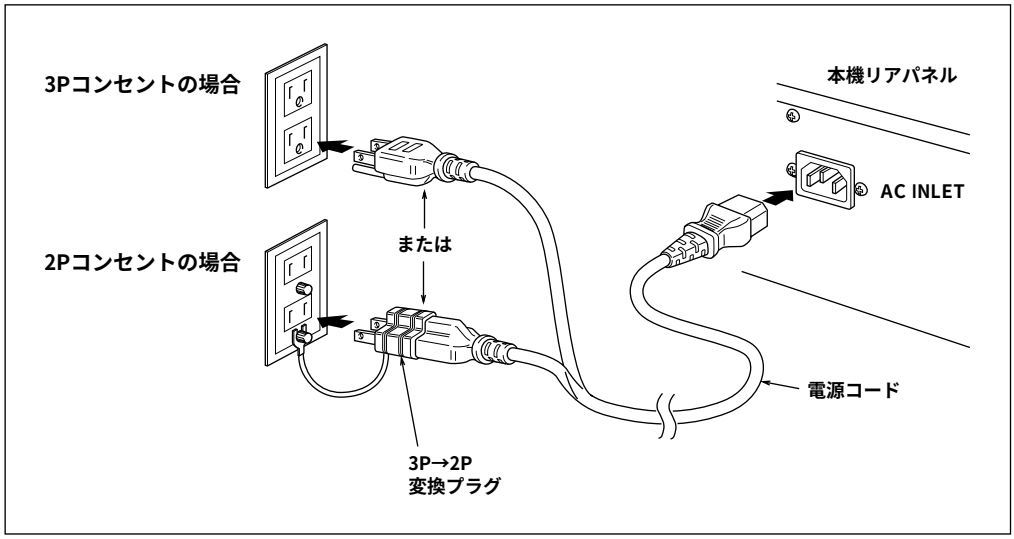
電源の接続

ここでは、電源コードの接続について説明します。

- **電源コードの接続作業は、必ず A5000/A4000 の電源スイッチがオフになっている状態（フロントパネルの POWER スイッチが押し込まれていない状態）で行ってください。**
- **コンセントは、必ず国内一般家庭用の 100V のコンセントを使ってください。**
- **電源コードは、必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。**
- **A5000/A4000 はアース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため電源コードのプラグにはアース端子が付いています。3 ピン→ 2 ピンの変換プラグを使う場合も、アース端子を接続するようにしてください。なお、接続方法がわからないときは、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。**

電源コードの接続

付属の電源コードのプラグをリアパネルの AC INLET 端子に差し込みます。反対側のプラグをコンセントに差し込みます。
3 ピンのコンセントの場合にはそのまま差し込むことができます。2 ピンのコンセントの場合には、付属の 3 ピン→ 2 ピンの変換プラグを使って差し込み、アースを接続します。



オーディオ出力の接続

ここでは、A5000/A4000の音を、外部のオーディオ機器に出力するための接続方法について説明します。

- **接続の作業は、必ずA5000/A4000および周辺機器の電源を切った状態で行ってください。電源を入れたままで行うと、アンプやスピーカーなどを破損する場合があります。**
- **オプションのI/O拡張ボード AIEB1を装着していない場合には、デジタル信号の入出力はできません。**

アナログ出力端子の接続

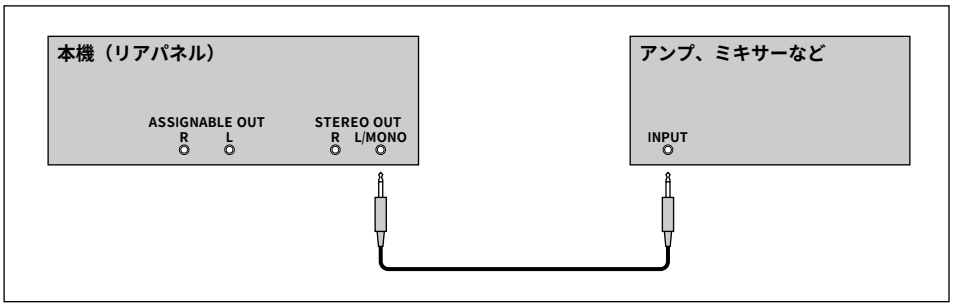
オプションのI/O拡張ボードAIEB1を装着していない場合、A5000/A4000には次のステレオ2系統のアナログ出力端子があります。

STEREO OUT端子 ..... 通常使用するアナログ出力端子です。

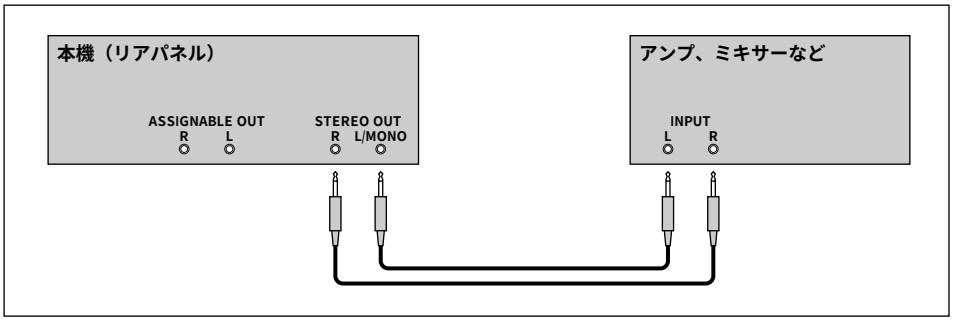
ASSIGNABLE OUT端子..... 特定のサンプルやプログラムだけを特別に出力する端子です。特定のサンプルやプログラムだけを別系統のオーディオ装置に出力したい場合などに利用します。ただし、設定によっては、STEREO OUT端子と同一の信号を出力することも可能です。(P195)

オプションのI/O拡張ボードAIEB1を装着した場合には、さらにステレオ3系統のアナログ出力端子（ASSIGNABLE OUT 1 ～ 6）が追加されます。

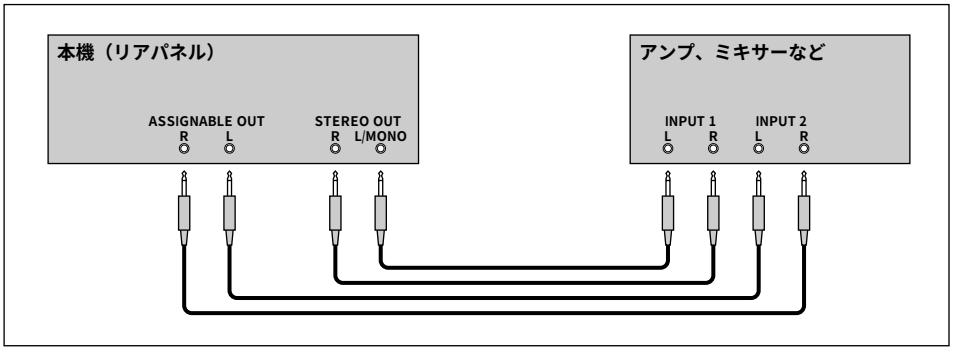
モノラルで出力する場合



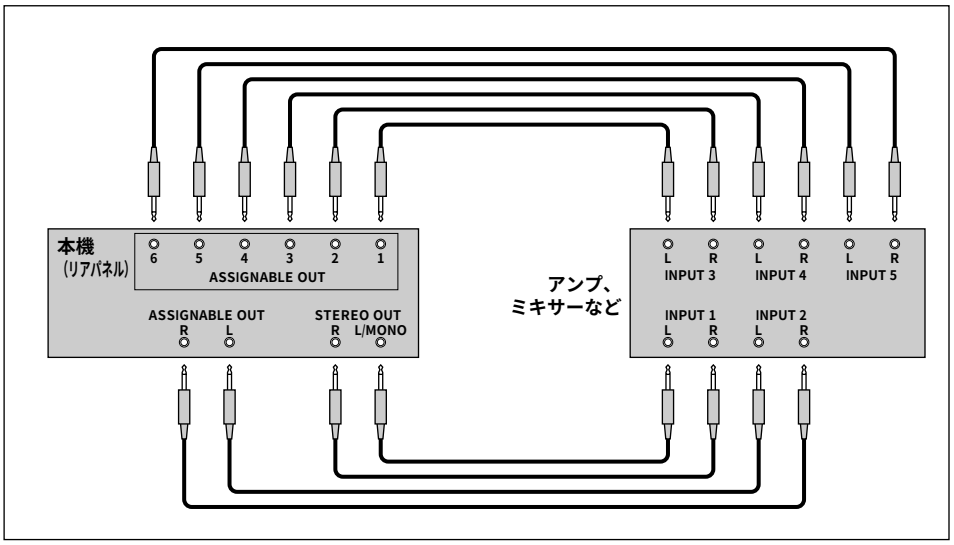
ステレオで出力する場合



ASSIGNABLE OUT も使用する場合



I/O 拡張ボード AIEB1 の ASSIGNABLE OUT も使用する場合



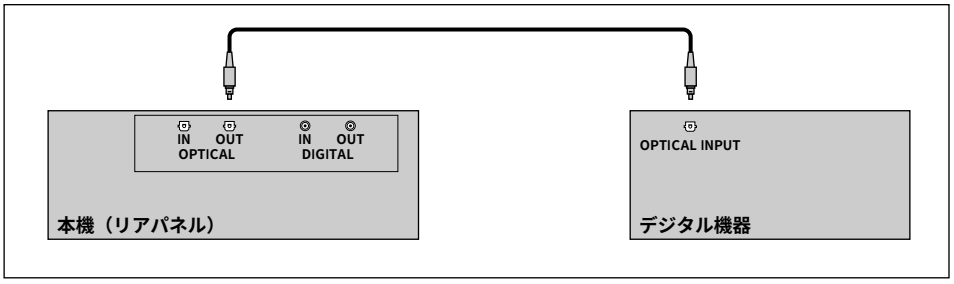
※I/O 拡張ボード AIEB1 を装着したからといって、ASSIGNABLE OUT1 ～ 6 を使わなければならないということはありません。必要に応じて、任意の端子をお使いください。

デジタル出力端子の接続

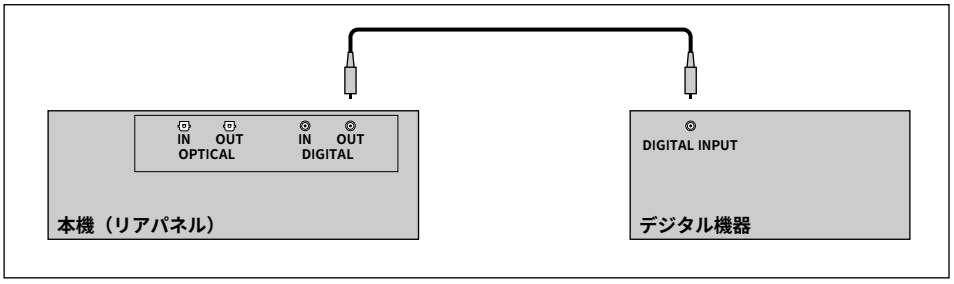
オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着した場合には、A5000/A4000 の発音する音や、デジタル入力されている音をデジタル出力することが可能となります。
デジタル出力端子には、オプティカルとコアキシャルの 2 つの端子がありますが、出力される信号は同じものです。同じ信号が両方から同時に出力されます。
STEREO OUT 端子と同一の信号をデジタル出力するときは、ステレオアウトトゥーアサイナブルアウト (UTILITY-MASTER-Output)(P195) の設定で「DIG&OPT」を選択してください。

・オプティカル端子には、端子を保護する小さなフタが付いています。オプティカル端子を使用する場合には、このフタを取り外してください。また、オプティカル端子を使用しない場合には、必ずこのフタを付けておいてください。

オプティカル端子から出力する場合



コアキシャル端子から出力する場合



オーディオ入力の接続

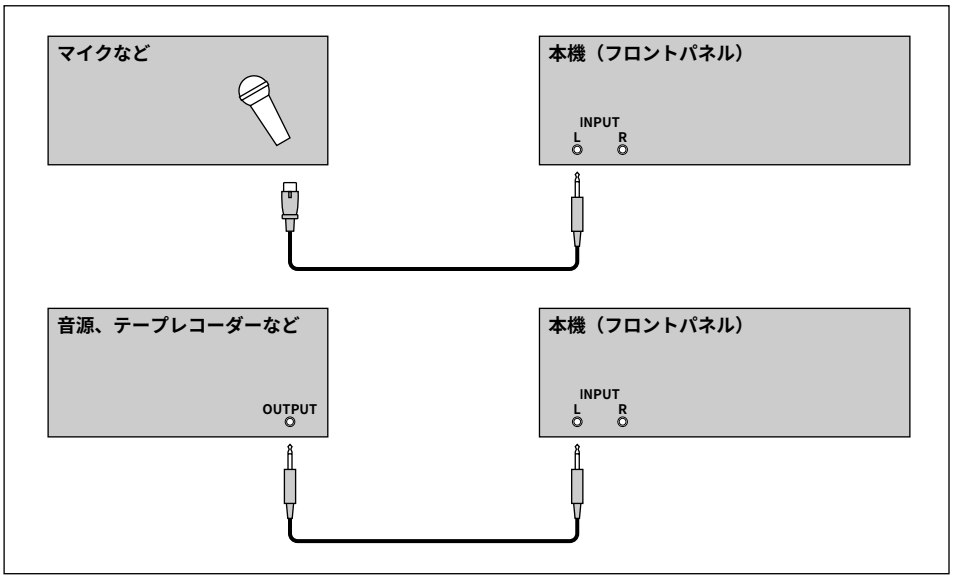
ここでは、外部のオーディオ機器から出力された信号を、A5000/A4000 でサンプルとしてレコーディングするための接続方法について説明します。

- **接続の作業は、必ず A5000/A4000 および周辺機器の電源を切った状態で行ってください。電源を入れたままで行うと、アンプやスピーカーなどを破損する場合があります。**
- **オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着していない場合には、デジタル信号の入出力はできません。**
- **どの端子に入力された信号をレコーディングするかは、レコーディングモードのインプット (REC-SETUP-RecSetup)(P153) で選択します。**

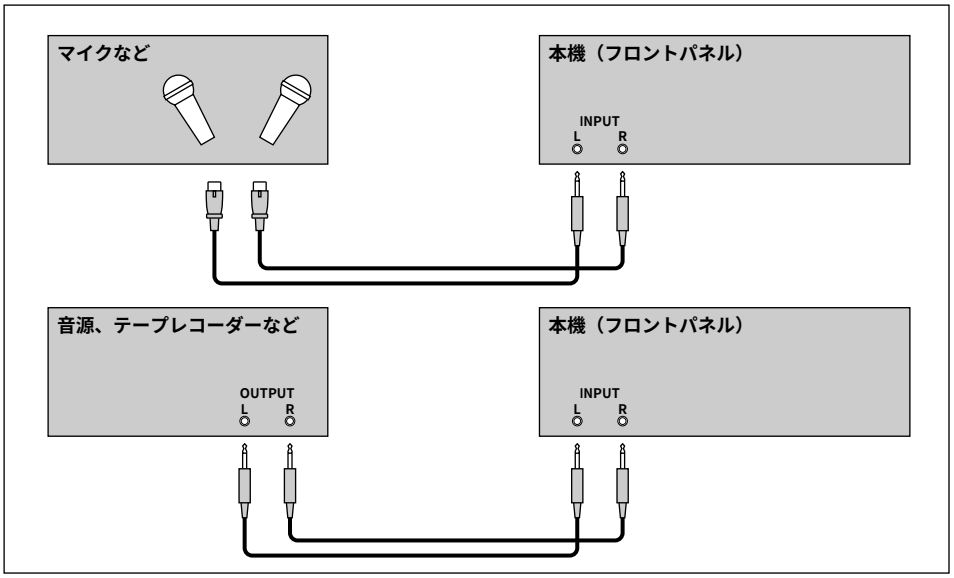
アナログ入力端子の接続

マイクやシンセサイザー、音源、アナログテープレコーダーなどの音を、アナログ信号で A5000/A4000 に入力するときには、次のように接続します。

モノラルで入力する場合



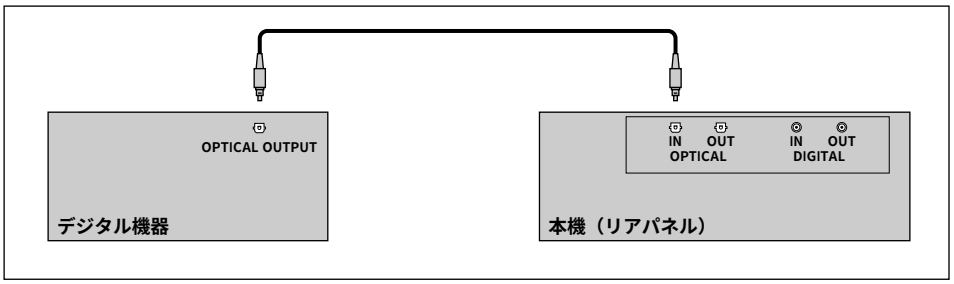
ステレオで入力する場合



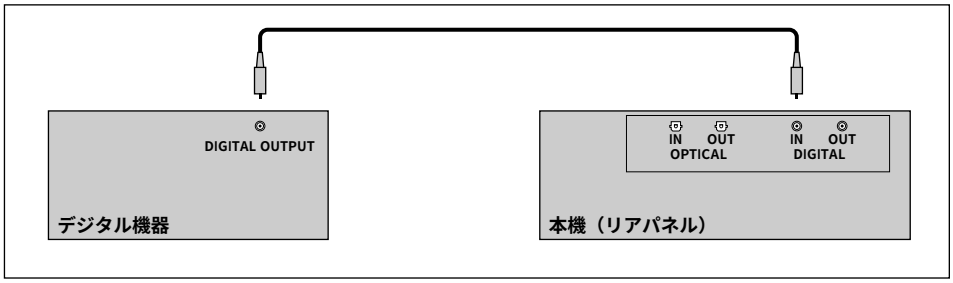
デジタル入力端子の接続

オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着した場合には、CD プレーヤーや DAT テープレコーダーなどのデジタル機器の出力を、デジタル信号で入力することが可能となります。デジタル入力端子には、オプティカルとコアキシャルの 2 つの端子があります。

オプティカル端子に入力する場合



コアキシャル端子に入力する場合



MIDI の接続

ここでは、MIDI の接続について説明します。

・MIDI の接続作業は、必ず A5000/A4000 および周辺機器の電源を切った状態で行ってください。電源を入れたままで行うと、MIDI 機器が処理エラーを起こしたり、予期しない音が鳴りっぱなしになったりする場合があります。

MIDI について

ここでは、MIDI に関する基礎的なことを簡単に説明します。すでに MIDI について理解していらっしゃる方は、読みとばしていただいて結構です。

MIDI とは

MIDI は、ミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェース（Musical Instruments Digital Interface）の略で、「楽器間のデジタル通信」といった意味となります。実際には電子楽器だけではなく、コンピューターなども接続できる世界的な規格です。

MIDI 端子と MIDI ケーブル

MIDI に対応している楽器、コンピューター（あるいはコンピューターの周辺機器）には、MIDI 端子が付いています。この端子それぞれには、「IN（入力）」「OUT（出力）」「THRU（入力されたデータをそのまま出力）」のどれかが表示されています。これらの端子の間を接続するのが MIDI ケーブルです。MIDI ケーブルは必ず「OUT」と「IN」または「THRU」と「IN」を接続します。

チャンネル

MIDI では、1 本の MIDI ケーブルを使って、16 種類（チャンネル）の演奏データを送受信することができます。たとえば、MIDI ケーブルを使って 3 台のキーボードの演奏を、同時に別の機器に送ることができます。このとき 3 台のキーボード、それぞれの演奏を区別するのがチャンネルです。チャンネルは、1 ～ 16 という番号を使います。

データの種類

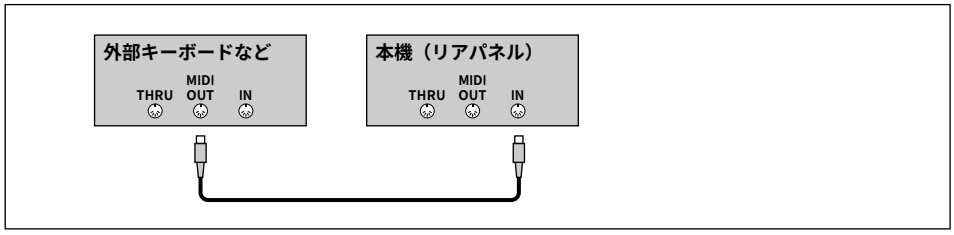
送受信するデータは、音程だけの情報ではありません。次のようなさまざまなデータを送受信することができます。

ノートデータ　：弾いた鍵盤の音程、および鍵盤を弾いた強さ
コントロールチェンジ　：モジュレーションホイールやフットコントローラーなどを動かした情報
プログラムチェンジ　：音色を切り替えた情報
アフタータッチ　：鍵盤を弾いた後、さらに鍵盤を強く押さえた情報
ピッチベンド　：ピッチベンドホイールを動かした情報
バルクデータ　：音色の設定や機器の設定に関する情報

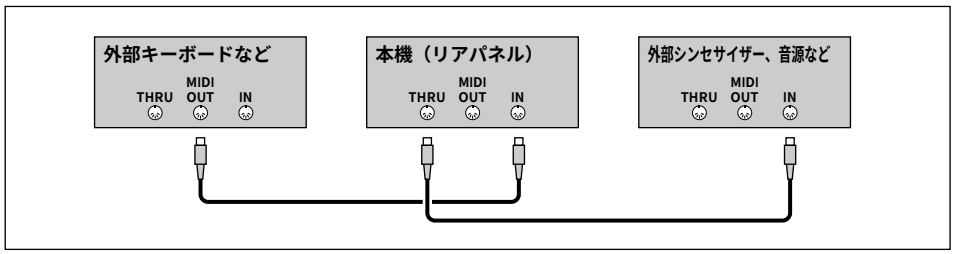
MIDI の接続

A5000/A4000 を外部のキーボードやシーケンサー、コンピューターなどでコントロールしたり、A5000/A4000 のデータを外部の MIDI 機器に送信したりするときには、MIDI ケーブルを使って、各機器を接続します。

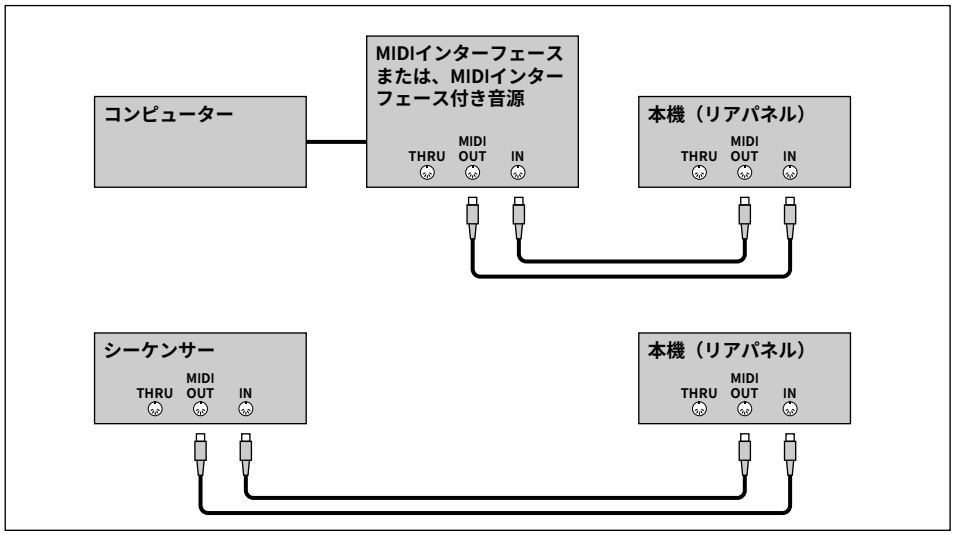
外部キーボードや MIDI コントローラーなどと接続する場合



外部キーボードや MIDI コントローラーなどと接続し、さらに別の音源を接続する場合



コンピューターやシーケンサーと接続する場合



参考

- MIDI の接続には、この他にもさまざまなバリエーションが考えられます。お使いの MIDI 機器、作業などに合わせたセッティングを考えてみてください。
- A5000 には、MIDI IN/THRU 端子が、A と B の 2 種類用意されています。MIDI IN-A から入力されたデータは MIDI THRU-A 端子に、MIDI IN-B から入力されたデータは MIDI THRU-B 端子に出力されます。

電源のオン / オフ

ここでは、電源を入れる操作と切る操作を説明します。

電源をオンにする操作

・アンプなどのオーディオ機器の電源は、必ず最後に入れるようにしてください。先に入れてあると（さらにボリュームが上がっていたりすると）、他の機器の電源を入れた瞬間にノイズが入って、スピーカーなどを破損する場合があります。

【手順】

1. 外部 MIDI 機器、外部 SCSI 機器の電源をオンにします。

・ MIDI 機器は、原則として送信側の機器からオンにします。ただし、MIDI IN、OUT の両方を接続する場合などもありますので、あまり神経質になる必要はありません。

・ 外部ハード ディスクによっては、回転が安定するまでに多少時間がかかるものがあります。このような機器を使う場合には、手順 2 に進む前に、何秒か待った方が良いでしょう。

2. A5000/A4000 のフロントパネルの POWER スイッチを押します。

・ これで、A5000/A4000 の電源が入ります。

3. アンプなどのオーディオ機器の電源をオンにします。

電源をオフにする操作

・A5000/A4000 をはじめとするサンプラーは、一般的なシンセサイザーとは異なり、電源を切るとその時点でメモリー（発音するためのデータを置く場所）にあるすべてのデータが消滅します。したがって、フロッピーディスクなどにセーブ（保存）していないデータは、そのまま消えてしまうことになりますので十分ご注意ください。

・アンプなどのオーディオ機器の電源は、必ず最初に切るようにしてください。電源の入った状態で他の機器の電源を切ると、その瞬間にノイズが入って、スピーカーなどを破損する場合があります。

【手順】

1. アンプなどのオーディオ機器の電源をオフにします。

2. A5000/A4000 のフロントパネルの POWER スイッチを押します。

・ これで、A5000/A4000 の電源が切れます。

3. 外部 MIDI 機器、外部 SCSI 機器の電源をオフにします。

発音の確認

ここでは、オーディオや MIDI の接続が正しく行われているか確認するために、簡単に音を出してみる手順を説明します。

【手順】

1. **A5000/A4000 の STEREO OUT 端子をアンプやミキサーなどの機器に接続して、音が鳴る状態にします。(P20)**

2. **MIDI IN-A端子(A4000ではMIDI IN端子)と外部キーボード(あるいはシーケンサーなど)のMIDI OUT端子を接続して、外部 MIDI 機器から A5000/A4000 がコントロールできる状態にします。(P26)**

3. **A5000/A4000 をはじめとする各機器の電源を入れます。(P27)**

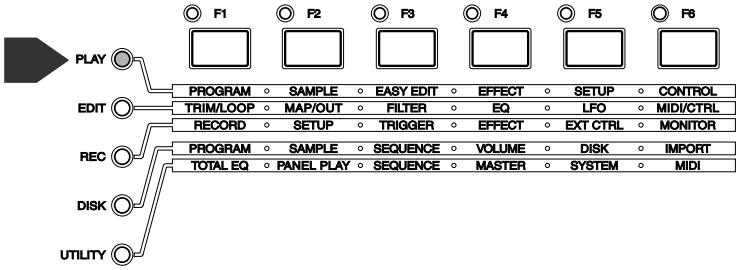
4. **A5000/A4000 フロントパネルの MASTER VOL つまみを時計方向に回し、出力ボリュームを中くらいまで上げます。**

5. **アンプなどのオーディオ機器のボリュームを適当に上げます。**

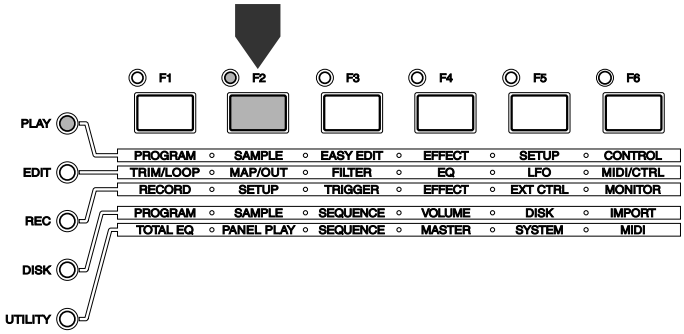
6. **A5000/A4000 に演奏情報を送信する外部キーボード（あるいはシーケンサーなど）の MIDI トランスミットチャンネル（送信チャンネル）を 1 に設定します。**

7. **[PLAY] ボタンのランプが点灯していることを確認します。**

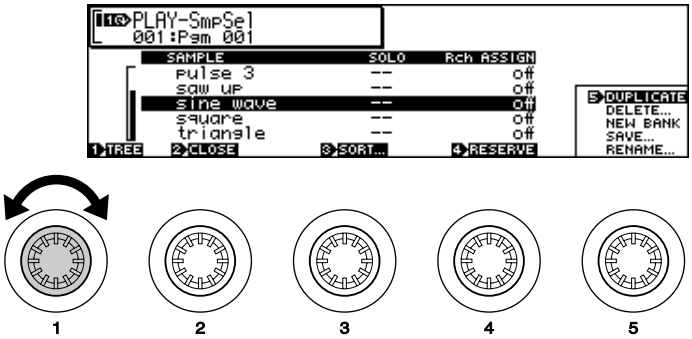
・[PLAY] のランプが点灯していない場合は、[PLAY] ボタンを押してください。



8. **[F2] ボタンを押します。**

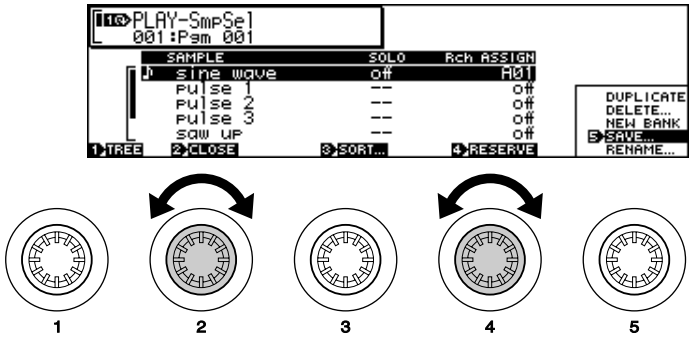


9. **ノブ 1 を回して、サンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel) 画面を表示します。**



10. **ノブ 2 を回してカーソルを「sine wave」に合わせ、ノブ 4 を回してレシーブチャンネルアサインを「A01」(A4000 では「01」) に設定します。**

・ A5000/A4000 は、電源を入れると自動的にいくつかの基本的な波形のサンプルがメモリー上に作られるようになっています。ここでは、この中の sine wave（正弦波）を使って発音を確認します。



11. **A5000/A4000 に接続した MIDI キーボードを弾いてみてください。**

・ これで音が出れば接続は OK です。

・ 音が出ない場合は、フロントパネルの [AUDITION] ボタンを押してみてください。[AUDITION] ボタンで音が出る場合は、MIDI の接続（または設定）が間違っています。[AUDITION] ボタンを押しても音が出ない場合は、オーディオ系の接続が間違っています。前項で説明した手順で一度電源を切り、接続を確認してみてください。

・ 発音の確認が終ったら、次の終了の手順に進んでください。

12. **アンプなどのオーディオ機器のボリュームを最小限まで下げます。**

13. **A5000/A4000 フロントパネルの MASTER VOL つまみを時計と反対方向に回し、出力ボリュームを最小限まで下げます。**

14. **前項で説明した手順で、A5000/A4000 をはじめとする各機器の電源を切ります。**

・ これで発音の確認の操作は終了です。

これでこの章は終りです。第 2 章では、実際に A5000/A4000 を使って、本格的にレコーディングやプレイを楽しむ操作を説明します。

第2章

A5000/A4000を使ってみる

1. 準備をしよう 32
接続 32

2. 付属のデモデータを読み込もう 34
デモデータの読み込み 34
シーケンスの再生 35
プログラムを選択する 36
サンプルを鳴らす 36

3. サンプリングしてみよう 38
1フレーズ単位のサンプリング 38
間違ってレコーディングしたサンプルを消すには 40

4. ループを設定しよう 42
サンプルを再生しながらループを設定する 42
ループアドレスを細かく設定する 43
ループモードの設定 45

5. トリムとノーマライズを実行しよう 46
トリムを実行する　～ループが設定されている場合～ 46
トリムを実行する　～ループが設定されていない場合～ 47
ノーマライズを実行しよう 47

6. フィルターを使って音作りをしてみよう 48

7. エフェクトをかけてみよう 49

8. サンプルに名前を付ける 50

9. 鳴らしてみよう 51

10. データをフロッピーディスクに保存しよう 53
フロッピーディスクのフォーマット 53
データの保存 54

11. CD-ROMからサンプルデータを読み込もう 55
CD-ROMドライブとのSCSI接続 55
CD-ROMドライブから音色データをロードする 55

1. 準備をしよう

はじめに、A5000/A4000 の音をモニターするためのオーディオ機器と、サンプリング用ソースとなる付属オーディオ CD を再生するための CD プレーヤー、演奏用の MIDI キーボードを接続しましょう。

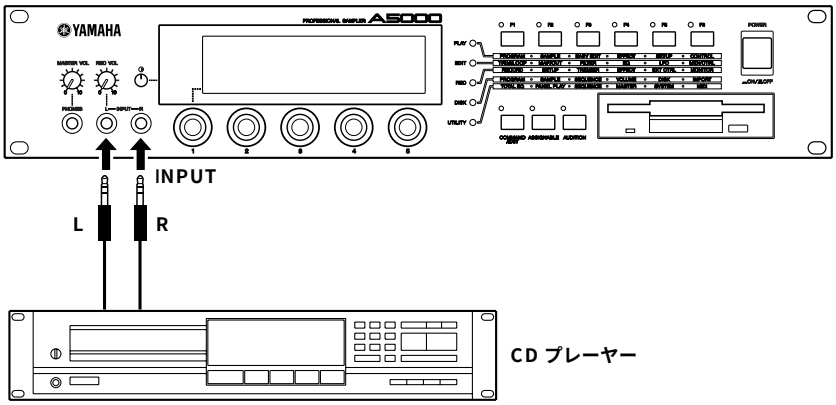
接続

・ **接続は、必ず A5000/A4000 および CD プレーヤー、オーディオ機器、MIDI キーボードの電源をすべて切った状態で行ってください。**

【手順】

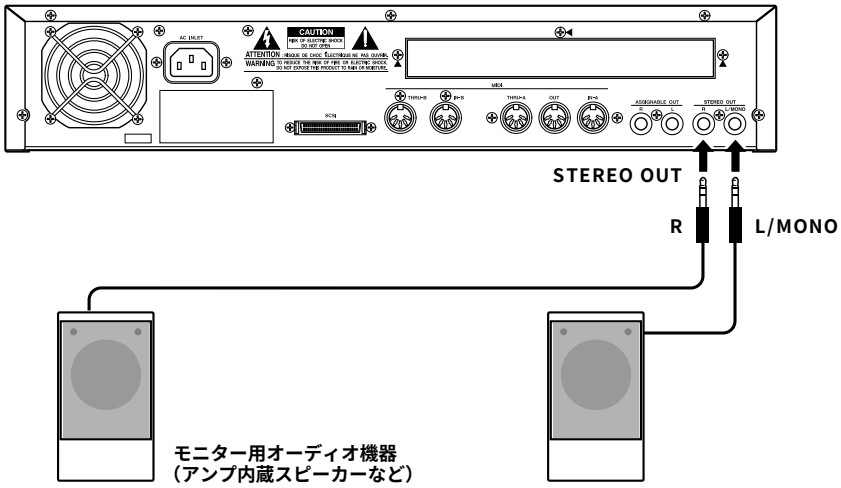
1. **CD プレーヤーの出力を A5000/A4000 の INPUT 端子に接続します。**

※ INPUT(L,R) 端子は、それぞれモノラル標準ジャックです。CD との接続には、それぞれの端子の規格にあった接続ケーブルをお使いください。

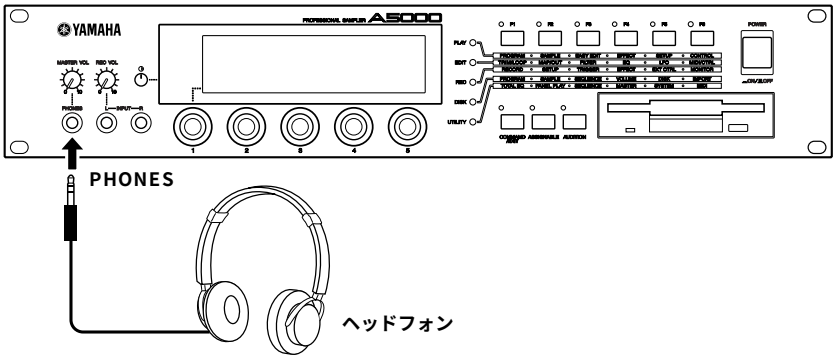


2. **STEREO OUT(L/MONO,R) 端子に、アンプ内蔵スピーカーなどのモニター用オーディオ機器を接続します。**

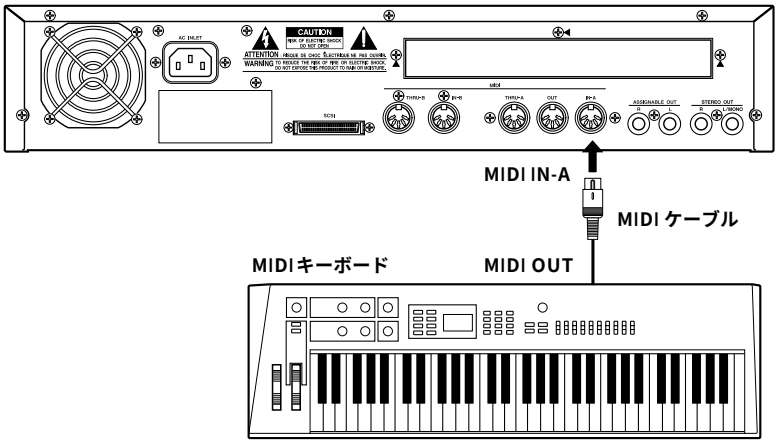
※ モノラルのオーディオ機器の場合は、L/MONO 端子に接続します。



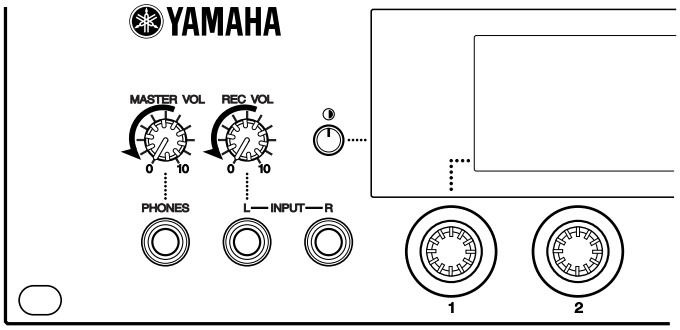
ヘッドフォンを使用する場合は、本体前面の PHONES 端子に接続します。
※ PHONES 端子と STEREO OUT 端子は同時に使用できます。



3. **MIDI IN-A 端子（A4000 では MIDI IN 端子）と、MIDI キーボードの MIDI OUT 端子を MIDI ケーブルで接続します。**



4. **A5000/A4000 の MASTER VOL つまみ、REC VOL つまみ、CD プレーヤー、オーディオ機器の音量 (VOLUME) をすべて絞った状態 (0) にします。**



5. **MIDI キーボードと CD プレーヤーの電源をオンにした後、A5000/A4000 の電源をオンにし、最後にオーディオ機器の電源をオンにします。**

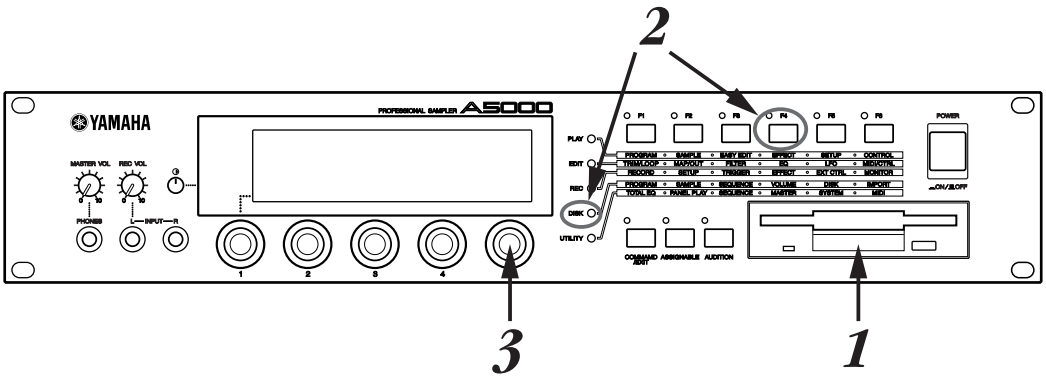
2. 付属のデモデータを読み込もう

付属のフロッピーディスクには、A5000/A4000 の機能をフルに活かしたデモデータが入っています。
では、デモデータを読み込んで鳴らしてみましょう。

デモデータの読み込み

次の手順に従って、デモデータをフロッピーディスクから A5000/A4000 のメモリーにロードしましょう。

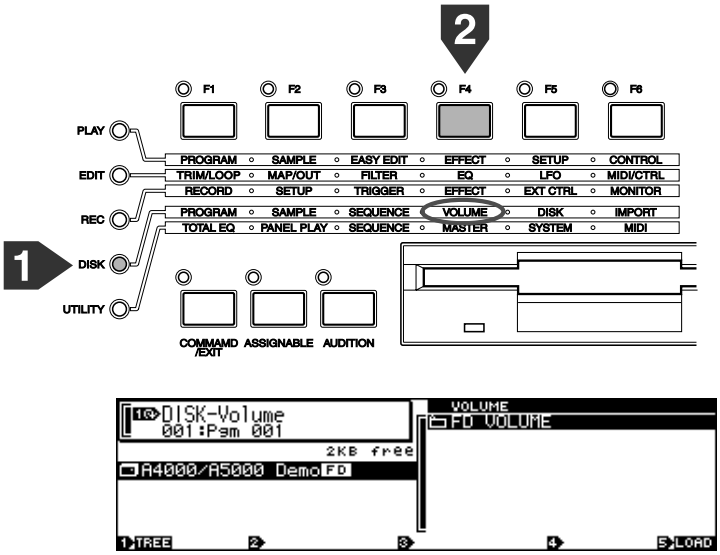
- **以下の手順でデモデータをロードすると、現在 A5000/A4000 上にあるデータはすべて消えてしまいます。必要なデータはディスク等へ保存 (セーブ)(P208) してから操作を始めてください。**



【手順】

1. **フロッピーディスクドライブに「DEMONSTRATION 1」と書かれたフロッピーディスクをセットします。**

2. **[DISK] ボタンと [F4] ボタンを続けて押し、ボリュームセレクト (DISK-VOLUME-Volume) 画面を表示します。**



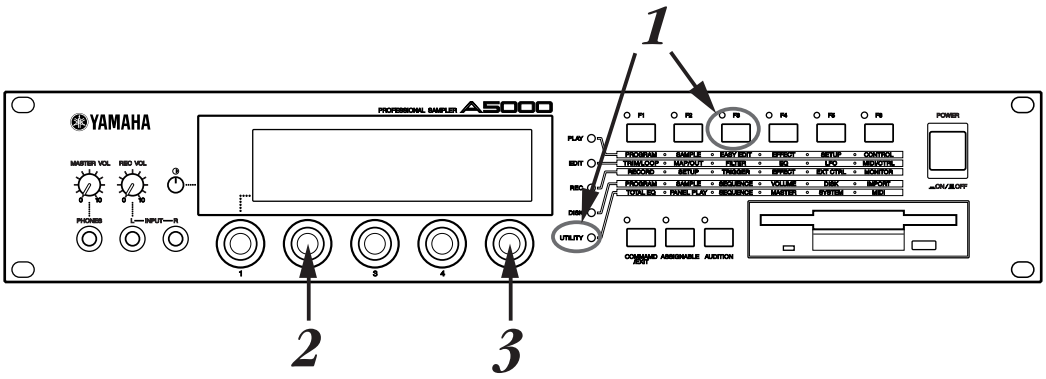
3. **ノブ 5(LOAD) を押すと、すべてのデータを消していいかどうかをたずねるメッセージが表示されるので、もう一度ノブ 5(YES) を押してロードを開始します。**
ロード処理中は、ディスプレイに「Now Loading.....」と表示されます。
※「Now Loading.....」と表示されている間は、絶対にフロッピーディスクを抜かないでください。

4. **ロードが完了すると、ボリュームセレクト画面に戻ります。**

参考 ・オートロード機能を使ってデモデータをロードする方法もあります。
いったん A5000/A4000 の電源を切り、フロッピーディスクをフロッピーディスクドライブにセットして電源を入れます。すると、自動的にデモデータがロードされます。

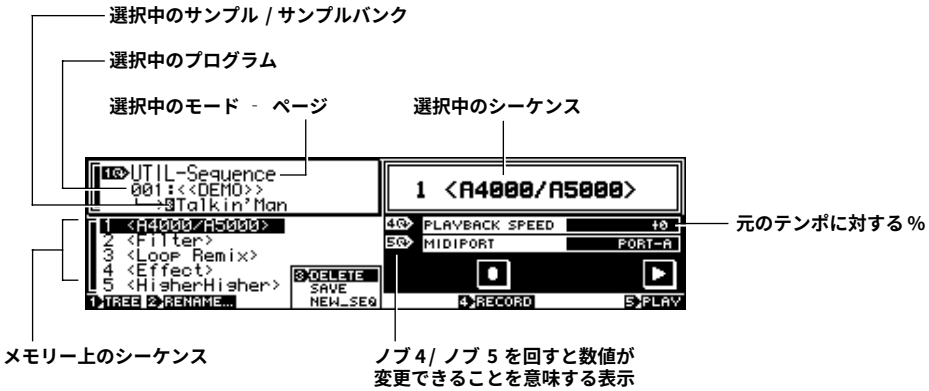
シーケンスの再生

シーケンスとは、曲のアイデアを記録するのに適した手軽なシーケンサーです。ロードしたデモデータには、デモ用のシーケンスが入っています。
それでは、次の手順でシーケンスを再生してみましょう。



【手順】

1. **[UTILITY] ボタンと [F3] ボタンを続けて押し、シーケンス (UTILITY-SEQUENCE-Sequence) 画面を表示します。**



2. **ノブ 2 を回して、シーケンスを選択します。**

3. **ノブ 5(PLAY) を押すと、シーケンスの再生が始まります。**
MASTER VOL つまみで音量を調整します。
シーケンスの再生を止める場合は、ノブ 4(STOP) を押します。

プログラムを選択する

プログラムとは、サンプルを使って実際に音を出すための音色のことです。A5000/A4000 には 001 ～ 128 のプログラムメモリーがあり、電源を入れたときにはすべてが初期状態になっています。ロードしたデモデータでは、001 ～ 004 にシーケンス再生用のプログラムが入っています。
では、プログラムセレクト画面でプログラムを選択してみましょう。

【手順】

1. **[PLAY] ボタンを押してから [F1] ボタンを何度か押し、プログラムセレクト (PLAY-PROGRAM-PgmSel) 画面を表示します。**

参考 ・ノブ 1 タイプ (P83) が Page に設定されている場合は、ノブ 1 を回して画面を切り替えることもできます。

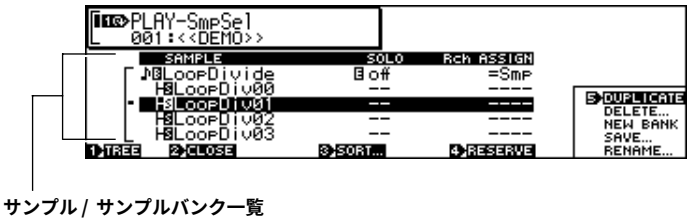
2. **ノブ 3 を回すと、プログラムが選択できます。**

サンプルを鳴らす

サンプルとは、音をデジタルで録音したウェーブデータと、その発音条件などのサンプルパラメーターを持った、音色の最小単位です。
では、シーケンスで使われている個々のサンプルを鳴らしてみましょう。

【手順】

1. **[F2] ボタンを何度か押して、サンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel) 画面を表示します。**
この画面では、本体のメモリー上のサンプルやサンプルバンクを一覧表示しています。



参考 ・サンプル / サンプルバンク一覧の左に付いているマークは、下記の意味があります。
マーク…サンプルバンク、マーク…ステレオサンプル、マーク無し…モノラルサンプル
・サンプルバンクとは、複数のサンプルを組み合わせ、あたかも全体で 1 つのサンプルのように利用、管理するための仕組みです。

2. **ノブ 2(OPEN/CLOSE) を押すと、サンプルバンクに含まれるサンプルを表示する状態と表示しない状態が交互に切り替わります。**

ここでは、サンプルバンク内のサンプルを表示する状態にしましょう。

3. **ノブ 2 を回してカーソルを移動し、サンプルを選択します。**

4. **[AUDITION] ボタンを押すと、現在選択しているサンプルが鳴ります。**

サンプルバンクが選択されている場合は、[AUDITION] ボタンを押すごとにサンプルバンク内のサンプルが順番に鳴ります。

参考 **・ノブ 1 を押して表示されるツリー画面でも、サンプルセレクト画面と同様の操作が行えます。**

3. サンプリングしてみよう

それでは、付属のオーディオ CD から実際にサンプリングをしてみましょう。

参考
- **サンプリングを行うには、十分なメモリーを確保しておくことが大切です。デモデータをロードした場合は、電源を入れ直してメモリーの中を空にしてから、以下の作業に入ってください。**
- **A5000/A4000 では、サンプリングとレコーディングが同じ意味で使われます。**

1 フレーズ単位のサンプリング

付属のオーディオ CD「TOOLS for A5000/A4000」から、Track29 の 8 つめの音「Radio Static」(ラジオのノイズ音) をサンプリングしましょう。

【手順】

1. **[REC] ボタンと [F2] ボタンを続けて押し、レコーディングモードのレコーディングセットアップ (REC-SETUP-RecSetup) 画面に入ります。**

2. **[F2] ボタンを何度か押して、カーソルを下図の ① の位置に移動します。**

参考
- **ノブ 1 タイプ (P83) が Page に設定されている場合、ノブ 1 を回してカーソルを移動することもできます。**

3. **ノブ 2 を回して、レコードタイプ (RecTyp) を New に設定します。**
レコードタイプは、サンプルをレコーディングする際に、選択されているサンプルに上書きするか、新しいサンプルとしてレコーディングするかを設定します。New に設定すると、レコーディングしたデータを新しいサンプルとして記録する状態になります。

4. **ノブ 5 を回して、マップトゥー (MapTo) を Pgm に設定します。**
レコーディングしたサンプルを、現在選択されているプログラムに自動的にアサインする状態になります。

5. **[F2] ボタンを押して、カーソルを手順 *2* の図の ② の位置に移動します。**

6. **ノブ 2 を回して、キーマップ (Map) を auto に設定します。**
キーマップでは、新規サンプルを鍵盤に割り当てる方法を設定します。auto に設定すると、新規サンプルが自動的に異なる鍵盤に割り当てられる状態になります。

7. **ノブ 3 を回して、オリジナルキー (Orig) を C1 に設定します。**
新規サンプルを C1 の鍵盤に割り当てる状態になります。

8. **ノブ 5 を回して、マップキー (MapKey) を white に設定します。**
新規サンプルを自動的に鍵盤に割り当てるときに、白鍵だけに割り当てる状態になります。

9. **[F2] ボタンを押して、カーソルを手順 *2* の図の ③ の位置に移動します。**

10. ノブ 2 を回して、インプット (Input) を AD L/R に設定します。

インプットでは、レコーディングする信号の入力先を選択します。ここでは、フロントパネルの INPUT L/R 端子を入力先として選択しています。

参考 ・別売の I/O 拡張ボードを装着している場合は、DIGITAL IN、OPTICAL IN からのデジタル信号をサンプリングすることもできます。(P24)

11. ノブ 3 を回して、ステレオ / モノ (S/M) を Stereo に設定します。

ステレオ / モノでは、入力された信号をモノラルサンプルとステレオサンプルのどちらでレコーディングするかを設定します。

12. ノブ 4 を回して、フリケンシー (Frq) を 44.1k に設定します。

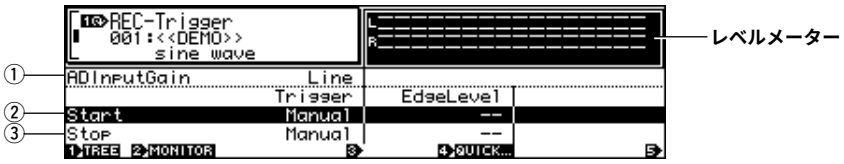
フリケンシーでは、レコーディングするサンプルの周波数を設定します。フリケンシーが高くなるほど音質はよくなりますが、データ量は大きくなります。

13. ノブ 5 を回して、プリトリガー (PreTrg) を 500ms に設定します。

プリトリガーは、レコーディングをスタートする直前の音を含めてレコーディングを行う設定です。

14. 次に、ゲインとトリガーの設定を行います。

まず、[F3] ボタンを押してトリガー (REC-TRIGGER-Trigger) 画面を表示し、カーソルを下図の ① の位置に移動します。



15. ノブ 2 を回して、AD インプットゲイン (ADInputGain) を Line に設定します。

16. [F3] ボタンを押してカーソルを手順 *14* の図の ② の位置に移動し、ノブ 3 を回して Manualに設定します。

17. [F3] ボタンを押してカーソルを ③ の位置に移動し、ノブ 3 を回して Manual に設定します。

18. CD プレーヤーでサンプリングソース (付属オーディオ CD「TOOLS for A5000/A4000」の Track29) を再生し、画面のレベルメーターを見ながら、フロントパネル左にある REC VOL つまみを回してサンプリングの音量レベルを設定します。

音量が大きすぎる場合は、レーベルメーターの右端にクリップを示すマークが表示されます。

ヒント ・クリップが表示されない範囲でできるだけレベルを高く設定することが、高音質でサンプリングするポイントです。

・ノブ 2 (MONITOR) を押すと、本体に入力されているサンプリングソースを、本体の STEREO OUT (L/MONO, R) 端子や PHONES 端子から聞くことができるようになります。

19. レベルが設定できたら、[F1] ボタンを押してレコーディング (REC-RECORD-Record) 画面を表示します。これで、レコーディング準備状態になりました。

20. レコーディングをはじめましょう。

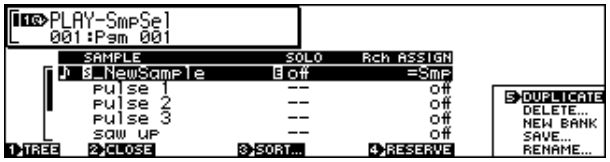
ノブ 5(GO) を押してレコーディング待機状態にしてから、CD プレーヤーで Track29 の再生をスタートします。「Bass1-C2」から数えて 8 つめの音「Radio Static」(ラジオのノイズ音) が鳴り始める直前にノブ 4(START) を押して、レコーディングをスタートします。

音が終わったら、ノブ 5(FINISH) を押してレコーディングを終了します。

ヒント ・欲しい部分だけをねらってサンプリングするよりも、前後に少し余裕 (不要部分) を含めてサンプリングした方が、後で編集がしやすくなります。

21. **サンプリングが終了したら、「サンプルを鳴らす」(P36) で説明した手順で新しいサンプルを再生してみましょう。**
新しいサンプルには、「_NewSample」というサンプルネームが自動的に付けられます。

参考 **・サンプリングに失敗してやり直すと、サンプリングネームが説明とは違ってしまいます。サンプリングネームが違ってしまった場合は、本文中のサンプリングネームを読み替えて操作してください。**



18*～*21 **と同じ手順で、付属オーディオ CD「TOOLS for A5000/A4000」の Track14 の 5 つめのフレーズ (LA Groove E-118bpm) をサンプリングしましょう。**
サンプリング後のサンプリングネームは、「_NewSample　1」になります。

参考 **・サンプリングに失敗してやり直すと、サンプリングネームが説明とは違ってしまいます。サンプリングネームが違ってしまった場合は、本文中のサンプリングネームを読み替えて操作してください。**

間違ってレコーディングしたサンプルを消すには

間違ってレコーディングしたサンプルは、次の手順で消します。

【手順】

1. **「サンプルを鳴らす」(P36) で説明した手順で、サンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel) 画面を表示し、消したいサンプルを選択します。**

2. **ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを DELETE... に移動し、ノブ 5 を押してショートカットコマンドを実行します。**

3. **サンプルを消してもいいかどうかを確認する表示 (Delete Sample(Bank)?) が表示されるので、もう一度ノブ 5(YES) を押してサンプルを消します。**

複数のフレーズを続けてサンプリング

サンプリング用のオーディオ CD のように、フレーズが連続してレコーディングされているサンプリングソースからサンプリングする場合は、複数のフレーズを続けてサンプリングする方法もあります。
では、付属のオーディオ CD「TOOLS for A5000/A4000」の Track14 に含まれるフレーズを続けて 4 つサンプリングする場合を例にとって、複数のフレーズを続けてサンプリングする方法を説明します。

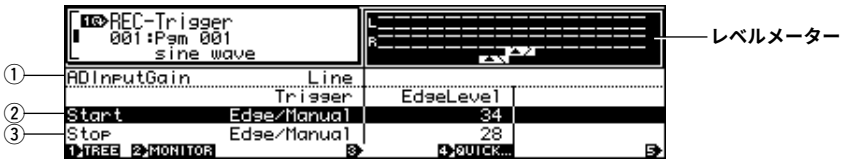
参考 **・この手順の前に、「1 フレーズ単位のサンプリング」の手順 *4*～*15* を実行して、レコーディングに関する設定を済ませておいてください。**

【手順】

1. **[REC] ボタンと [F2] ボタンを続けて押し、レコーディングセットアップ (REC-SETUP-RecSetup) 画面に入ります。**

2. **[F2] ボタンを何度か押してカーソルを ① の位置に移動し、ノブ 2 を回してレコーディングタイプ (RecTyp) を New+ に設定します。**
これで、複数のフレーズを続けてサンプリングする状態になりました。

3. **[F3] ボタンを押してトリガー (REC-TRIGGER-Trigger) 画面を表示し、カーソルを下図の ② の位置に移動します。**



4. **サンプリングソース (付属オーディオ CD「TOOLS for A5000/A4000」の Track14) を再生し、画面のレベルメーターを見ながら、フロントパネル左の REC VOL つまみを回してサンプリングの音量レベルを設定します。**

5. **ノブ 3 を回してスタートトリガー (Trigger) を Edge/Manual に設定します。**
続けて、ノブ 4 を回してスタートエッジレベル (EdgeLevel) を設定します。

6. **[F3] を押して、カーソルを手順 *3* の図の ③ の位置に移動します。**
ノブ 3 を回してストップトリガー (Trigger) を Edge/Manual に設定します。
続けて、ノブ 4 を回してストップエッジレベル (EdgeLevel) を設定します。

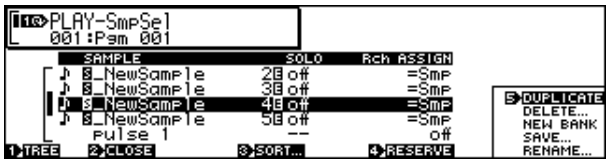
参考 **・スタート / ストップエッジレベルは、サンプリングソースを再生して、画面のレベルメーターを見ながら、音の鳴り始めのレベル付近に設定します。スタートエッジレベルは音の鳴り始めのレベルよりも少し低めに、ストップエッジレベルは音の鳴っていない時のレベルよりも少し高めに設定しましょう。**

7. **レベルが設定できたら、[F1] ボタンを押してレコーディング (REC-RECORD-Record) 画面を表示します。これで、レコーディング準備状態になりました。**

8. **レコーディングをはじめましょう。**
ノブ 5(GO) を押してレコーディング待機状態にしてから、CD プレーヤーでサンプリングソースを再生します。すると、スタートエッジレベルを越えたところで自動的にレコーディングがスタートします。
その後、ノブ 5(FINISH) を押すまでの間、フレーズごとにサンプリングのスタートとストップを自動的に繰り返します。
Track 14 のフレーズを 4 個めまでサンプリングしたら、ノブ 5(FINISH) を押してレコーディングを終了しましょう。

参考 **・サンプリングソースの音量がスタートエッジレベル (手順 *2*) を越えるとサンプリングがスタートし、ストップエッジレベル (手順 *3*) を越えるとストップすることで、各フレーズを自動的にサンプリングしています。もし、フレーズが始まってもサンプリングがスタートしない場合はスタートエッジレベル (手順 *2*) を少し低めに、フレーズが終わって無音状態になってもサンプリングがストップしない場合はストップエッジレベル (手順 *3*) を少し高めに設定し直してください。**

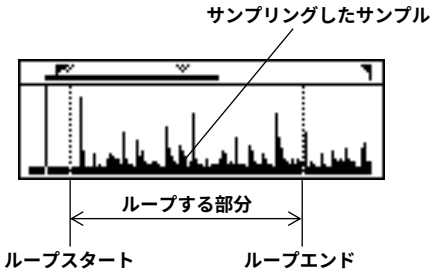
9. **サンプリングが終了したら、「サンプルを鳴らす」(P36) で説明した手順で、新しいサンプルを再生してみましょう。**



参考 **・スタートエッジレベルの設定が適切でない場合、サンプルの先頭部分が欠けて途中から再生されることがありますが、実際にはプリトリガー (PreTrg) の時間分だけさかのぼってサンプルはレコーディングされています。もしも先頭部分が欠けている場合は、「トリムを実行する～ループが設定されていない場合～」(P47) を参考に、ウェーブスタートアドレスを小さい値に設定してみてください。**

4. ループを設定しよう

サンプリングしたサンプルに対してループの設定を行います。
ループの設定とは、サンプルの 1 拍めの最初の位置にループスタートを、4 拍めの最後の位置にループエンドを設定して、その間を連続再生 (ループ) したときに、サンプルの演奏が正確なリズムやテンポになるように調節することをいいます。



ここでは、付属オーディオ CD「TOOLS for A5000/A4000」の Track14 (LA Groove E-118bpm) をサンプリングした「_NewSample　1」を例にとってループを設定します。
下記の操作に入る前に、「サンプルを鳴らす」(P36) の手順を参考にして、サンプル「_NewSample　1」を選択しておいてください。

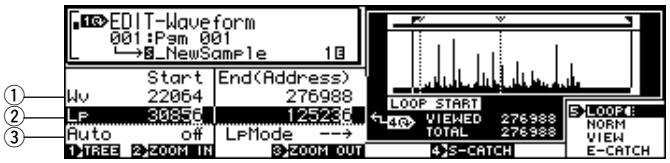
サンプルを再生しながらループを設定する

はじめに、サンプリングしたサンプルのループスタートとループエンドを調整して、ループを作成しましょう。ここでは、サンプルを再生しながら、ループスタートとループエンドを大ざっぱに設定します。

【手順】

1. **[EDIT]ボタンと [F1]ボタンを続けて押し、エディットモードのトリム /ループファンクションに入ります。**

2. **[F1] ボタンを何度か押して、ウェーブフォーム (EDIT-TRIM/LOOP-Waveform) 画面を表示し、カーソルを下図の ② の位置に移動します。**



3. **[AUDITION] ボタンを押してサンプルを再生しながら、フレーズの 1 拍めに当たる位置 (音が鳴り始めた瞬間) でノブ 4(S-CATCH) を押します。**
ノブ 4 を押した瞬間のアドレスが、ループスタートとして入力されます。

4. **ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを E-CATCH に移動します。**

5. **[AUDITION] ボタンを押してサンプルを再生しながら、フレーズの 5 拍め (次の小節の 1 拍め) に当たる位置でノブ 5 を押します。**
ノブ 5 を押した瞬間のアドレスが、ループエンドとして入力されます。

6. **ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを LOOP に移動し、ノブ 5 を押します。**
設定されたループ部分が連続して (ループして) 発音します。

参考 **・ループ位置が大きく違う場合は、手順 *3*～*5* の操作をもう一度実行してループ位置を調節しましょう。ループ位置が多少違う程度の場合は、次に説明する方法で微調整します。**

ループアドレスを細かく設定する

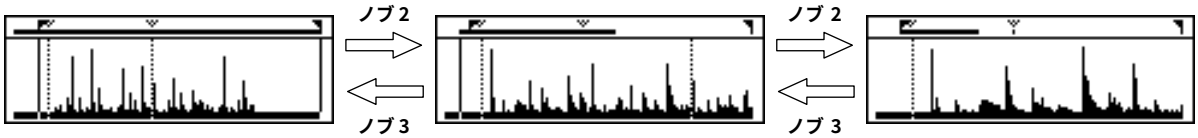
次に、波形表示を確認しながらループスタートとループエンドを細かく設定します。正確なリズムのループを作成するためには、細かい調節が必要になります。

【手順】

正確なループを設定するためには、ループスタートを 1 拍めの頭の位置、ループエンドを 5 拍め (次の小節の 1 拍め) の直前の位置に設定する必要があります。ここでは、波形表示画面を見ながらループを設定する手順を説明します。

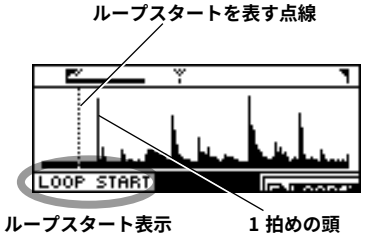
1. ノブ 2(ZOOM IN) を 3 ～ 4 回続けて押し、波形表示を拡大します。

波形表示の拡大 / 縮小には、ノブ 2/ ノブ 3 を使います。
ノブ 2(ZOOM IN) を押すと、波形表示を順次拡大します。
ノブ 3(ZOOM OUT) を押すと、波形表示が順次縮小します。



2. ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを VIEW に移動し、ノブ 5 を何度か押して波形表示をループスタート付近に切り替えます。

現在設定されているループスタートの位置が点線で表示されます。
すでに「サンプルを再生しながらループを設定する」(P42) の手順でループスタートが 1 拍めの近くに設定されているので、点線のすぐ近くに 1 拍めの波形が見えるはずです。
左側から続いている波形の平らな状態 (音が鳴っていない状態) が、最初に変化して盛り上がっているのが 1 拍めの波形にあたります。
もし、波形の平らな部分だけしか見えない場合は、波形表示が拡大されすぎているので、ノブ 3(ZOOM OUT) を何度か押して 1 拍めの波形が表示される状態に調節します。
逆に、波形の平らな部分が見あたらない場合も、波形表示が拡大されすぎているので、ノブ 3(ZOOM OUT) を何度か押して、左端に波形の平らな部分が表示される状態に調節します。



参考 ・サブメニュー内のカーソルが VIEW に移動した状態では、ノブ 5 を押すたびに波形表示がループスタート付近とループエンド付近に切り替わります。

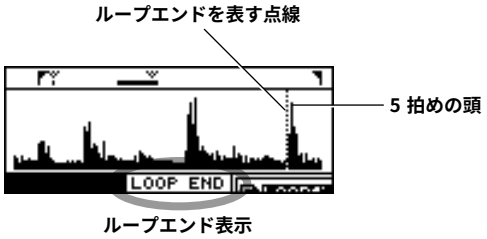
3. ノブ 2 を回して、ループスタートの点線を 1 拍めの波形のすぐ左側に移動します。

このとき、ノブ 4 を回すと数値を増減する倍率が変更できます。
ノブ 2 を回しても点線がなかなか移動しない場合には、ノブ 4 を左に回して倍率を上げてみましょう。

4. 点線が波形のすぐ左側に移動できたら、ノブ 2(ZOOM IN) を押してさらに波形表示を拡大し、ノブ 2 を回して細かいずれを修正します。

波形表示を拡大するにつれて点線がすばやく動くようになるので、ノブ 4 を右に回して倍率を下げましょう。
この操作を何度も繰り返すと、ループスタートを正確に設定することができます。
正確に設定できたかどうかを音で確認するには、ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを LOOP に移動し、ノブ 5 を瞬間的に押して 1 拍めの音 (バスドラム) の立ち上がりを聴いてみましょう。
これで、ループスタートが設定できました。

5. **ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを VIEW に移動し、ノブ 5 を何度か押して波形表示をループエンド付近に切り替えます。**
現在設定されているループエンドの位置が点線で表示されます。
波形表示が拡大されすぎているので、ノブ 3(ZOOM OUT) を押して波形表示を調節します。このとき、点線のすぐ近くに 5 拍め (次の小節の 1 拍め) の波形が見える状態にします。
すでに「サンプルを再生しながらループを設定する」(P42) の手順でループエンドが 5 拍めの近くに設定されているので、点線のすぐ近くに見える波形の山が 5 拍めの波形だと考えられます。
もし、点線の左右に波形の山が見える場合は、ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを LOOP に移動し、ノブ 5 を押し続けてループの状態を音で確認しましょう。このとき、ループのリズムが不自然に (短く) 感じたら、右側の波形の山が 5 拍めです。また、ループの 1 拍めで同じ強さのバスドラムが 2 つ連続して聞こえるようなら、左側の波形の山が 5 拍めです。



6. **ノブ 3 を回して、ループエンドの点線を 5 拍めの波形のすぐ左側に移動します。**
このとき、ノブ 4 を回すと数値を増減する倍率が変更できます。
ノブ 3 を回しても点線がなかなか移動しない場合には、ノブ 4 を左に回して倍率を上げてみましょう。

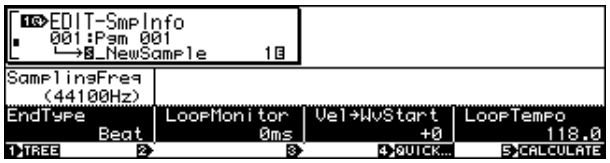
7. **点線が波形のすぐ左側に移動できたら、ノブ 2(ZOOM IN) を押してさらに波形表示を拡大し、ノブ 3 を回して細かいずれを修正します。**
波形表示を拡大するにつれて点線がすばやく動くようになるので、ノブ 4 を右に回して倍率を下げましょう。
この操作を何度も繰り返すと、ループエンドを正確に設定することができます。
設定ができたら、ノブ 5 を押してループの状態を音で確認しましょう。
これで、ループエンドが設定できました。

サンプルの BPM（テンポ）がわかっている場合のループの設定

今回のように、サンプリング用のオーディオ CD など各フレーズの BPM がわかっているソースからサンプリングする場合は、ループエンドを次の方法で設定することができます。

【手順】

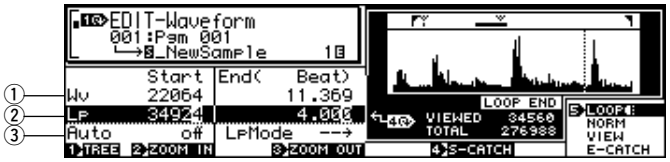
1. **[F1] ボタンを続けて 2 回押し、サンプルインフォメーション (EDIT-TRIM/LOOP-SmpInfo) 画面を表示します。**



2. **ノブ 5 を回して、ループテンポ (LoopTempo) をサンプリングしたフレーズの BPM に設定します。**
付属オーディオ CD「TOOLS for A5000/A4000」の Track14 (LA Groove E-118bpm) をサンプリングした「_NewSample　1」の場合は 118.0 に設定してください。

3. **ノブ 2 を回して、エンドタイプ (EndType) を Beat に設定します。**

4. **[F1] ボタンを続けて 4 回押し、ウェーブフォーム (EDIT-TRIM/LOOP-Waveform) 画面を表示し、カーソルを下図の ② の位置に移動します。**



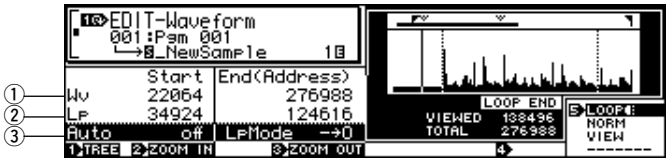
5. **ノブ 3 を回して、ループエンドを 4.000 に設定します。**
これで、ループエンドがループスタートから正確に 4 拍めに設定されました。

ループモードの設定

設定したループを常に有効にするために、次の手順でループモードを設定します。

【手順】

1. **[F1] ボタンを何度か押して、ウェーブフォーム (EDIT-TRIM/LOOP-Waveform) 画面を表示し、カーソルを下図の ③ の位置に移動します。**



2. **ノブ 3 を回してループモード (LpMode) を「−→ O」に設定します。**
これで、ループスタートとループエンドの間を常にループする状態になりました。

これで、「_NewSample　1」のループの設定は完了しました。

5. トリムとノーマライズを実行しよう

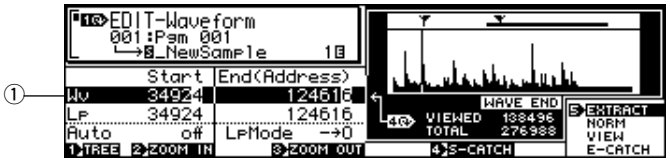
トリムはサンプルから不要な部分を切り取る作業のことで、メモリーを節約するためにレコーディングで作成した新規サンプルに対して必ず行います。
すでにループを設定したサンプル「_NewSample　1」に対しては、ループスタートとループエンド以外の部分を切り取ります。
まだ何も加工していない「_NewSample」については、「4. ループを設定しよう」(P42) でループスタート / ループエンドを設定したのと同様の手順でウェーブスタート / ウェーブエンドを設定し、それ以外の部分を切り取ります。
それぞれの場合に分けて手順を説明します。

トリムを実行する　～ループが設定されている場合～

ここでは、すでにループを設定したサンプル「_NewSample　1」に対してトリムを実行します。下記の操作に入る前に、「サンプルを鳴らす」(P36) の手順を参考にして、「_NewSample　1」を選択しておいてください。

【手順】

1. [EDIT] ボタンを押した後、[F1] ボタンを何度か押してウェーブフォーム (EDIT-TRIM/LOOP-Waveform) 画面を表示し、カーソルを下図の ① の位置に移動します。



2. ノブ 2 を回して、ウェーブスタートをループスタートと同じアドレスに設定します。
続いて、ノブ 3 を回して、ウェーブエンドをループエンドと同じアドレス (ビート) に設定します。
ノブ 4 で増減の倍率を調節しながらアドレスを設定してください。

・ループモードが「−−→」に設定されている状態では、ウェーブスタート / ウェーブエンドの値がループスタート / ループエンドを越えると、ループスタート / ループエンドの値が変更されてしまいます。あらかじめループモードを「−→ 0」に設定しておきましょう。

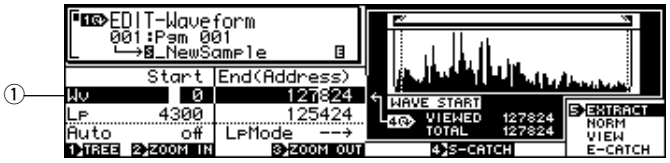
3. ウェーブスタート / ウェーブエンドが設定できたら、不要部分を削除します。
ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを EXTRACT に移動した後ノブ 5 を押すと、実行していいかどうか確認する画面が表示されるので、もう一度ノブ 5(YES) を押してトリムを実行します。

トリムを実行する　～ループが設定されていない場合～

ループが設定されていないサンプルの場合、「4. ループを設定しよう」(P42) でループスタート / ループエンドを設定したのと同様の手順でウェーブスタート / ウェーブエンドを設定し、それ以外の部分を切り取ります。
では、「サンプルを鳴らす」(P36) の手順を参考にして「_NewSample」を選択してから、下記の操作に入りましょう。

【手順】

1. [EDIT] ボタンを押した後、[F1] ボタンを何度か押してウェーブフォーム (EDIT-TRIM/LOOP-Waveform) 画面を表示し、カーソルを下図の ① の位置に移動します。



2. ノブ 2(ZOOM IN)/ ノブ 3(ZOOM OUT) を押して波形表示を拡大 / 縮小しながら、ノブ 2/ ノブ 3 を回して､ウェーブスタート / ウェーブエンド (実線で表示される) を波形の盛り上がりの左端と右端に調節します。
[AUDITION] ボタンを押すと、設定を音で確認することができます。

参考　**・ループを設定する場合に比べて、多少大ざっぱに設定しても大丈夫です。**

3. ウェーブスタート / ウェーブエンドが設定できたら、不要部分を削除します。
ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを EXTRACT に移動します。ここでノブ 5 を押すと、実行していいかどうか確認する画面が表示されるので、もう一度ノブ 5(YES) を押してトリムを実行します。

ノーマライズを実行しよう

トリムが終わったら続けてノーマライズを実行しましょう。
ノーマライズとは、現在選択されているサンプルの最大レベルを見つけ出し、その最大レベルがクリップ寸前のレベル (デジタル処理の最大レベル) になるようにサンプル全体のレベルを持ち上げる作業のことで、サンプルの音質を上げるために新規サンプルに対して必ず行います。
では、次の手順でノーマライズを実行しましょう。

【手順】

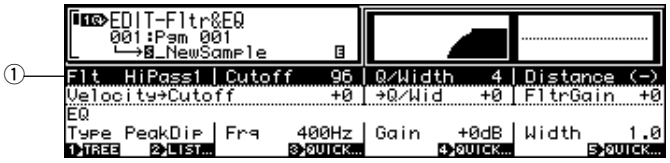
1. ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを NORM に移動します。ここでノブ 5 を押すと、実行していいかどうか確認する画面が表示されるので、もう一度ノブ 5(YES) を押してノーマライズを実行します。

6. フィルターを使って音作りをしてみよう

A5000/A4000 には強力なフィルターが内蔵されていて、サンプルの音を大きく作り替えることができます。
ここでは、「_NewSample」にハイパスフィルターをかけて、音を作り替えてみましょう。
では、「サンプルを鳴らす」(P36) の手順を参考にして「_NewSample」を選択してから、下記の操作に入りましょう。

【手順】

1. **[EDIT] ボタンを押した後、[F3] ボタンを何度か押してフィルター & イコライザー (EDIT-FILTER-Fltr&EQ) 画面を表示し、カーソルを下図の ① の位置に移動します。**



2. **ノブ 2(LIST...) を押してフィルタータイプリストを表示し、ノブ 2 を回してリスト内のカーソルを HiPass1 に移動してノブ 2 を押します。**

3. **[AUDITION] ボタンを押してサンプルの音を確認しながら、ノブ 3 を回してカットオフ (Cutoff) を 96 程度に設定します。**
低音がカットされて、ラジオのノイズ音をイメージした音に近づきました。

7. エフェクトをかけてみよう

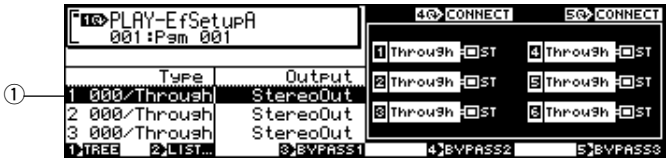
A5000 には 6 系統 (A4000 は 3 系統) のエフェクトが内蔵されていて、サンプルの音を作り替えたり、ターンテーブルやスクラッチのノイズを加えたりすることができます。
ここでは、「_NewSample　1」に Radio というエフェクトをかけて、ラジオから聞こえてくるようなローファイな音にしましょう。
では、「サンプルを鳴らす」(P36) の手順を参考にして「_NewSample　1」を選択してから、下記の操作に入りましょう。

【手順】

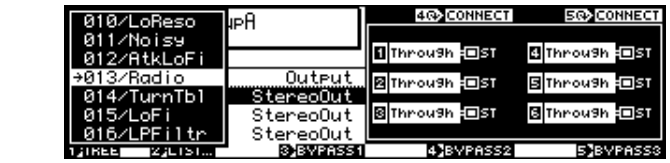
1. **[EDIT] ボタンを押した後、[F2] ボタンを何度か押してミックス & キーレンジ (EDIT-MAP/OUT-Mix&Key) 画面を表示し、カーソルを下図の ① の位置に移動します。**

2. **ノブ 2 を回して、アウトプット 1(Output1) を E1-Through に設定します。**

3. **[PLAY] ボタンを押した後、[F4] ボタンを何度か押してエフェクトセットアップ　A(PLAY-EFFECT-EfSetupA) 画面を表示し、カーソルを下図の ① の位置に移動します。**



4. **ノブ 2(LIST...) を押してエフェクトタイプリストを表示し、ノブ 2 を回してリスト内のカーソルを 013/Radio に移動してノブ 2 を押します。**



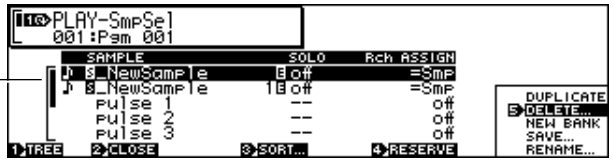
8. サンプルに名前を付ける

最後に、サンプルに名前を付けて、他のサンプルと見分けがつくようにしましょう。

【手順】

1. **[PLAY] ボタンと [F2] ボタンを続けて押し、プレイモードのサンプルファンクションに入ります。**

2. **[F2] ボタンを何度か押して、サンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel) 画面を表示します。**
ノブ 2 を回して、名前を変更するサンプルを選択します。



サンプル / サンプルバンク一覧

3. **ノブ 5 を回してサブメニュー内のカーソルを RENAME... に移動し、ノブ 5 を押してリネーム画面を表示します。**

4. **ノブ 1 を回してサブメニュー内のカーソルを DELALL に移動し、ノブ 1 を押して文字をすべて消します。**

5. **ノブ 2 を回してカーソルを移動して、ノブ 3 を回して入力する文字を選択します。**
ノブ 2(SPACE&ENTER) を押すとスペースが入力されます。

6. **文字が入力できたら、ノブ 5(OK) を押してサンプルセレクト画面に戻ります。**

手順 *2* ～ *6* を繰り返して、他のサンプルの名前も変更してみましょう。

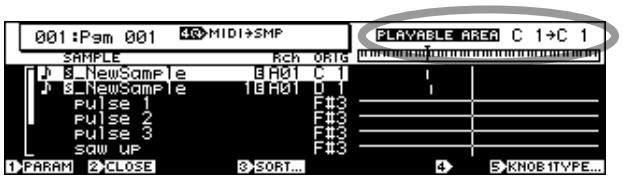
9. 鳴らしてみよう

では、A5000/A4000 に接続されている MIDI キーボードの鍵盤から、各サンプルを鳴らしてみましょう。

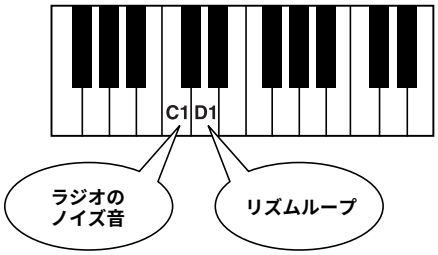
これまでに作成したサンプルは、それぞれ次の鍵盤に割り当てられています。

「_NewSample」..... C1
「_NewSample　1」..... D1

参考
- **「8. サンプルに名前を付ける」(P50) でサンプルの名前を付け替えた場合は、上記のサンプルネームを読み替えてください。**
- **サンプリングに失敗してやり直すと、サンプルが割り当てられている鍵盤が上記とは違ってしまいます。この場合は、ノブ 1 を押してツリー画面を表示し、「PLAYABLEAREA」の表示でサンプルが割り当てられている鍵盤を確認してください。**



では、MIDI キーボードで D1 の鍵盤を押し続けてリズムループを鳴らし、タイミングを見計らって C1 の鍵盤を押さえ、ラジオのノイズ音を重ねてみましょう。



参考
- **作成したサンプルを MIDI キーボードから演奏する場合、次の 2 つの設定が必要になります。**

  (1) 同時に演奏するサンプルをすべて 1 つのプログラムにアサインすること。
  (2) サンプルを鍵盤に割り当てること。

  しかし、これらの設定をしていないのに、サンプルは MIDI キーボードから演奏できました。
  その理由は、サンプルをレコーディングする際に設定したパラメーターによって、この 2 つの設定が自動的に完了していることにあります。
  そのパラメーターとは、「1 フレーズ単位のサンプリング」(P38) において、レコーディングセットアップ (REC-SETUP-RecSetup) 画面で設定した下記の 2 つのパラメーターです。

  ◆ **マップトゥー (MapTo)=Pgm**
  この設定により、レコーディングしたサンプルが、そのときに選択されていたプログラム (001) に自動的にアサインされました。

  ◆ **キーマップ (Map)=auto、オリジナルキー (Orig)=C1、マップキー (MapKey)=white**
  この 3 つの設定により、最初にレコーディングした「_NewSample」が C1 の鍵盤に、その次にレコーディングしたサンプル「_NewSample　1」が D1 の鍵盤 (白鍵) に割り当てられました。

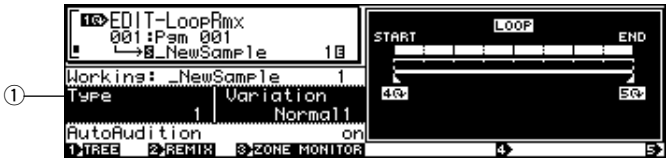
ループリミックスでリズムのバリエーションを作ろう

ループリミックスは、選択したサンプルを分割してその 1 部分をランダムに並べ替え、新しいサンプルを作成する機能です。たとえば、ドラムフレーズのサンプルに対してループリミックスを使うと、新しいドラムパターンのサンプルを簡単に作成することができます。
下記の操作に入る前に、「サンプルを鳴らす」(P36) の手順を参考にして、ループリミックスを使うサンプル (ループが設定されている必要があります) を選択しておきましょう。ここでは、先ほどループを設定した「_NewSample 1」を選択しておいてください。

【手順】

1. **[EDIT] ボタンと [F1] ボタンを続けて押して、エディットモードのトリム / ループファンクションに入ります。**

2. **[F1] ボタンを何度か押して、ループリミックス (EDIT-TRIM/LOOP-LoopRmx) 画面を表示し、カーソルを下図の ① の位置に移動します。**



3. **ノブ 2 を回して、リミックスタイプ (Type) を 1 ～ 5 のいずれかに設定します。**
リミックスタイプでは、元のサンプルを分割する細かさや並べ替えのルールを変化させて、リミックスの係り方を変えることができます。

4. **ノブ 3 を回して、リミックスタイプバリエーション (Variation) を Normal1、Normal2、Reverse1、Reverse2、Break、LoFi、Pitch、Gate のいずれかに設定します。**

5. **ノブ 2(REMIX) を押して、ループリミックスを実行します。**

6. **[AUDITION] ボタンを押して、ループリミックスで作成されたサンプルを再生します。**
このとき、作成されたサンプルは一時的なサンプルとしてメモリーに置かれていて、もう一度ノブ 2(REMIX) を押してループリミックスを実行すると直前の結果は消えてしまいます。
気に入ったサンプルができたら、ノブ 5(CREATE) を押して通常のサンプルを作成しておきましょう。
リミックスタイプやリミックスタイプバリエーションは同じでも、リミックス結果は毎回違います。気に入ったサンプルができるまで、何度も実行してみましょう。

参考 **・オートオーディション（Auto Audition）が on に設定されている場合は、ループリミックスの実行の直後に、リミックス結果が自動的に 1 度だけ再生されます。**

10. データをフロッピーディスクに保存しよう

作成したサンプルやプログラムをフロッピーディスクに保存しましょう。
A5000/A4000 は、電源をオフにすると、メモリー上のサンプルやプログラムはすべて消えてしまいます。電源をオフにする前に、必ずデータを保存したかどうかを確認するようにしましょう。また、不慮の事故に備えるために、作業中も定期的に保存する習慣をつけるようにしましょう。

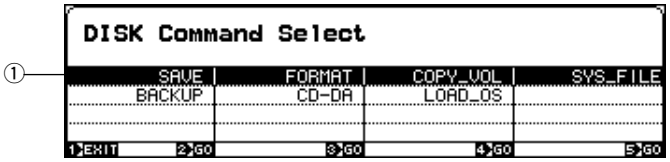
フロッピーディスクのフォーマット

新品のフロッピーディスクは、最初に「フォーマット (初期化)」という作業を行う必要があります。
まず、MF2HD(3.5 インチ 2HD タイプ) のフロッピーディスクを用意して、下記の手順でフォーマットを実行してください。

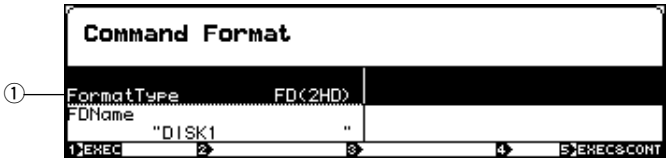
参考 **・A5000/A4000 で使用できるフロッピーディスクは、MF2DD(3.5 インチ 2DD タイプ) と MF2HD(3.5 インチ 2HD タイプ) の 2 種類です。**

【手順】

1. [DISK] ボタンを押してディスクモードに入り、[COMMAND/EXIT] ボタンを押してコマンドリストを表示します。



2. ノブ 1 を回してカーソルを上図の ① の位置に移動し、ノブ 3 を押してフォーマット画面を表示します。



3. ノブ 1 を回してカーソルを上図の ① の位置に移動し、ノブ 3 を回してフォーマットタイプ (FormatType) を FD(2HD) に設定します。

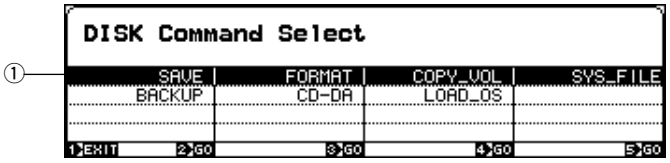
4. ノブ 1(EXEC) を押すと、フォーマットしていいかどうかをたずねるメッセージが表示されるので、もう一度ノブ 5(YES) を押してフォーマットを開始します。
フォーマット処理中は、ディスプレイに「Formatting floppy disk」と表示されます。
※「Formatting floppy disk」と表示されている間は、絶対にフロッピーディスクを抜かないでください。

データの保存

これまでに作成した全データをまとめてフロッピーディスクに保存します。

【手順】

1. **[DISK] ボタンを押してディスクモードに入り、[COMMAND/EXIT] ボタンを押してコマンドリストを表示します。**



2. **ノブ 1 を回してカーソルを上図の ① の位置に移動し、ノブ 2 を押してセーブ画面を表示します。**

3. **ノブ 1 を回してカーソルを上図の ① の位置に移動し、ノブ 3 を回してセーブタイプ (SaveType) を AllEdited に設定します。**

4. **ノブ 1 を回してカーソルを手順 *2* の図の ② の位置に移動し、ノブ 2 を回してフロッピーディスクを選択します。(FD マークが表示されます。)**

5. **ノブ 1(EXEC) を押すと、セーブを実行していいかどうかをたずねるメッセージが表示されるので、もう一度ノブ 5(YES) を押してセーブを開始します。**
セーブ処理中は、ディスプレイに「Now Saving...」と表示されます。
※「Now Saving...」と表示されている間は、絶対にフロッピーディスクを抜かないでください。

参考 **・作成された全データの総容量が 1 枚のフロッピーディスクに入りきらない場合は、メッセージが表示されます。「複数枚のフロッピーを使ったセーブとロード」(P211) を参考にして、複数のフロッピーディスクに保存してください。**

11. CD-ROM からサンプルデータを読み込もう

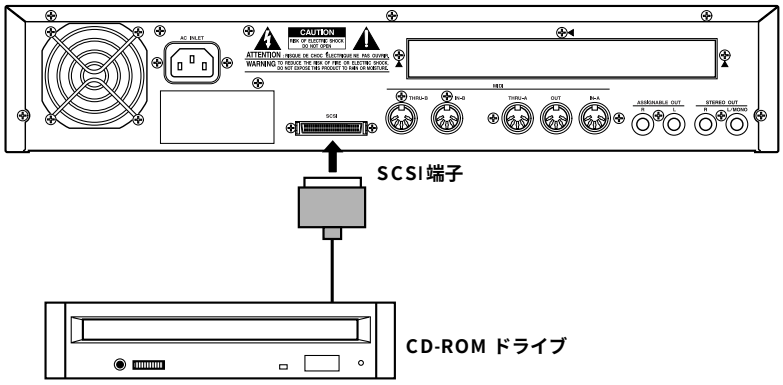
付属の CD-ROM には、A5000/A4000 でそのままロードできる音色データが入っています。ここでは、A5000/A4000 の SCSI 端子に CD-ROM ドライブを接続し、付属の CD-ROM から音色データを読み込んでみましょう。

CD-ROM ドライブとの SCSI 接続

接続は、必ず A5000/A4000 および CD-ROM ドライブの電源をすべて切った状態で行ってください。

【手順】

1. **CD-ROM ドライブの SCSI 端子と A5000/A4000 の SCSI 端子を接続します。**
※ SCSI 端子にはいくつかのタイプがあります。その機器のタイプにあった SCSI ケーブルを使って接続してください。



2. **CD-ROM ドライブの SCSI ID を 6 以外に設定し、ターミネーターをオンに設定してください (A5000/A4000 の SCSI ID は工場出荷時に 6 に設定されています)。**

3. **CD-ROM ドライブの電源をオンにした後、A5000/A4000 の電源をオンにします。**

CD-ROM ドライブから音色データをロードする

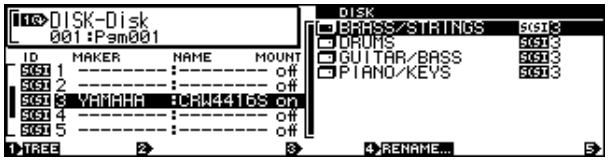
- **以下の手順で音色データをロードすると、現在 A5000/A4000 上にあるデータはすべて消えてしまいます。必要なデータはディスク等へ保存 (セーブ)(P208) してから操作を始めてください。**
- **複数の音色をロードすると、ウェーブメモリーの容量をオーバーしてしまう場合があります。SIMM（拡張メモリー）の装着をおすすめします。**

接続ができたら、次の手順で音色データをロードしましょう。
下記の手順に入る前に、付属の CD-ROM「STANDARDS」を CD-ROM ドライブにセットしてください。

【手順】

1. **[DISK] ボタンと [F5] ボタンを続けて押し、ディスクモードのディスクファンションに入ります。**

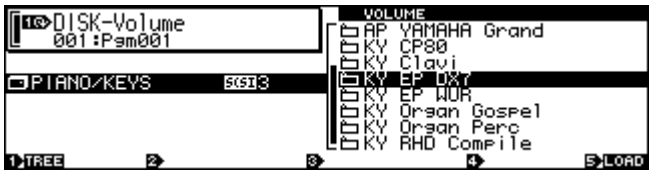
2. **[F5] ボタンを何度か押して、ディスクセレクト (DISK-DISK-Disk) 画面を表示します。**
A5000/A4000 に接続されている SCSI 機器のメーカー名と製品名が表示されます。



3. **ノブ 2 を回して、CD-ROM ドライブの表示にカーソルを移動します。**

4. **ノブ 3 を回して、マウント (MOUNT) を ON に設定します。**

5. **[F4] ボタンを押して、ボリュームセレクト (DISK-VOLUME-Volume) 画面を表示します。**



6. **ノブ 2 を回して、ロード先のディスク（パーティション）を選択します。**
ここでは、付属の CD-ROM「STANDARDS」内の「PIANO/KEYS」を選択します。

7. **ノブ 4 を回して、ロードするボリュームを選択します。**
ここでは、「KEY EP DX7」を選択します。

8. **ノブ 5(LOAD) を押すと、すべてのデータを消していいかどうかをたずねるメッセージが表示されるので、もう一度ノブ 5(YES) を押してロードを開始します。**
ロード処理中は、ディスプレイに「Now Loading.....」と表示されます。

9. **ロードが完了すると、ボリュームセレクト画面に戻ります。**

ロードが終わったら、「プログラムを選択する」(P36) の手順でプログラムを変更しながら演奏してみましょう。

第3章

基礎知識

A5000/A4000 の内部構成や基本操作について説明します。

1. A5000/A4000 のしくみ.....58

A5000/A4000 の内部構成 58
サンプリング音源部 59
エフェクト部 63
トータル EQ 64
コントローラー部 64
シーケンサー部 64
外部インターフェース部 64
データの扱い方 65

2. A5000/A4000 の機能.....67

A5000/A4000 のモード構成 67
A5000/A4000 機能ツリー図 72

3. 基本操作.....76

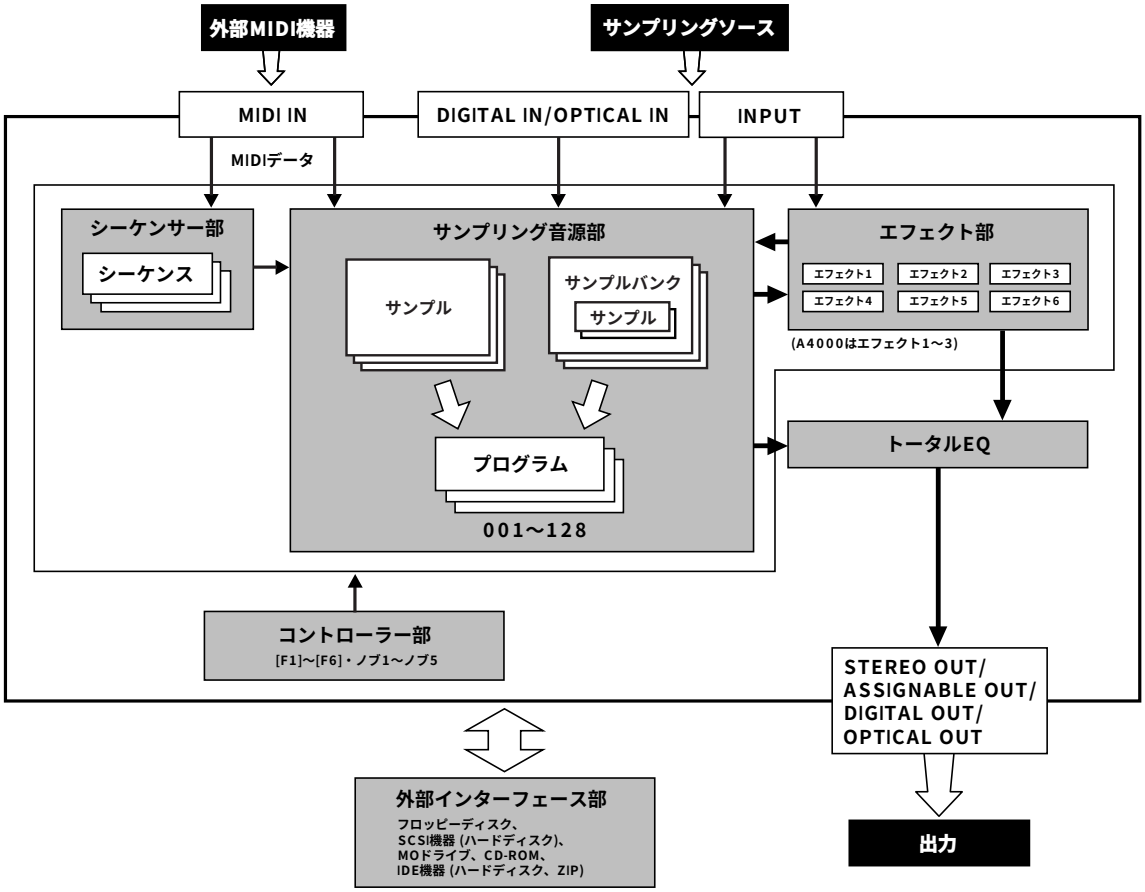
各モードに共通の画面表示 76
モードとファンクションを選択する 76
ページ (設定画面) を選択する 77
設定値を変更する 78
機能を実行する 79
コマンドの切替 79
文字の入力 80
MIDI 入力 81
QUICK(クイック) 入力 81
ツリービュー画面 82
A/D イン機能 84
受信した MIDI データの表示 84
ショートカット操作 84
特殊なボタンの操作 85
工場出荷状態に戻す 85

1. A5000/A4000 のしくみ

A5000/A4000 は、楽器音や効果音、曲の断片などをいくつも個別にレコーディングし、それをさまざまに加工して再生する機能を持っています。
ここでは、A5000/A4000 のしくみについて説明します。

A5000/A4000 の内部構成

A5000/A4000 は、サンプリング音源部、エフェクト部、トータル EQ、コントローラー部、シーケンサー部、外部インターフェース部から構成されています。



サンプリング音源部 (P59)

INPUT(インプット) 端子 (または DIGITAL IN、OPTICAL IN) から入力した信号をサンプリングしたり、外部 MIDI 機器やコントローラー部からの信号でプログラムを再生して発音したりするブロックです。
A5000/A4000 の機能の中心となるブロックです。

エフェクト部 (P63)

サンプリング音源部から出力された音声信号に対して、残響や拡がり感などの音響的な変化を付け加えるブロックです。
INPUT(インプット) 端子から入力した信号に対して効果をかけ、エフェクト効果のかかった信号をサンプリングするといった使い方もできます。
一般的なものからサンプラーならではの斬新なものまで、96 タイプのエフェクトを持つデジタルマルチエフェクターを 6 系統 (A4000 では 3 系統) 装備しています。

トータル EQ(P64)

サンプリング音源部から出力された音声信号の音色を調整する 4 バンドのイコライザーです。

コントローラー部 (P64)

ノブ 1 ～ 5、[F1] ～ [F6] ボタン、[AUDITION] ボタン、[ASSIGNABLE] ボタンなど、サンプリング音源部やシーケンサー部などをコントロールするブロックです。

シーケンサー部 (P64)

外部 MIDI から送信された演奏情報を録音したり、録音した演奏情報を再生してサンプリング音源部を発音させたりするブロックです。
ブレイクビーツやフレーズサンプリングを使用した曲のアイデアを記録するのに適した手軽なシーケンサーです。

外部インターフェース部 (P64)

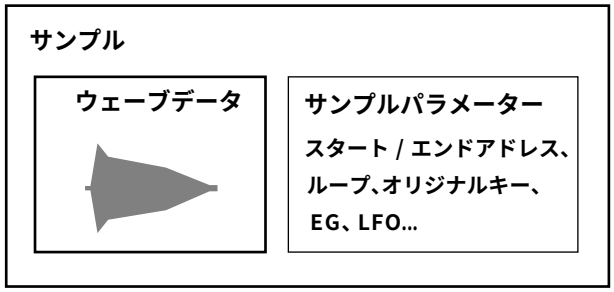
A5000/A4000 には、作成したサンプルやプログラムなどのデータを保存 / 読み込みするためのフロッピーディスクドライブを装備しています。
さらに、ハードディスクや ZIP ドライブ、CD-ROM などの SCSI デバイスや IDE デバイスを、標準で搭載されている SCSI 端子や内蔵ハードディスク用 IDE コネクターに接続すれば、データの保存 / 読み込みがいっそう便利になります。
また、別売の拡張ボードを装着すれば、デジタル (コアキシャル、オプティカル) データをサンプリングしたり、サンプルをパラアウト (独立出力) させることもできます。
サンプル (波形) データ用メモリーも最高 128MByte まで増設することができます。

サンプリング音源部

INPUT(インプット) 端子 (または DIGITAL IN、OPTICAL IN) から入力した信号をサンプリングしたり、サンプリングした信号をさまざまに加工したり、外部 MIDI 機器やコントローラー部からの信号でプログラムを再生して発音したりするブロックです。
ここでは、サンプリングした信号を、サンプルやサンプルバンク、プログラムといった部品に組み込むことで、加工や再生が容易にできるようなしくみになっています。

サンプル

サンプルとは、音をデジタルで記録したウェーブデータと、その発音条件などのサンプルパラメーターを持った、音色の最小単位です。
INPUT(インプット) 端子 (または DIGITAL IN、OPTICAL IN) から入力した信号をレコーディングする操作をサンプリングといい、レコーディングされた信号はウェーブデータとして本体内のウェーブメモリーに保存されます。
ウェーブデータに再生範囲 (スタートアドレス、エンドアドレス) やループ、元の音程 (オリジナルキー)、EG、LFO などのサンプルパラメーターを付け加えたものがサンプルです。



参考

・今までの一般的なサンプラーでは、「サンプル」は原則として「ウェーブデータだけを持つもの」でした。A5000/4000 の場合、それに加えて数多くの「サンプルパラメーターを持つ」ということが重要なポイントです。

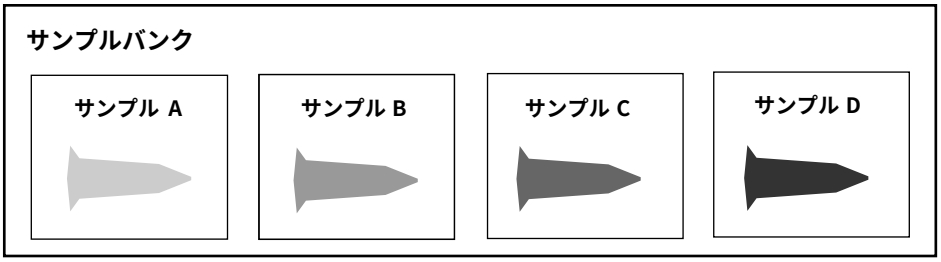
サンプルには、モノラルサンプルと、ステレオサンプルがあります。(ステレオサンプルは、L チャンネル、R チャンネルの 2 つのウェーブデータを持ちます。)

本体に搭載されたメモリーの容量によって、メモリー上に作成 / 読み込み可能なサンプルの数や大きさは変化します。

・サンプリングはレコーディングモード (P150) で、サンプルの作成 / 編集はエディットモード (P118) で行います。

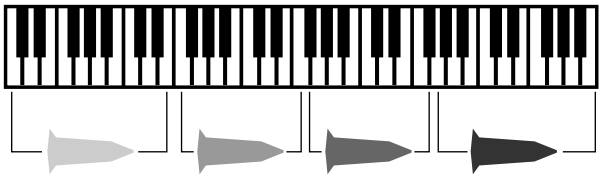
サンプルバンク

サンプルバンクとは、複数のサンプルを組み合わせ、あたかも全体で 1 つのサンプルのように利用、管理するための部品です。
マルチサンプリングされた楽器音や、ドラムセットなどの音色は、複数のサンプルを組み合わせることで作られます。そのため、このような音色を保存したりコピーしたりする際には、音色を構成する複数のサンプルを個別に操作する必要があります。これは非常に面倒です。
このようなとき、便利なのがサンプルバンクです。音色を構成する複数のサンプルをすべて 1 つのサンプルバンクに入れてしまえば、あたかも全体で 1 つのサンプルのように操作することができます。



参考

・マルチサンプリングとは、広い音域を持つ楽器をよりリアルに再現するためのしくみです。楽器の音をできるだけ小さい音域ごとにレコーディングし、各音域を担当する複数のサンプルを作成して、それを音域の順番に並べていくと、よりリアルな音色が再現できます。この方法をマルチサンプリングといいます。



・ドラムセットの音色では、バスドラム、スネア、タム、ハイハット、シンバルなどの楽器音が組み合わされています。これらを個別のサンプルとしてレコーディングし、それぞれ別の鍵盤に並べることで、ドラムセットとして再生することができます。

・A5000/A4000 および A3000 以外のサンプラーのマルチサンプリングデータをインポート (読み込み) すると、通常、自動的にサンプルバンクが作られます。ただし、機種によってはサンプルバンクにならない場合もあります。

・サンプルバンクの作成は、プレイモードのサンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel)(P93) で行います。

プログラム

プログラムは、サンプルやサンプルバンクを使って、実際に音を出す (演奏する) ための音色のことです。
メモリー上には、常に 128 種類 (プログラムナンバー：001 ～ 128) のプログラムが存在します。これは、電源を入れた時点でも同様で、電源をオンにすると、自動的に 001 ～ 128 の「初期状態」(白紙の状態) のプログラムが作成されます。

プログラムの持つデータ

プログラムの持つデータは、大きく 3 つの種類に分類することができます。

1. サンプルセレクト

メモリー上のサンプルやサンプルバンクのうち、どれを使うかを設定するデータです。

参考
- **プログラムでは、複数のサンプルを指定して重ねて発音させたり、音程やベロシティによって異なるサンプルを発音させたりなどの設定が可能です。**
- **サンプルやサンプルバンクは、プログラムに割り当てることによってはじめて MIDIにより再生可能な状態になります。**
- **どのサンプル (サンプルバンク) を使用するかの設定は、プレイモードのサンプルセレクト (PLAY-SAMPLE - SmpSel)(P93) で行います。**

2. イージーエディット

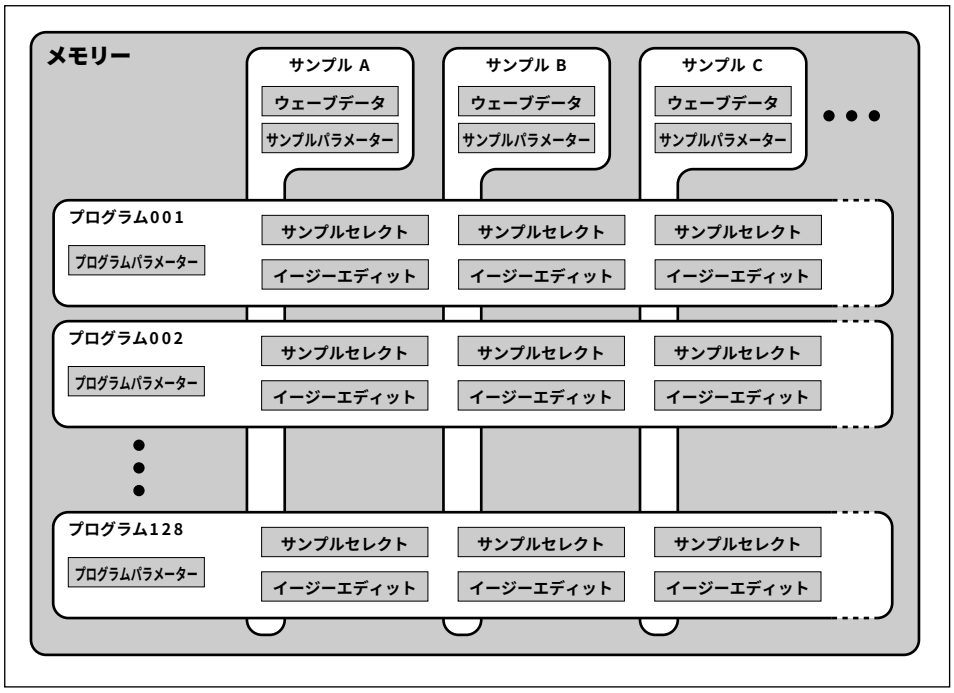
サンプルの持つサンプルパラメーターを、必要に応じて一時的 (そのプログラムを使うときだけ) に微調整するデータです。

参考
- **イージーエディットは、サンプルセレクトで指定したサンプル (サンプルバンク) ごとに設定できます。**
- **サンプルそのものは作り替えずに微調整できるので、1 つのサンプルを複数のプログラムで使い回しているような場合に便利です。**
- **イージーエディットの設定は、プレイモードのイージーエディット (P96) で行います。**

3. プログラムパラメーター

プログラムのボリュームや MIDI コントローラーの働きなどを設定するデータです。また、プログラムごとにエフェクトの効果を設定するデータも含まれます。

参考
- **プログラムパラメーターの設定は、プレイモードのプログラム (P89)、エフェクト (P102)、セットアップ (P107)、コントロール (P110) で行います。**

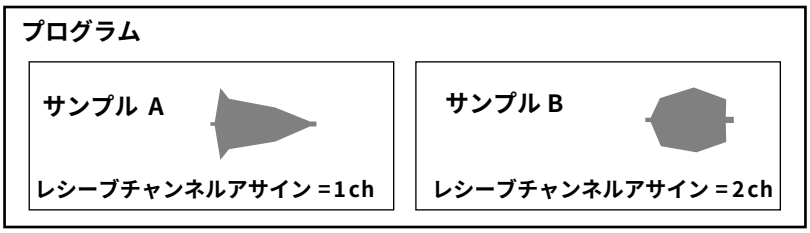


プログラムモードについて

サンプリング音源部は、プログラムモード (P89) によって、シングル音源として機能する状態 (Single) と 32 パート (A4000 は 16 パート) のマルチ音源として機能する状態 (Multi) を切り替えることができます。
シングル音源とは、同時に 1 パートだけしか再生できない音源のことです。プログラムモード =Single の場合、現在選択されているプログラムだけが発音する状態になります。

参考 **・ただし、選択されているプログラムに複数のサンプル (サンプルバンク) が割り当てられていて、サンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel)(P93) のレシーブチャンネルアサインでサンプル (サンプルバンク) ごとに異なった MIDI チャンネルが設定されている場合には、たとえプログラムモード =Single であってもマルチ音源的な使い方ができます。**

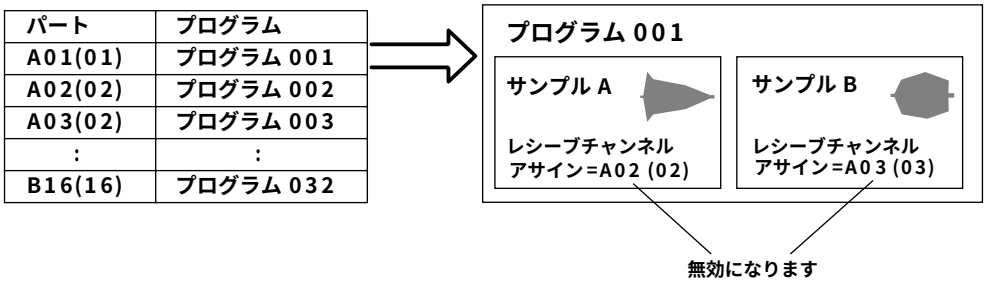
たとえば下図のような場合は、MIDI チャンネル =1 の信号でサンプル A が、MIDI チャンネル =2 の信号でサンプル B が発音します。



マルチ音源とは、同時に複数の MIDI チャンネルの演奏データを受信し、複数のパートに異なったプログラムを割り当てて再生できる音源のことです。プログラムモード =Multi の場合、パート A01 ～ B16(A4000 ではパート 01 ～ 16) で選択されているプログラムが、パート番号と一致する MIDI チャンネルで発音する状態になります。
たとえば下図のような場合は、MIDI IN-A 端子からの MIDI チャンネル =1 の信号でプログラム 001 が、MIDI チャンネル =2 の信号でプログラム 002 が、MIDI チャンネル =3 の信号でプログラム 003 がそれぞれ発音します。この場合、プログラム 001 を構成するサンプル A、B のレシーブチャンネルアサインは無効になります。

参考 **・プログラムモード =Multi の場合、ベーシックレシーブチャンネル (P89) で設定したパートで選択されているプログラムをマスタープログラムと呼びます。プレイモードのエフェクト、セットアップ、コントロールの各ファンクションのパラメーターについては、マスタープログラムの設定値がマルチ全体 (サンプリング音源部) の設定となります。**

下図の場合、ベーシックレシーブチャンネル =A02(A4000 の場合は 02) だったとすると、プログラム 002 がマスタープログラムとなります。



(A4000 の場合はカッコ内のパートになります)

最大同時発音数

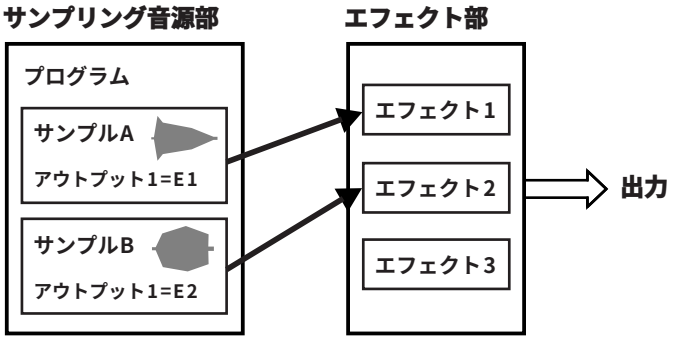
最大同時発音数は、A5000 が 126 音、A4000 が 64 音です。この最大同時発音数は、サンプル単位で計算されます。そのため、ステレオサンプルのように 2 つのサンプルが同時に鳴る場合や、1 つのノートオンで複数のサンプルが同時に鳴るような設定のプログラムの場合には、最大同時発音ノート数は少なくなります。

エフェクト部

サンプリング音源部から出力された音声信号に対して、残響や拡がり感などの音響的な変化を付け加えるブロックです。エフェクトの設定はすべてプログラムパラメーターとして プログラムに記憶されるので、プログラムごとに異なったエフェクトをかけることが可能となります。

サンプリング音源部とエフェクト部の関係

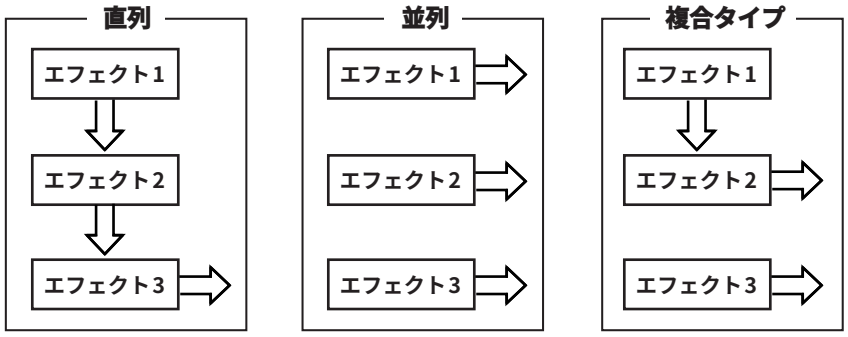
サンプリング音源部の信号の出力先は、サンプルパラメーターのアウトプット 1、2(EDIT-MAP/OUT-Mix&Key)(P127) で、サンプルごとに設定します。
アウトプット 1、2 で E1 ～ E6(エフェクト 1 ～ 6)(A4000 は E1 ～ E3) が設定されていると、そのサンプルから出力された音声信号がエフェクト部に入り、エフェクトの効果がかかる状態になります。



参考 ・このようにエフェクトへの出力はサンプル側で設定しますが、エフェクトそのものの設定はプログラム側で行います。

エフェクトの接続

A5000 は 6 系統 (A4000 は 3 系統) のエフェクトを装備しています。これらのエフェクトは、2 つのグループ (エフェクト 1 ～ 3、エフェクト 4 ～ 6)(A4000 はエフェクト 1 ～ 3 のみ) に分けられ、それぞれのグループ内で接続を変更することができます。(P102、104)
たとえば、エフェクトを並列に接続したり、直列に接続したりすることができます。
エフェクトを並列に接続すると、独立した 3 つのエフェクトとして利用することができます。たとえば、複数のサンプルにまったく異なったエフェクト効果をかけたいような場合に便利です。
エフェクトを直列に接続すると、3 つのエフェクトの効果を複合してかけることができます。たとえば、ディレイのかかった音にリバーブやイコライザーをかけるなど、音に数種類のエフェクト効果をかけたい場合に便利です。



参考 ・A5000 では、エフェクト 1 ～ 3 の出力先をエフェクト 4 ～ 6 に設定することで、6 つのエフェクトを直列に接続するといった使い方もできます。(P102)

レコーディングモードでのエフェクトの活用

レコーディングする際に、INPUT(インプット) 端子から入力した信号をエフェクトに入れて、エフェクト効果のかかった信号をサンプリングするといった使い方もできます。
この場合のエフェクトの設定は、レコーディングモードでレコーディングごとに行います。

トータル EQ

サンプリング音源部から出力された音声信号の音色を調整する 4 バンドのイコライザーです。
トータル EQ は、ステレオアウトプットとヘッドフォンアウトから出力されるすべての音に効果がありますので、ステージやスタジオに機材を搬入し、そのホールや部屋の音響特性に合わせて音の最終調整をするときなどに便利です。
トータル EQ の設定はユーティリティモードのトータル EQ(UTILITY-TOTAL EQ-Total EQ) で行います。そのため、プログラムを切り替えてもトータル EQ の設定は変更されません。
サンプリング音源部から出力された音声信号のうち、出力先が AsgnOutL&R ～ AsgnOut5&6 や DIG&OPT に設定されている信号には効果がありません。

コントローラー部

ノブ 2 ～ 5、[F1] ～ [F6] ボタン、[AUDITION] ボタン、[ASSIGNABLE] ボタンなど、サンプリング音源部やシーケンサー部などをコントロールするブロックです。
ノブ 2 ～ 5 は、サンプリング音源部にコントロールチェンジ信号を送信したり (ノブコントローラー (P191)、ノブコントローラーセットアップ (P191))、シーケンサーの再生や録音をコントロールする (シーケンス (P194)) ことができます。
[F1] ～ [F6] ボタンは、[ASSIGNABLE] ボタンを押してランプを点灯している状態で、鍵盤がわりにサンプリング音源部を発音させることができます (ファンクションキープレイセットアップ (P192))。外部 MIDI 機器を準備できない状況でも、この機能を使えばある程度の演奏が可能になります。
[AUDITION] ボタンは、現在選択されている本体メモリー上やディスク上のサンプルを発音させることができます。

シーケンサー部

外部 MIDI から送信された演奏情報を録音したり、録音した演奏情報を再生してサンプリング音源部を発音させたりするブロックです。
ブレイクビーツやフレーズサンプリングを使用した曲のアイデアを記録するのに適した手軽なシーケンサーです。
レコーディング方法はリアルタイムレコーディングだけで、外部 MIDI クロックとの同期や、レコーディングした演奏データの編集などの機能はありません。録音した演奏はシーケンスとして記憶されます。シーケンスはメモリーの許す限り、いくつでも記憶できます。

外部インターフェース部

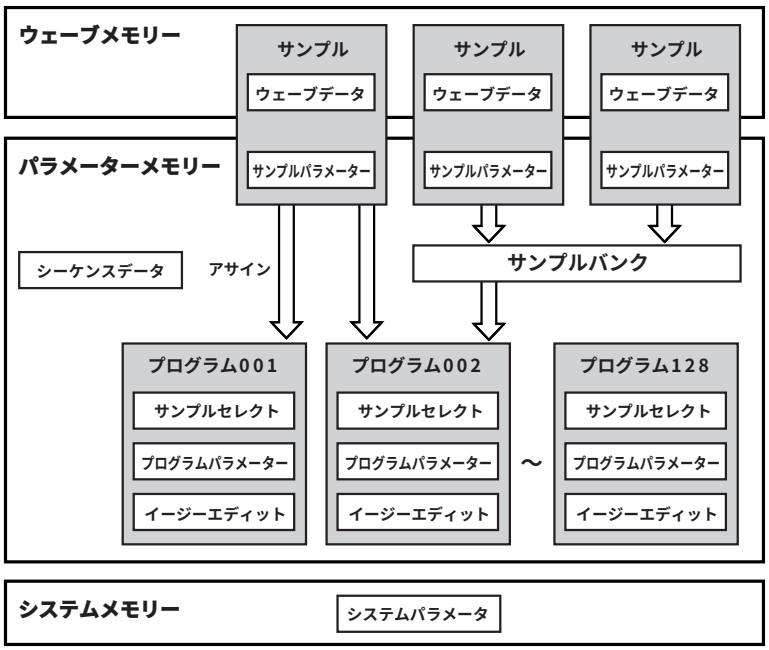
A5000/A4000 には、作成したサンプルやプログラムなどのデータを保存 / 読み込みするためのフロッピーディスクドライブを装備しています。
さらに、ハードディスクや ZIP ドライブ、CD-ROM などの SCSI デバイスや IDE デバイスを、標準で搭載されている SCSI 端子や内蔵ハードディスク用 IDE コネクターに接続すれば、データの保存 / 読み込みがいっそう便利になります。
また、別売の拡張ボードを装着すれば、デジタル (コアキシャル、オプティカル) データをサンプリングしたり、サンプルをパラアウト (独立出力) させることもできます。
サンプル (波形) データ用メモリーも最高 128MByte まで増設することができます。

データの扱い方

A5000/A4000 のメモリー上のデータは、電源を切った時点ですべて失われます。したがって、A5000/A4000 を活用するためには、データのセーブとロードの操作が非常に重要となります。次に、メモリーとディスク間で、データをやりとりするための基本的な考え方を説明します。

メモリー上のデータ

メモリー上には、サンプリング音源部で説明した、サンプルとサンプルバンク、プログラムのデータが置かれます。この 3 つのデータに加えて、メモリー上にはさらに「シーケンスデータ」と「システムパラメーター」が置かれます。
シーケンスデータは、外部 MIDI 機器から送信された一連の演奏情報を記憶したシーケンスデータです。ユーティリティモードのシーケンスで録音 / 再生できるデータです。
システムパラメーターは、電源を切っても失われないメモリーに保存されています。システムパラメーターは、ユーティリティモードのトータル EQ、パネルプレイ、マスター、システム、MIDI の 5 つのファンクションの設定データや、レコーディングモードの設定データです。また、プログラムモードがマルチの場合に、各パートにアサインされているプログラムの番号も、システムパラメーターとして記憶されます。



ドライブ

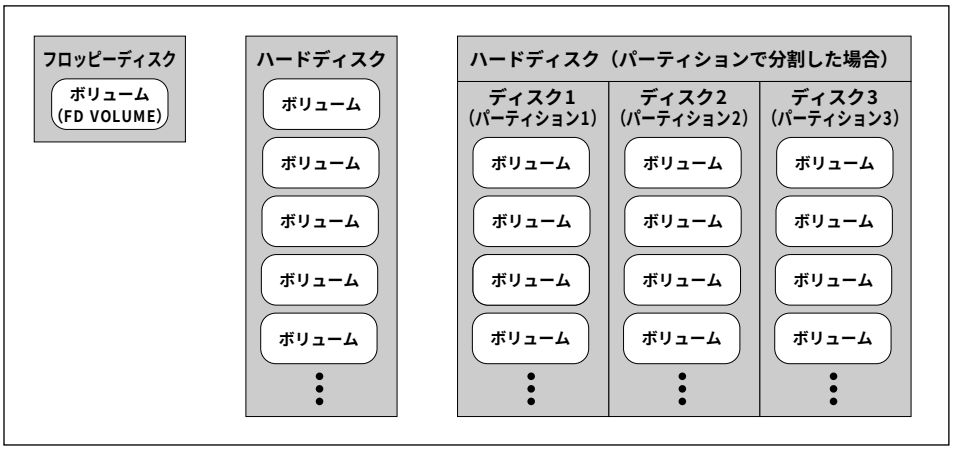
A5000/A4000 には、フロッピーディスクドライブが内蔵されています。また、標準で搭載されている内蔵ハードディスク用 IDE コネクターに内蔵のハードディスクや ZIP ドライブなどの IDE デバイスを、SCSI 端子に内蔵または外付けのハードディスクや MO ドライブ、CD-ROM などの SCSI デバイスを接続することができます。これらの IDE デバイス、SCSI デバイスをドライブと呼びます。
次に、メモリー上のデータとディスクとの関係について説明します。

ディスク

フロッピーディスクやハードディスク、ZIP ディスク、MO ディスクなど、ドライブに挿入され (または内蔵され) データを記録するための機器をディスクと呼びます。いずれのディスクを使う場合にも、新品のディスクを使う前に「フォーマット」(ディスクを使えるようにする処理) という作業が必要です。(P177)
また、ハードディスクや ZIP ディスクの場合には、1 つのディスクを擬似的に複数のディスクに分ける「パーティション」という処理を施すことができます。パーティションで分割されたディスクは、それぞれが独立したディスクとして扱われます。

ボリューム

フォーマットされたディスクに、メモリー上のデータを直接セーブ（保存）することはできません。必ず「ボリューム」と呼ばれる「箱」のようなものを作り、その中にデータをセーブします。
ハードディスクや ZIP ディスクの場合には、1 つのディスクの中に、複数のボリュームを作成することができます。フロッピーディスクの場合、1 枚のディスクに 1 ボリュームしか作成できません。(フロッピーディスクの場合、フォーマットすると自動的にボリューム「FD VOLUME」が作成されます。)



この 1 つのボリュームが、メモリー上のデータと対応します。
たとえば、現在メモリー上にある全データを、任意の (まだ何も入っていない) ボリュームにセーブすると、メモリー上のデータとそのボリュームの内容はまったく同じものになります。

セーブ、ロードの単位

セーブ、ロードは、データ管理のしやすさの面からいって、原則としてボリューム単位で行うことをおすすめします。
たとえば、メモリー上でサンプルをレコーディングし、プログラムを作成したら、新しいボリュームに全データをセーブします。電源を切った後、再び A5000/4000 を使うときに、このボリュームの全データをロードすれば、セーブ時の状態にすることができます。この後、さらにサンプルやプログラムのエディットを行った場合は、再び同じボリュームにまるごとセーブします。こういったボリュームをいくつか作っておけば、ライブなどのときに、目的のボリュームを選択してロードするだけで、音色全体を簡単な操作で切り替えることができます。
もちろん、1 サンプル、1 プログラム、1 シーケンスなどといった単位でセーブ、ロードを行うこともできますが、これらの機能を使うのは、別のボリュームのサンプルやプログラムを流用する場合などに限った方が良いでしょう。

セーブ、ロードの操作

実際のセーブ、ロードの操作方法については、それぞれ以下のページをご覧ください。

セーブ
- メモリー上の全データのセーブ ..... セーブ (COMMAND-SAVE)(P208)
- ロード後、エディットしたデータだけのセーブ .... セーブ (COMMAND-SAVE)(P208)
- 全プログラムのセーブ..... セーブ (COMMAND-SAVE)(P208)
- 1 プログラムのセーブ..... セーブ (COMMAND-SAVE)(P208)
- 全サンプルのセーブ..... セーブ (COMMAND-SAVE)(P208)
- 1 サンプルのセーブ ..... セーブ (COMMAND-SAVE)(P208)
- 1 シーケンスデータのセーブ ..... セーブ (COMMAND-SAVE)(P208)

ロード
- ボリューム上の全データのロード ..... ボリュームセレクト (DISK-VOLUME-Volume)(P172)
- 全プログラムのロード..... プログラムロード (DISK-PROGRAM-PgmLoad)(P167)
- 1 プログラムのロード..... プログラムロード (DISK-PROGRAM-PgmLoad)(P167)
- 全サンプルのロード..... サンプルロード (DISK-SAMPLE-SmpLoad)(P169)
- 1 サンプルのロード ..... サンプルロード (DISK-SAMPLE-SmpLoad)(P169)
- 全シーケンスデータのロード ..... シーケンスロード (DISK-SEQUENCE-SeqLoad)(P171)
- 1 シーケンスデータのロード ..... シーケンスロード (DISK-SEQUENCE-SeqLoad)(P171)

2. A5000/A4000 の機能

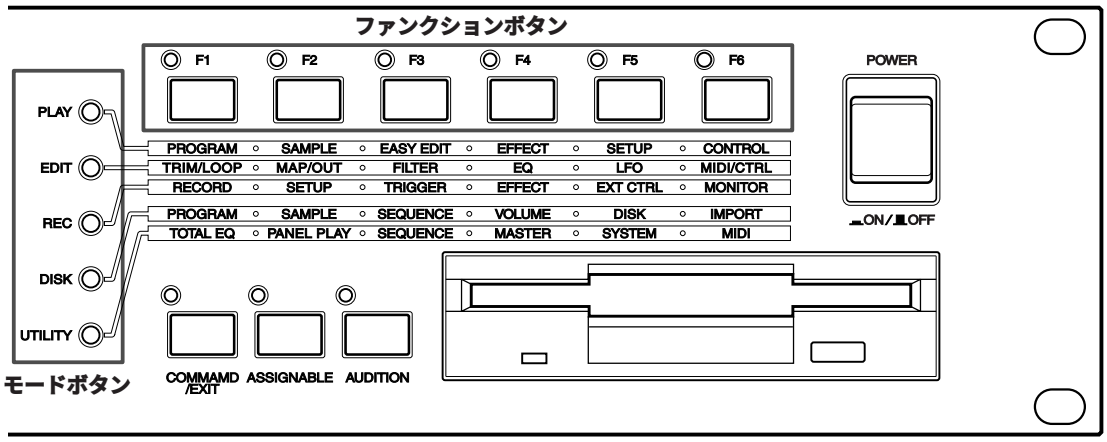
A5000/A4000 のモード構成

A5000/A4000 では、操作をわかりやすくするために、全体の機能や操作を種類ごとにまとめたものを「モード」、各モードに付随するものを「ファンクション」と呼んでいます。
「モード」とは別に、各モードには含まれないさまざまな機能をまとめたものを「コマンド」と呼んでいます。

A5000/A4000 では、全体の機能や操作が次の 5 つのモードと 1 つのコマンドに分かれています。

- **プレイモード**.....プログラムを演奏したり、作り替えたりするモードです。
- **エディットモード**.....サンプルやサンプルバンクを直接エディットするためのモードです。
- **レコーディングモード**.....サンプルをレコーディングするためのモードです。
- **ディスクモード** .....フロッピーディスクやハードディスク、CD-ROM 上のデータをロードしたり、メモリー上のデータをセーブしたりします。
- **ユーティリティモード**.....A5000/A4000 全体に関する設定や、シーケンスのプレイ / レコーディングなどの機能が集められています。
- **コマンド**.....プログラムやサンプルのコピーや保存、編集など、各モードには含まれないさまざまな機能を実行します。

モードの切替は各モードボタンで、ファンクションの切替は [F1] ～ [F6] ボタンで、コマンドの切替は [COMMAND/EXIT] で行います。
モードやファンクションを切り替えながら、A5000/A4000 の全体的な構成を確認してください。



プレイモード [PLAY](P87)

プログラムを演奏したり、作り替えたりするモードです。プログラムとは、サンプルを使って実際に音を出すための音色のことです。
[PLAY] ボタンを押すとプレイモードに入ります。
プレイモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。

■ PROGRAM(プログラム)[F1] ボタン .....(P89)

プログラムを選択して演奏するファンクションです。また、プログラムモードでシングルとマルチを切り替えたり、プログラムごとのレベルやトランスポーズ、ポルタメントを変更したりします。

■ SAMPLE(サンプル)[F2] ボタン .....(P93)

プログラムで使用するサンプルの選択や、サンプルバンクの設定を行います。

■ EASY EDIT(イージーエディット)[F3] ボタン .....(P96)

プログラムで使用するサンプルをエディットします。ただし、このエディットは、現在選択されているプログラムを使うときにのみサンプルに反映されるもので、サンプルの設定そのものをエディットするものではありません。

■ **EFFECT(エフェクト)[F4] ボタン .....(P102)**
プログラムで使用するエフェクトを設定します。

■ **SETUP(セットアップ)[F5] ボタン .....(P107)**
LFO の S/H(サンプルアンドホールド) スピードや A/D(エーディー) インプット機能などを設定します。

■ **CONTROL(コントロール)[F6] ボタン .....(P110)**
プログラムをコントロールするためのコントローラーや、プログラム LFO を設定します。

エディットモード [EDIT](P117)

サンプルやサンプルバンクを直接エディットするためのモードです。サンプルとは、音をデジタルで記録したウェーブデータと、その発音条件などのサンプルパラメーターを持った、音色の最小単位です。サンプルバンクとは、複数のサンプルを組み合わせ、あたかも全体で 1 つのサンプルのように利用、管理するためのしくみです。サンプルバンクを利用すると、マルチサンプリングされた楽器音やドラムセットなどのプログラムが作成しやすくなります。
[EDIT] ボタンを押すとエディットモードに入ります。
エディットモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。

■ **TRIM/LOOP(トリム / ループ)[F1] ボタン .....(P120)**
サンプルのスタートアドレスやエンドアドレス (再生を開始するポイント、終了するポイント)、ループのスタートアドレスやエンドアドレス、ループの方法などを設定します。

■ **MAP/OUT(マップ / アウト)[F2] ボタン .....(P127)**
サンプルのオリジナルキーや発音音域、出力先、出力レベル、チューニングなどを設定します。

■ **FILTER(フィルター)[F3] ボタン .....(P133)**
サンプルに効果を与えるフィルターやイコライザーを設定します。

■ **EG(イージー)[F4] ボタン .....(P137)**
「ノートオン～ノートオフ～消音」の過程で音量や音色、音程を変化させるためのアンプリチュード　EG、フィルター EG、ピッチ EG を設定します。

■ **LFO(エルエフオー)[F5] ボタン .....(P143)**
音量や音色、音程の周期的な揺れを生み出すための LFO を設定します。

■ **MIDI/CTRL(MIDI/ コントロール)[F6] ボタン .....(P145)**
サンプルが発音に使う MIDI 受信チャンネルや、各種コントローラーの機能などを設定します。

レコーディングモード [REC](P149)

サンプルをレコーディングするためのモードです。
[REC] ボタンを押すとレコーディングモードに入ります。
レコーディングモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。

■ **RECORD(レコード)[F1] ボタン .....(P151)**
実際にサンプルをレコーディングします。

■ **SETUP(セットアップ)[F2] ボタン .....(P153)**
レコーディングするソースやキーレンジ、レコーディングスタート / ストップの方法、自動ノーマライズの処理の有無などを設定します。

■ **TRIGGER(トリガー)[F3] ボタン .....(P158)**
レコーディングを開始する方法、終了する方法を設定します。

■ **EFFECT(エフェクト)[F4] ボタン .....(P160)**
レコーディングする信号にかけるエフェクト (レコーディングエフェクト) を設定します。

■ **EXT CTRL(エクスターナルコントロール)[F5] ボタン .....(P161)**
オーディオ CD の再生をコントロールします。

■ **MONITOR(モニター)[F6] ボタン .....(P163)**
入力信号のモニターを設定します。また、任意のテンポのクリック音を鳴らすための設定も行います。

ディスクモード [DISK](P165)

ディスクモードでは、フロッピーディスクやハードディスク、CD-ROM 上のデータをロードしたり、メモリー上のデータをセーブしたりします。また、ディスクやボリューム、SCSI などを管理するための機能が集められています。
ディスクモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。

■ **PROGRAM(プログラム)[F1] ボタン .....(P167)**
フロッピーディスクやハードディスクなどから、プログラムをロードします。

■ **SAMPLE(サンプル)[F2] ボタン .....(P169)**
フロッピーディスクやハードディスクなどから、サンプルをロードします。

■ **SEQUENCE(シーケンス)[F3] ボタン .....(P171)**
フロッピーディスクやハードディスクなどから、シーケンスをロードします。

■ **VOLUME(ボリューム)[F4] ボタン .....(P172)**
ディスク内のボリュームを選択したり、ボリューム内のデータを一括してロードしたり、ボリュームを新しく作成したりします。

■ **DISK(ディスク)[F5] ボタン .....(P173)**
ディスクを選択したり、ディスクネームを変更したりすることができます。また、接続されたハードディスクや CD-ROM ドライブのマウントをオン / オフしたり、A5000/A4000 自身の SCSI ID を変更することなどもできます。

■ **IMPORT(インポート)[F6] ボタン .....(P175)**
EX7/5/5R など、A5000/A4000 以外の機種用に作成されたデータをロード (インポート) します。

ユーティリティモード [UTILITY](P187)

ユーティリティモードには、A5000/A4000 全体に関する設定や、シーケンスのプレイ / レコーディングなどの機能が集められています。
ユーティリティモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。

■ **TOTAL EQ(トータルイコライザー)[F1] ボタン .....(P189)**
ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4 バンドのイコライザーを設定します。

■ **PANEL PLAY(パネルプレイ)[F2] ボタン .....(P191)**
ノブを使ってコントロールチェンジ信号を送信したり、そのコントロールチェンジの内容やファンクションキーによる発音の音程を設定します。

■ **SEQUENCE(シーケンス)[F3] ボタン .....(P194)**
外部 MIDI キーボードなどから送信された演奏情報をシーケンスとしてレコーディング (録音) したり、そのシーケンスをプレイ (再生) したりすることができます。

■ **MASTER(マスター)[F4] ボタン .....(P195)**
マスターでは、A5000/A4000 全体に関する各種設定を行います。

■ **SYSTEM(システム)[F5] ボタン .....(P197)**
システムでは、A5000/A4000 全体の操作や画面表示に関して設定します。

■ **MIDI[F6] ボタン .....(P200)**
MIDI では、MIDI に関するさまざまな項目を設定します。

コマンド [COMMAND/EXIT](P203)

プログラムやサンプルのコピーや保存、編集など、各モードには含まれないさまざまな機能を実行します。
コマンドには、下記の 22 種類のコマンドがあります。
下記の中で、コピー〜リバートの 16 種類のコマンドは、プレイ / エディット / ユーティリティの各モードにおいて、[COMMAND/EXIT] ボタンを押したときに機能 するコマンドです。残りのフォーマット〜ロード OS の 6 種類にセーブを加えた 7 種類のコマンドは、ディスクモードで [COMMAND/EXIT] ボタンを押したときに機能するコマンドです。

■ COPY(コピー)……(P206)

メモリー上にあるプログラムやサンプル (サンプルバンク) のデータの一部または全部を、別のプログラムやサンプル (サンプルバンク) にコピーします。

■ DELETE(デリート)……(P208)

メモリー上にあるサンプル (サンプルバンク) やシーケンスを削除します。

■ SAVE(セーブ)……(P208)

メモリー上にあるデータをディスクに保存します。

■ ARRANGE(アレンジ)……(P211)

選択されているプログラムやサンプルバンクにアサインされた (そのプログラムやサンプルバンクで使われている) サンプルのマッピングを自動的に調整 (アレンジ) します。

■ FREEZE(フリーズ)……(P213)

イージーエディットの設定を各サンプルやサンプルバンクそのものの設定に反映させたり、サンプルバンクの設定を各サンプルそのものの設定に反映させたりします。

■ REGISTER（レジスタ−）……(P214)

選択されているプログラムやサンプルの設定値を、プログラムやサンプルの初期値として登録します。

■ BULKDUMP(バルクダンプ)……(P216)

メモリー上のプログラムやサンプルなどのデータを、バルクデータとして外部 MIDI 機器に送信します。

■ INIT(イニシャライズ)……(P217)

メモリー上の任意の 1 プログラムまたは 1 〜 128 の全プログラムを初期化します。

■ PROCESS(プロセス)……(P218)

サンプルに対するノーマライズ、リバース、フェード、ループクロスフェードなどの加工を行います。

■ LOOPDIV(ループディバイド)……(P221)

サンプルのループスタートアドレス〜ループエンドアドレス間の範囲のウェーブを何等分かに分割して、個々を新しいサンプルとして作り出す機能です。

■ RESAMPLE(リサンプル)……(P222)

タイムストレッチ、ピッチコンバートという 2 種類の処理を行うことができます。

■ STEREO → MONO(ステレオ→モノ)……(P225)

ステレオサンプルをモノサンプルに変換します。

■ MOVE(ムーブ)……(P226)

プログラムに設定されているサンプルをサンプルバンクに移動したり、サンプルバンク内のサンプルを別のサンプルバンクやプログラムに移動したりします。

■ CREATE_OSC(クリエートオシレーター)……(P227)

基本的な波形のサンプル 7 種類「sine wave」「saw up」「triangle」「square」「pulse 1」「pulse 2」「pluse 3」を生成します。

■ EXPORT(エクスポート)……(P227)

選択したサンプルを、コンピューターで一般的に使われている AIFF フォーマットや WAV フォーマットに変換して、フロッピーディスクやハードディスクなどに保存します。

■ REVERT(リバート)……(P229)

現在選択されているサンプルまたはサンプルバンクを、過去 (直前) にセーブされた状態に戻します。

■ FORMAT(フォーマット)……(P177)

フォーマットでは、フロッピーディスクやハードディスク、ZIP ディスクなどをフォーマットします。ハードディスクや ZIPディスクでは、このときディスクを 2 ～ 8つのパーティションに分割することもできます。

■ COPY VOLUME(コピーボリューム)……(P180)

コピーボリュームでは、現在選択されているボリュームに含まれている全データを、別のボリュームにコピーします。

■ SYSTEM FILE(システムファイル)……(P181)

システムファイルでは、システムパラメーターの全設定をディスクに保存したり、ディスクから読み込んだりします。

■ BACKUP(バックアップ)……(P182)

ハードディスクや MO などに保存されているデータを、ディスク単位で CD-R や CD-RW にバックアップします。

■ CD-DA……(P184)

ディスクに保存されているサンプルを CD-R や CD-RW に書き込み、音楽 CD を作成します。

■ LOAD_OS……(P185)

OS ファイルを読み込んで、システムをアップデートします。

A5000/A4000 機能ツリー図

[PLAY] プレイモード

ページ

- [F1] PROGRAM(プログラム) 89
  - PgmSel(プログラムセレクト) 89
  - PgmMix(プログラムミックス) 90
  - PgmPorta(プログラムポルタメント) 91
- [F2] SAMPLE(サンプル) 93
  - SmpSel(サンプルセレクト) 93
  - SmpBank(サンプルバンク) 94
- [F3] EASY EDIT(イージーエディット) 96
  - Mix(ミックス) 96
  - Output(アウトプット) 97
  - Out & Gain(アウト＆ゲイン) 97
  - Filter(フィルター) 98
  - Pitch(ピッチ) 98
  - AmpEG(アンプリチュード EG) 99
  - Key(キー) 99
  - Volocity(ベロシティ) 100
  - Xfade(クロスフェード) 100
  - Control(コントロール) 101
- [F4] EFFECT(エフェクト) 102
  - EfSetupA(エフェクトセットアップ A) 102
  - EfSetupB(エフェクトセットアップ B) ※ A4000 にはありません 104
  - EfEdit(エフェクトエディット) 104
- [F5] SETUP(セットアップ) 107
  - S/HSpeed(S/H スピード) 107
  - ADInput(AD インプット) 107
- [F6] CONTROL(コントロール) 110
  - PgmCtrlA/B(プログラムコントローラー A/B) 110
  - ChSetup(チャンネルセットアップ) 111
  - PgmLFO(プログラム LFO) 112
- [COMMAND/EXIT] COMMAND(コマンド) 203

コマンドの各機能については、P75 をご覧ください。

[EDIT] エディットモード

ページ
- [F1] TRIM/LOOP(トリム / ループ) 120
  - Waveform(ウェーブフォーム) 120
  - SmpInfo(サンプルインフォメーション) 124
  - LoopRmx(ループリミックス) 125
- [F2] MAP/OUT(マップ / アウト) 127
  - Mix&key(ミックス & キーレンジ) 127
  - Pitch(ピッチ) 129
  - Exp&Vel(エクスパンド & ベロシティレンジ) 130
  - LvlScal(レベルスケーリング) 132
- [F3] FILTER(フィルター) 133
  - Fltr&EQ(フィルター & イコライザー) 133
  - FltrScal(フィルタースケーリング) 135
- [F4] EG(イージー) 137
  - AmpEG(アンプリチュード EG) 137
  - FilterEG(フィルター EG) 138
  - PitchEG(ピッチ EG) 140
- [F5] LFO(エルエフオー) 143
  - LFO(LFO) 143
- [F6] MIDI/CTRL(MIDI/ コントロール) 145
  - MIDISet(MIDI セット) 145
  - SmpCtrlA/B(サンプルコントローラー A/B) 146
- [COMMAND/EXIT] COMMAND(コマンド) 203

コマンドの各機能については、P75 をご覧ください。

[REC] レコーディングモード

ページ
- [F1] RECORD(レコード) 151
  - Record(レコーディング) 151
- [F2] SETUP(セットアップ) 153
  - RecSetup(レコーディングセットアップ) 153
  - Process(プロセス) 157
- [F3] TRIGGER(トリガー) 158
  - Trigger(トリガー) 158
- [F4] EFFECT(エフェクト) 160
  - EfSetup(レコーディングエフェクトセットアップ) 160
  - EfEdit(レコーディングエフェクトエディット) 160
- [F5] EXT CTRL(エクスターナルコントロール) 161
  - CDDACtrl(CD-DA コントロール) 161
- [F6] MONITOR(モニター) 163
  - Mon&Click(モニター & クリック) 163

[DISK] ディスクモード

ページ
- [F1] PROGRAM(プログラム) 167
  - PgmLoad(プログラムロード) 167
- [F2] SAMPLE(サンプル) 169
  - SmpLoad(サンプルロード) 169
- [F3] SEQUENCE(シーケンス) 171
  - SeqLoad(シーケンスロード) 171
- [F4] VOLUME(ボリューム) 172
  - Volume(ボリュームセレクト) 172
- [F5] DISK(ディスク) 173
  - Disk(ディスクセレクト) 173
  - Setup(ディスクセットアップ) 173
- [F6] IMPORT(インポート) 175
  - Import(インポート) 175
- [COMMAND/EXIT] COMMAND(コマンド) 177
  - SAVE(セーブ) 177
  - FORMAT(フォーマット) 177
  - COPY VOLUME(コピーボリューム) 180
  - SYSTEM FILE(システムファイル) 181
  - BACKUP(バックアップ) 182
  - CD-DA(CD-DA) 184
  - LOAD_OS(ロード OS) 185

[UTILITY] ユーティリティモード

ページ
- [F1] TOTAL EQ(トータルイコライザー) 189
  - TotalEQ(トータルイコライザー) 189
- [F2] PANEL PLAY(パネルプレイ) 191
  - KnobCtrl(ノブコントローラー) 191
  - KnobSet(ノブコントローラーセットアップ) 191
  - FKeySet(ファンクションキープレイセットアップ) 192
- [F3] SEQUENCE(シーケンス) 194
  - Sequence(シーケンス) 194
- [F4] MASTER(マスター) 195
  - Tuning(チューニング) 195
  - Output(アウトプット) 195
- [F5] SYSTEM(システム) 197
  - KeysSet(キーセットアップ) 197
  - Custom(カスタマイズ) 198
- [F6] MIDI 200
  - Channel(チャンネルメッセージ) 200
  - SysEx(システムエクスクルーシブ) 201
- [COMMAND/EXIT] COMMAND(コマンド) 203

コマンドの各機能については、P75 をご覧ください。

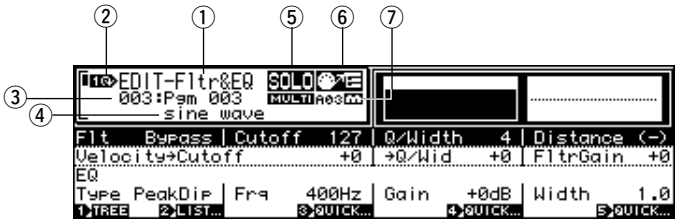
[COMMAND/EXIT] コマンド

ページ
COPY (コピー) 206
DELETE (デリート) 208
SAVE (セーブ) 208
ARRANGE (アレンジ) 211
FREEZE (フリーズ) 213
REGISTER (レジスター) 214
BALKDUMP (バルクダンプ) 216
INIT (イニシャライズ) 217
PROCESS (プロセス) 218
LOOPDIV (ループディバイド) 221
RESAMPLE (リサンプル) 222
STEREO → MONO (ステレオ→モノ) 225
MOVE (ムーブ) 226
CREATE_OSC (クリエートオシレーター) 227
EXPORT (エクスポート) 227
REVERT (リバート) 229
FORMAT(フォーマット) 177
COPY VOLUME(コピーボリューム) 180
SYSTEM FILE(システムファイル) 181
BACKUP(バックアップ) 182
CD-DA(CD-DA) 184
LOAD_OS(ロード OS) 185

3. 基本操作

各モードに共通の画面表示

A5000/A4000 では、コマンドを除くすべてのページにおいて、以下の画面がディスプレイに表示されます。



① 現在選択されているモードとページを表示します。

② ノブ 1 を回すとカーソルが移動したりページが切り替わることを示しています。

③ 現在選択されているプログラムのプログラムナンバーとプログラムネームを表示します。ただし、プレイモードのプログラムファンクションではこの表示はありません (選択されているプログラムは画面内に表示されます)。

④ 現在選択されているサンプルネームやサンプルバンクネームを表示します。ただし、プレイモードではこの表示はありません。

参考
- **サンプルネームの左の表示は下記のことを表します。**
  - **B マーク…サンプルバンクを表します。**
  - **S マーク…ステレオサンプルを表します。**
- **サンプルネームの右の表示は下記のことを表します。**
  - **E マーク…選択したサンプルがエディットや新規作成された後、ディスクにセーブされていないことを表します。**

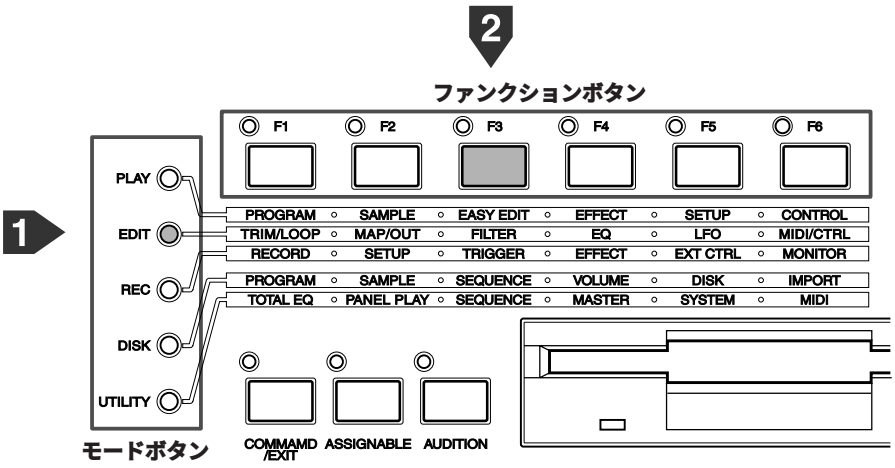
⑤ SOLO(ソロ)... サンプルソロ (P93) が on に設定されている場合に、SOLO マークを表示します。

⑥ MIDI→SAMPLE(MIDI→サンプル)...ツリービュー画面でMIDI→サンプル機能(P83)がUpperまたはLowerに設定されている場合、それを示すマークを表示します。 で Upper 状態を、 で Lower 状態を示します。

⑦ プログラムモードがマルチの時に、現在選択されているパート番号を表示します。現在選択されているパートがベーシックレシーブチャンネルと一致している場合 (つまり、現在選択されているプログラムがマスタープログラムの場合)、M マークが表示されます。

モードとファンクションを選択する

A5000/A4000 を操作するときには、最初に目的の機能の含まれるモードを選択し、次にファンクションを選択します。この操作は、モードボタンとファンクションボタンを使って行います。
たとえば、エディットモードのフィルター (FILTER) の設定を変更したい場合には、次のように [EDIT] ボタンを押し、続いて [F3] ボタンを押します。



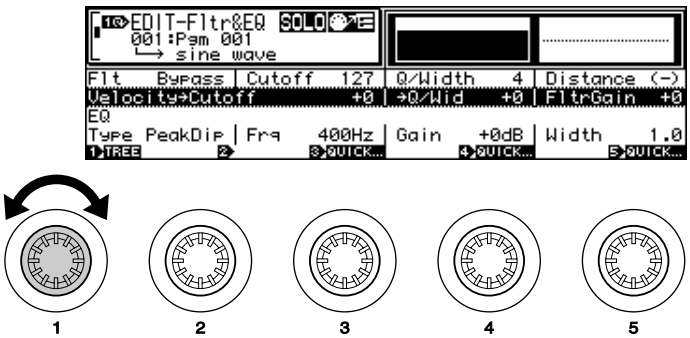
これで、「フィルター」ファンクションのいずれかのページ (設定画面) が表示されます。

ページ (設定画面) を選択する

モードとファンクションを選択すると、ファンクションに含まれるページ (設定画面) が表示されます。
ファンクションは、複数のページで構成されている場合があります。このような場合には、ノブ 1 を回すか、モードとファンクション選択時と同じモードボタンやファンクションボタンをさらに複数回押すことで、表示するページを切り替えます。

ノブ 1 を回す方法

ノブ 1 を時計方向に回すと、次のページに切り替わります。反時計方向に回すと、前のページに切り替わります。ただし、ページによっては、設定項目が何段にもわたって表示されている場合があります。このような場合には、ノブ 1 を時計方向に回すとカーソルが下に移動し、一番下の段に移動した状態でさらにノブ 1 を時計方向に回すと、次のページに切り替わります。ノブ 1 を反時計方向に回すと、カーソルが上に移動し、一番上の段に移動した状態でさらにノブ 1 を反時計方向に回すと、前のページに切り替わります。



たとえば、エディットモードの「フィルター」ファンクションで上図のように「フィルター & イコライザー」ページが表示されている場合、ノブ 1 を時計方向に回すとカーソルが下に移動し、一番下の段に移動した状態でさらにノブ 1 を時計方向に回すと、次の「フィルタースケーリング」ページに切り替わります。

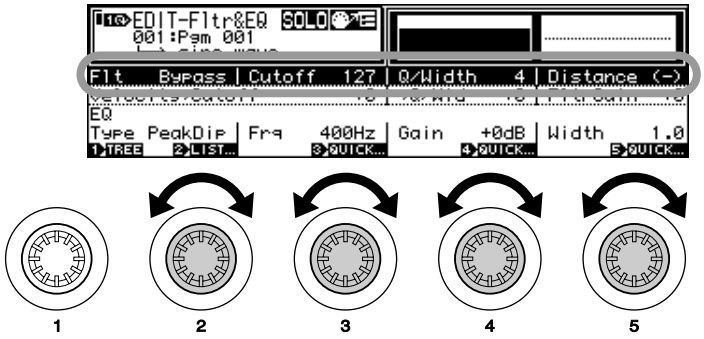
参考 ・この方法は、ツリービュー画面のノブ 1 タイプ (P83) が「Page」に設定されている場合に有効です。ノブ 1 タイプが「Sample」に設定されている場合は、ノブ 1 を回すとプレイおよびエディットの対象となるサンプルやサンプルバンクが変更され、カーソルやページは移動しません。

同じモードボタンやファンクションボタンをさらに押す方法

ファンクションを選択したときと同じファンクションボタンを押すと、押すたびにページが次々に表示されます。
ただし、ページによっては、設定項目が何段にもわたって表示されている場合があります。このような場合には、ファンクションボタンを押すとカーソルが下に移動し、一番下の段に移動した状態でさらにファンクションボタンを押すと、次のページに切り替わります。
たとえば、エディットモードの「フィルター」ファンクションで上図のように「フィルター & イコライザー」ページが表示されている場合、[F3」ボタンを押すとカーソルが下に移動し、一番下の段に移動した状態でさらに [F3」ボタンを押すと、次の「フィルタースケーリング」ページに切り替わります。
モードを選択したときと同じモードボタンを押すと、押すたびに、ファンクションボタンを押したときとは逆方向にカーソルやページが移動します。

設定値を変更する

表示されたページの数値や設定を変更するときはノブ 2 ～ 5 を使います。ほとんどのページで、設定項目が左右に 4 つ並べられており、その下に位置するノブを回すことで、その設定値を変更することができます。
ただし、ページによっては設定項目が何段にもわたって表示 されている場合があります。このような場合には、ノブ 1 を回して目的の設定項目がある段にカーソルを移動してから、ノブ 2 ～ 5 を回して設定値を変更します。
たとえば、エディットモードの「フィルター」ファンクションの「フィルター & イコライザー」ページの場合、カーソルが一番上の段にあるときには、

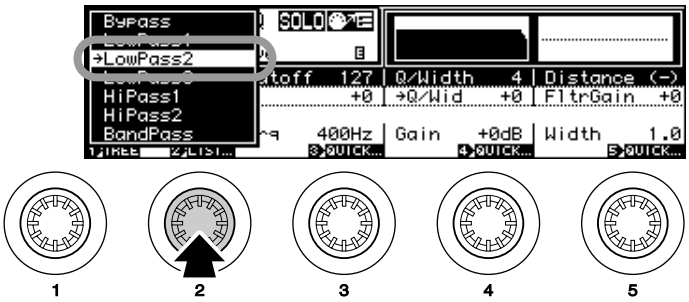


ノブ 2 を回すと、Fltr(フィルタータイプ) を選択できます。
ノブ 3 を回すと、Cutoff(カットオフフリケンシー) を 0 ～ 127 の範囲内で設定することができます。
ノブ 4 を回すと、Q/Width(Q/ ウィドス) を 0 ～ 31 の範囲内で設定することができます。
ノブ 5 を回すと、Distance(カットオフディスタンス) を -63 ～ +63 の範囲で設定することができます。

参考 ・ページによっては、あるノブに設定項目が割り当てられていなかったり、複数のノブが同じ項目の設定値の変更に使われる場合があります。

機能を実行する

ほとんどのページで、画面の一番下の行に、「1>Tree」「2>LIST...」「3>QUICK...」といった形で文字が表示されます。この表示は、その下に位置するノブを押すことで、その機能が実行されることを示します。
ただし、設定項目が何段にもわたって表示されているページでは、カーソルの位置によってこの表示も変更されます。
たとえば、エディットモードの「フィルター」ファンクションの「フィルター & イコライザー」ページの場合、カーソルが一番上の段にあるときには、



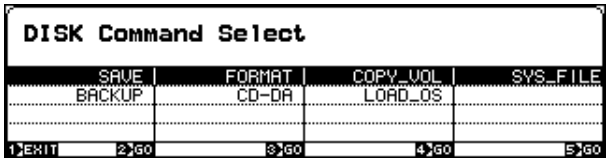
ノブ 2 を押すと、「2>LIST...」が選択されたことになり、フィルタータイプの一覧メニューが表示されます。

コマンドの切替

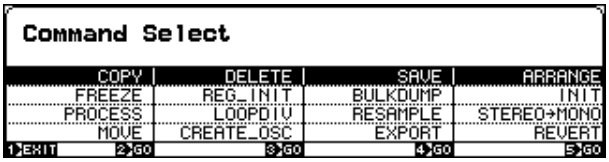
「モード」とは別に、各モードには含まれないさまざまな機能をまとめたものを「コマンド」と呼んでいます。
コマンドの選択は、[COMMAND/EXIT] ボタンを使って行います。
[COMMAND/EXIT] ボタンを押すと、ディスプレイにコマンドメニューが表示されます。
コマンドメニューには、ディスクモードだけで表示されるメニューと、ディスクモード以外のモードで表示されるメニューの 2 種類があり、それぞれ選択できるコマンドが異なります。(レコーディングモードでは、コマンドの選択はできません。)

参考 **・本書では、ディスクモードだけで選択できるコマンドを「第 7 章ディスクモード」(P177) で、それ以外のコマンドを「第 9 章コマンド」(P203) で説明しています。**

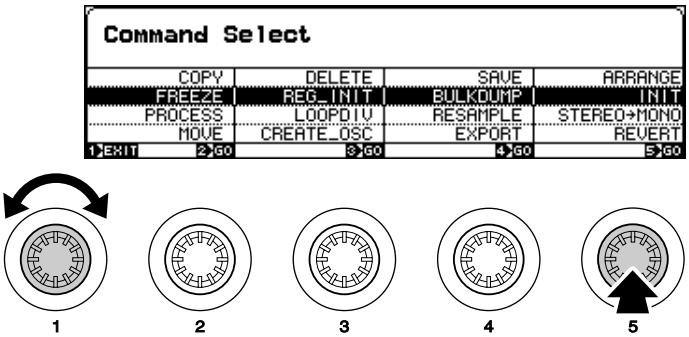
●ディスクモードでのコマンドメニュー



● ディスクモード以外のモードでのコマンドメニュー



コマンドメニューでのコマンドの選択は、ノブ 1 ～ノブ 5 を使って行います。
まず、ノブ 1 を回してカーソルを目的のコマンドの位置する段に移動します。次に、ノブ 2 ～ 5 のうち、目的のコマンドの真下に位置するノブを押すと、コマンドが選択され画面が切り替わります。
たとえは、INIT(イニシャライズ) を選択する場合は、ノブ 1 を回してカーソルを 2 段目に移動し、ノブ 5 を押します。



文字の入力

サンプルの名前 (サンプルネーム) やプログラムの名前 (プログラムネーム) などを設定するときには、次のような画面が表示されます。

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	機能メニュー	カーソルの移動	文字の選択	文字種類の選択	–
押す操作	EXEC(実行)	SPACE & ENTER	ENTER	CANCEL	OK

この画面では、次のような操作で文字の入力を行います。

カーソルを移動する

1 行めには、設定中のネーム (文字列) が表示されます。その中に下線が付いている文字があるはずです。(上の画面では m の文字に下線が付いています。)
この下線を「カーソル」と呼び、このカーソルが文字の入力位置を示します。
ノブ 2 を回すと、カーソルが左右に移動します。

文字を選択する

目的の位置にカーソルを合わせた後、**ノブ 3 を回し**て画面下の文字列から入力する文字を選択します。 ノブ 3 で文字を変更すると、ノブ 2 で設定したカーソルの文字も一緒になって変更されます。
ノブ 4 を回すと、入力する文字の種類を切り替えることができます。選択できるのは、アルファベット大文字、アルファベット小文字、数字、記号、で、ノブ 4 を回すとこの順に切り替わります。

次の文字に移動する

カーソルの位置に文字を入力したら、**ノブ 3(ENTER) を押し**ます。これでカーソルが次の文字に移動します。

スペースを入力して次の文字に移動する、文字を削除する

目的の位置にカーソルを合わせた後、**ノブ 2(SPACE&ENTER) を押す**と、入力されている文字をスペースに置き替えて、カーソルが次の文字に移動します。

前に入力した文字を貼り込む

以前に入力した文字を貼り込みます。たとえば、サンプルネーム「SAMPLE ABC」を入力してノブ 5(OK) を押した後、別のサンプルのサンプルネームを入力する画面で、**ノブ 1 を回し**て「PASTE」を選択した後、**ノブ 1 を押す**と、「SAMPLE ABC」が貼り込まれます。

スペースを挿入する

ノブ 1 を回して「SPACE-IN」を表示させた後、**ノブ 1 を押す**と、現在のカーソルの位置に 1 文字分のスペースが挿入され、以降の文字は 1 文字分後ろへ送られます。

文字を削除する

ノブ 1 を回して「DELETE」を表示させた後、**ノブ 1 を押す**と、現在のカーソルの位置の文字が削除され、以降の文字は 1 文字分前につめられます。

すべての文字を一度に削除する

ノブ 1 を回して「DELALL」を表示させた後、**ノブ 1 を押す**と、すべての文字が一度に削除され、カーソルが左端に移動します。

文字入力をキャンセルする

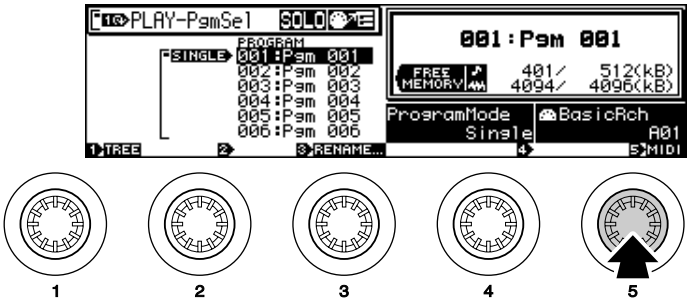
ノブ 4(CANCEL) を押す と、それまで行った文字入力がキャンセルされ、文字入力に入る前の画面に戻ります。

文字入力を終了する

文字入力の作業が終了したら、**ノブ 5(OK)** を押します。文字入力に入る前の画面に戻ります。

MIDI 入力

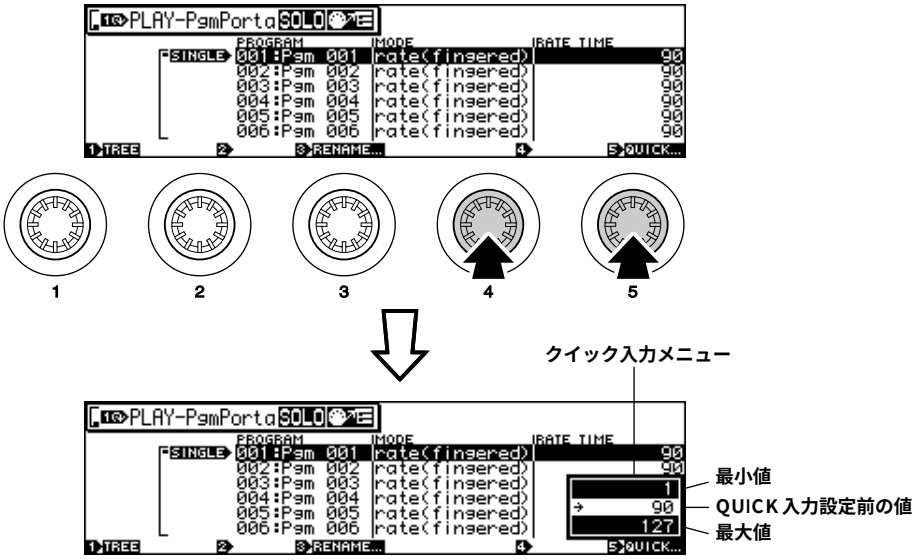
外部 MIDI 機器から受信した MIDI メッセージによって、MIDI チャンネルやノートナンバー、ベロシティなどの入力を行う機能です。
下図のノブ 5 のようにノブに MIDI 入力が割り当てられている場合、ノブを押すと「MIDI」の文字が点滅し、MIDI 入力の状態になります。この状態で外部 MIDI 機器からチャンネルメッセージを受信すると、受信した MIDI メッセージの MIDI チャンネルやノートナンバー、ベロシティなどが設定値として入力されます。ノブを再度押すか、カーソルを移動する、あるいは他の画面に移るとその設定値が確定します。



QUICK(クイック) 入力

ポップアップメニュー (クイック入力メニュー) から設定値を選択するだけで、最大値や最小値、＋ 0 などの数値を入力する機能です。
下図のノブ 4、5 のようにノブに QUICK 入力が割り当てられている場合、ノブを押すとクイック入力メニューが表示され、クイック入力の状態になります。
ノブを回してクイック入力メニューから設定値を選択し、ノブを押すとその数値が入力されてクイック入力メニューが閉じます。
最大値 (クイック入力メニューの最下段に表示されます) を選択すると、パラメーターの最大値が入力されます。
＋ 0 を選択すると、＋ 0 が入力されます。(パラメーターの種類によってはクイック入力メニューには表示されません。)
「QUICK 入力設定前の値」を選択すると、前回クイック入力を実行する前の値に戻ります。
最小値 (クイック入力メニューの最上段に表示されます) を選択すると、パラメーターの最小値が入力されます。

参考 ・あるパラメーターの「QUICK 入力前の値」は一時的に記憶されているもので、いったんクイック入力を実行してからカーソルやページを移動すると、失われます。



ツリービュー画面

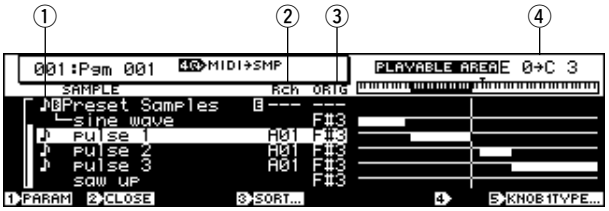
A5000/A4000 のほとんどの画面でノブ 1 を押すと、サンプルを選択するための画面が表示されます。
この画面で、エディットの対象となるサンプルを選択することができます。また、エディット対象となるサンプルを MIDI 入力により自動的に切り替える機能のオン / オフを設定したりすることもできます。

参考 **・この画面での以下の操作は、それぞれ次の画面でも行えます。(したがって両方の画面での、設定 / 選択は連動します。)**

・ノブ 2を回す Sample...サンプルセレクト(PLAY-SAMPLE-SmpSel)(P93)で行うサンプル選択

・ノブ 2 を押す OPEN/CLOSE... サンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel)(P93) の同名のコマンド

サンプルの選択は、プログラムやサンプルをエディットするとき、頻繁に使う操作です。これをどの画面からでもすばやく、簡単に呼び出して設定できるようにしたものがこの画面です。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	Sample	–	MIDI→Sample	–
押す操作	PARAM	OPEN/CLOSE	SORT...	–	KNOB1 TYPE

ノブ 1

【⬆押す】 Parameter View(パラメータービュー)
元の画面に戻ります。

ノブ 2

【↷回す】 Sample(サンプル選択)
サンプルを選択します。

【⬆押す】 OPEN/CLOSE(オープン / クローズ)
サンプルバンクに含まれているサンプルの表示 / 非表示が切り替わります。

ノブ 3

【⬆押す】SORT...

ソート画面が開き、サンプルの表示順序を並べ替える条件を設定します。

【設定値】off、Name、Status&Name

- **off…並べ替えは行われません。**
- **Name(ネーム)**…サンプルバンクを先頭に集めた後、サンプルバンクとサンプルをそれぞれアルファベットの順番に並べ替えます。
- **Status&Name(ステータス&ネーム)**…レシーブチャンネルアサインの設定に従って次の順番で並べ替えます。

先頭からレシーブチャンネルアサインがオフ以外のサンプルバンク、サンプル、レシーブチャンネルアサインがオフのサンプルバンク、サンプルの順に集め、それぞれアルファベットの順番に並べ替えます。

ノブ 4

【↶回す】MIDI → Sample(MIDI →サンプル)

サンプルのエディット中などに外部 MIDI キーボードなどからサンプルを発音させ、エディットの対象となるサンプルをその発音したサンプルに切り替える機能を設定します。

【設定値】off、Upper、Lower

- **off**... 機能は無効になります。
- **Upper**... 機能が有効になります。入力されたノートでサンプルバンクに含まれているサンプルが発音する場合は、そのサンプルバンクが選択されます。
- **Lower**... 機能が有効になります。入力されたノートでサンプルバンクに含まれているサンプルが発音する場合は、発音しているサンプルが選択されます。

ヒント **・たとえば、サンプル A(発音音域が C-2 ～ B3)、サンプル B(発音音域が C4 ～ B4)、サンプル C(発音音域が C5 ～ G8) という 3 つのサンプルを使ったプログラムがあるとしましょう。このプログラムを選択し、サンプル A のエディットを行っている最中に、MIDI キーボードの C4 ～ B4 の範囲の鍵盤を弾くと、同じ画面のまま、サンプル B がエディットの対象に切り替わります。同様に C5 ～ G8 の範囲の鍵盤を弾くと、同じ画面のまま、サンプル C がエディットの対象に切り替わります。**

このように、プログラムで使われている複数のサンプルを並行してエディットしていきたい場合などに活用してください。

参考 **・入力されたノートで複数のサンプルやサンプルバンクが発音する場合、ノートオンのたびにそれらのサンプルやサンプルバンクが順に選択されます。ツリービュー画面以外の画面で、このようにノートオンのたびに順に選択が切り替わっては困る場合には、他の画面では常に 1 つのサンプルやサンプルバンクが選択されるように、カスタマイズ (UTILITY-SYSTEM-Custom) で設定できます。**

ノブ 5

【⬆押す】KNOB1TYPE(ノブ 1 タイプ)

ノブ 1 を回したときに、カーソルやページを移動する働きをするか (Page)、プレイやエディットの対象となるサンプルやサンプルバンクを変更する働きをするか (Sample) を選択します。
ノブを押すたびに、設定が交互に切り替わります。

【設定値】Page、Sample

【画面説明】

① Jマーク

サンプルが、現在選択されているプログラムにアサインされていると、サンプルネールの左側にこのマークが表示されます。

② **Rch(レシーブチャンネル)**

サンプルおよびサンプルバンクごとに発音する MIDI チャンネル、つまり、現在選択されているプログラムのレシーブチャンネルアサイン (PLAY-SAMPLE-SmpSel)(P93) を表示します。
ただし、レシーブチャンネルアサイン =「Bch」(ベーシックチャンネル) の場合はベーシックチャンネルの値を、レシーブチャンネルアサイン =「=smp」の場合はサンプルに設定されているレシーブチャンネルの値を表示します。

サンプルバンクがレシーブチャンネルアサイン =「=smp」に設定されていて、サンプルバンクの MIDI レシーブチャンネルが「---」に設定されている場合は、「---」と表示されます。
レシーブチャンネルアサイン =off の場合は何も表示されません。

③ **ORIG(オリジナルキー)**

サンプルごとに、設定されているオリジナルキー (EDIT-MAP/OUT-Mix&Key)(P127) が、プログラムトランスポーズやイージーエディットの設定によって実際にどのノートにあるかが表示されます。サンプルバンクの場合は --- が表示されます。

参考 ・現在選択されているプログラムにアサインされていないサンプルの場合は、プログラムトランスポーズ (PLAY-PROGRAM-PgmMix)(P90) の値は反映されません。

④ **PLAYABLE AREA(プレイアブルエリア)**

選択されているサンプルの設定に、プログラムトランスポーズやイージーエディットの設定を加味して、実際に発音する範囲が表示されます。また、下の一覧の右側には、サンプルごとに、サンプルに元々設定されているキーレンジ (EDIT-MAP/OUT-Mix&Key) を細い線で、実際に発音する範囲を太い線で表示します。サンプルバンクの場合は何も表示されません。
ただし、現在選択されているプログラムにアサインされていないサンプルの場合は、プレイアブルエリアは表示されません。

A/D イン機能

A5000/A4000 には、「A/D イン機能」という特殊な機能が用意されています。A/D イン機能は、A5000/A4000 の通常のサンプラーとしての発音と同時に、フロントパネルの INPUT 端子に入力されているアナログ信号をミックスして出力する機能です。このとき、入力されたアナログ信号に任意のエフェクトをかけることも可能です。
たとえば、INPUT 端子にマイクを接続しておけば、サンプラーの演奏と同時に、ボーカルを A5000/A4000 から出力することが可能になります。
A/D イン機能の設定は、AD インプット (PLAY-SETUP-ADInput)(P107) で行います。

受信した MIDI データの表示

外部 MIDI 機器から送信された MIDI 信号を A5000/A4000 が受信すると、次のようにその情報の種類に応じて各モードボタンのランプが点滅します。

- **プレイモードボタン** ..... ノートオン / オフ情報を受信したときに点滅します。
- **エディットモードボタン** ..... コントロールチェンジ情報を受信したときに点滅します。
- **レコーディングモードボタン** ..... ピッチベンド情報を受信したときに点滅します。
- **ディスクモードボタン** ..... アフタータッチ情報を受信したときに点滅します。
- **ユーティリティモードボタン** ..... プログラムチェンジ情報を受信したときに点滅します。

ただし、ユーティリティモードの「MIDI」ファンクションで、任意の「MIDI信号を受信しない」という設定になっている場合には、該当する MIDI 信号のランプは点滅しません。(P200)

ショートカット操作

[COMMAND/EXIT] ボタンとファンクションボタンの組み合わせで、次のような機能を実行することができます。

- **[COMMAND/EXIT]+[F1]** ..... 現在発音している音をすべて止めます。
- **[COMMAND/EXIT]+[F2]** ..... MIDI → Sample 機能 (ツリービュー画面)(P83) の on(Upper/Lower) と off が交互に切り替わります。
- **[COMMAND/EXIT]+[F3]** ..... ノブ 1 タイプ (ツリービュー画面)(P83) の Page と Sample が交互に切り替わります。
- **[COMMAND/EXIT]+[F4]** ..... それまでに受信していたすべてのコントローラー値がリセットされ、初期値に戻ります。

特殊なボタンの操作

- **[COMMAND/EXT] ボタン** ..... [COMMAND/EXIT] ボタンは、コマンドメニューを表示したり閉じたりする機能を持っています (P177、204)。また、ファンクションボタンとの組み合わせでショートカット操作 (前項) を行えます。
- **[ASSIGNABLE] ボタン**..... [ASSIGNABLE] ボタンは、プレイ中によく使う機能を割り当てておくことのできるボタンです。
  たとえば、すべての発音を強制的に中止したり、全コントローラーの状態を初期化したりすることができます。また、[ASSIGNABLE] ボタンとノブ 2 ～ 5 を組み合わせてリアルタイムコントロールを行ったり、[ASSIGNABLE] ボタンとファンクションボタンを組み合わせて任意の音を発音させたりすることも可能です。
  [ASSIGNABLE] ボタンに、どんな機能を割り当てるかは、キーセットアップ (UTILITY-SYSTEM-KeysSet)(P197) で設定します。
- **[AUDITION] ボタン**..... [AUDITION] ボタンを押すと、現在選択されているサンプルが発音します。[AUDITION] は、プログラムにアサインされていないサンプルを発音させる事もできるので、選択されているサンプルを確認する場合や、エディット中のサンプルの音色を確認する場合などに利用してください。
  サンプルバンクが選択されている場合には、[AUDITION] ボタンを押すたびに、そのサンプルバンクに含まれているサンプルが順に発音されます。
  また、A5000/A4000 で保存されたディスク上のサンプルを選択して [AUDITION] ボタンを押すと、サンプルを本体メモリーにロードすることなしにサンプルを発音させることができます。

工場出荷状態に戻す

A5000/A4000 を工場出荷時の状態に戻す (ファクトリーセット) 操作を説明します。

- **この操作を実行すると、本体内のすべてのメモリーが工場出荷状態に書き替えられます。**

【手順】
- [F1] ボタンと [ASSIGNABLE] ボタンを押しながら電源を ON にして、ファクトリーセット終了のメッセージが表示されたらボタンを離します。

第4章

プレイモード

プログラムを演奏したり、作り替えたりするモードです。

プレイモードについて 88

1. PROGRAM(プログラム) 89

2. SAMPLE(サンプル) 93

3. EASY EDIT(イージーエディット) 96

4. EFFECT（エフェクト） 102

5. SETUP（セットアップ） 107

6. CONTROL（コントロール） 110

プレイモードについて

プログラムを演奏したり、作り替えたりするモードです。[PLAY] ボタンを押すとプレイモードに入ります。

参考 **・プログラムとは、サンプルを使って実際に音を出すための音色のことです。**

プレイモードのファンクション

プレイモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。([F1] ～ [F6] ボタンを押して選択)

■ PROGRAM（プログラム）..... [F1] ボタン

プログラムを選択して演奏するファンクションです。また、プログラムモードでシングルとマルチを切り替えたり、プログラムごとのレベルやトランスポーズ、ポルタメントを変更したりします。(P89)
PgmSel(プログラムセレクト)、PgmMix(プログラムミックス)、PgmPorta(プログラムポルタメント) の 3 つのページがあります。

■ SAMPLE（サンプル）..... [F2] ボタン

プログラムで使用するサンプルの選択や、サンプルバンクの設定を行います。(P93)
SmpSel(サンプルセレクト)、SmpBank(サンプルバンク) の 2 つのページがあります。

■ EASY EDIT（イージーエディット）..... [F3] ボタン

プログラムで使用するサンプルをエディットします。ただし、このエディットは、現在選択されているプログラムを使うときにのみサンプルに反映されるもので、サンプルの設定そのものをエディットするものではありません。(P96)
Mix(ミックス)、Output(アウトプット)、Out&Gain(アウトアンドゲイン)、Filter(フィルター)、Pitch(ピッチ)、AmpEG(アンプリチュード EG)、Key(キー)、Velocity(ベロシティ)、Xfade(クロスフェード)、Control(コントロール) の 10 のページがあります。

■ EFFECT（エフェクト）..... [F4] ボタン

プログラムで使用するエフェクトを設定します。(P102)
EfSetupA(エフェクトセットアップ A)、EfSetupB(エフェクトセットアップ B)、EfEdit(エフェクトエディット) の 3 ページがあります。

参考 **・A4000 には EfSetupB(エフェクトセットアップ B) ページはなく、EfSetupA は EfSetup というページ名になります。**

■ SETUP（セットアップ）..... [F5] ボタン

LFO の S/H(サンプルアンドホールド) スピードや A/D(エーディー) インプット機能などを設定します。(P107)
S/HSpeed(S/H スピード)、ADInput(A/D インプット) の 2 ページがあります。

■ CONTROL（コントロール）..... [F6] ボタン

プログラムをコントロールするためのコントローラーや、プログラムチェンジ時のコントローラーリセットを設定します。(P110)
PgmCtrlA(プログラムコントローラー A)、PgmCtrlB(プログラムコントローラー B)、ChSetup(チャンネルセットアップ)、PgmLFO(プログラム LFO) の 4 ページがあります。

1. PROGRAM(プログラム)

プログラムを選択して演奏するファンクションです。また、プログラムモードでシングルとマルチを切り替えたり、プログラムごとのレベルやトランスポーズ、ポルタメントを変更したりします。
[PLAY] ボタンを押してから [F1] ボタンを押すと、プログラムに入ります。
PgmSel(プログラムセレクト)、PgmMix(プログラムミックス)(P90)、PgmPorta(プログラムポルタメント)(P91) の 3 つのページがあります。

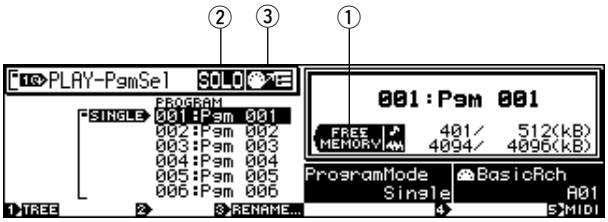
参考 **・ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。**

プログラムセレクト

[PLAY] ボタン→ [F1] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-PgmSel」を選択

プログラムセレクトでは、演奏するプログラムを選択したり、プログラムモードやベーシックチャンネルを設定したりします。
このページは、プログラムモードの設定によって表示が異なります。

■プログラムモード =Single の場合



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Program	Program	Program Mode	Basic Receive Channel
押す操作	Tree View	—	RENAME...	—	MIDI

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Program(プログラム選択)
演奏（あるいはエディット）するプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

ノブ 3

【回す】Program(プログラム選択)
ノブ 2 と同じ機能です。

【押す】RENAME...(リネーム)
プログラムネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」(P80) をご覧ください。

ノブ 4

【回す】Program Mode(プログラムモード)
A5000/A4000 を 1 パートのシングル音源として使うか (Single)、最大 32 パート (A4000 は 16 パート) のマルチ音源として使うか (Multi) を設定します。

【設定値】Single、Multi

ノブ 5

【回す】Basic Receive Channel (ベーシックレシーブチャンネル)
ベーシックレシーブチャンネルでは、A5000/A4000 が発音やプログラムの切り替えに使用する MIDI レシーブチャンネルを設定します。

【設定値】A01～A16、B01～B16(A4000では01～16)

参考 **・発音の際には、サンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel) のレシーブチャンネルアサイン（P93）でサンプル (サンプルバンク) ごとに設定した MIDI チャンネルが優先します。**

【押す】MIDI(MIDI 入力)
外部 MIDI 機器からベーシックレシーブチャンネルを設定できる状態になります。（P81）

参考 **・A5000 で MIDI 入力によってチャンネルを設定する場合、A01 ～ A16 を入力するには MIDI IN-A 端子で、B01 ～ B16 を入力するには MIDI IN-B 端子で MIDI メッセージを受信する状態にしてください。**

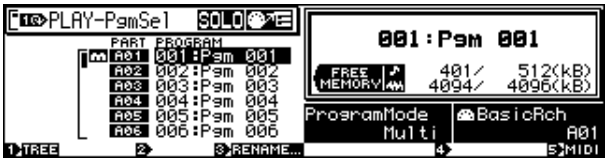
【画面説明】

① **FREE MEMORY(フリーメモリー)**
A5000/A4000 内部のメモリーの空き容量 / 総容量を、kB(キロバイト) 単位で表示します。
では パラメーターメモリーを表示します。パラメーターメモリーは、プログラムやサンプルのパラメーターデータ及びシーケンスデータ用のメモリーです。
ではウェーブメモリーを表示します。ウェーブメモリーは、サンプルのウェーブデーター用のメモリーです。

② **SOLO(ソロ)**
SAMPLE ファンクションの SmpSel ページでいずれかのサンプルの Sample Solo が on に設定されている場合、SOLO マークが表示されます。

③ **MIDI → SAMPLE**
ツリービュー画面で MIDI → SAMPLE 機能が Upper 又は Lower に設定されている場合、それぞれを示すマークが表示されます。
で Upper 状態を、で Lower 状態を示します。

■プログラムモード =Multi の場合



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Part	Program	Program Mode	Basic Receive Channel
押す操作	Tree View	—	RENAME...	—	MIDI

ノブ 1

プログラムモード =Single の場合 (P89) と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Part(パート)

プログラムを設定するパートを選択します。

【設定値】A01 ～ A16、B01 ～ B16(A4000 は 01 ～ 16)

ノブ 3

【回す】Program(プログラム)

演奏（あるいはエディット）するプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

【押す】RENAME...(リネーム)

プログラムネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」(P80) をご覧ください。

ノブ 4、ノブ 5

プログラムモード =Single の場合 (P89) と同じ機能です。

参考

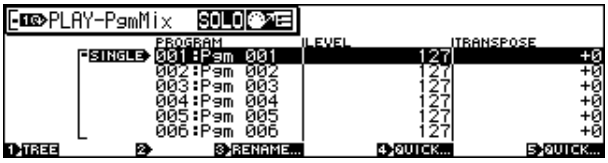
- **プログラムモード =Multi の場合、パート番号に対応する MIDI チャンネルが、サンプルセレクト (PLAY-SAMPLE-SmpSel) のレシーブチャンネルアサイン（P93）でサンプル (サンプルバンク) ごとに設定した MIDI チャンネルに優先して有効になります。**
- **ベーシックチャンネルで設定したパートで選択されているプログラムを、マスタープログラムと呼びます。エフェクト、セットアップ、コントロールの各ファンクションのパラメーターについては、マスタープログラムの設定値がマルチ全体の設定となります。**

プログラムミックス

[PLAY] ボタン→ [F1] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-PgmMix」を選択

プログラムミックスでは、プログラムの最終的な出力レベルやトランスポーズを設定します。
このページは、プログラムモード (P89) の設定によって表示が異なります。

■プログラムモード =Single の場合



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Program	Program	Program Level	Program Transpose
押す操作	Tree View	—	RENAME...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【回す】ページ切替

ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)

ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Program(プログラム選択)

演奏（あるいはエディット）するプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

ノブ 3

【回す】Program(プログラム選択)

ノブ 2 と同じ機能です。

【押す】RENAME...(リネーム)

プログラムネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」(P80) をご覧ください。

ノブ 4

【回す】Program Level(プログラムレベル)

プログラム全体の出力レベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【押す】QUICK...(クイック入力)

クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

【回す】Program Transpose(プログラムトランスポーズ)

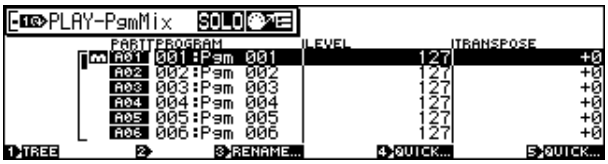
プログラム全体のトランスポーズを半音単位で設定します。プログラムで使用されている各サンプルの発音は、このトランスポーズの設定にしたがって、半音単位で上下します。また、同時に各サンプルの発音音域も上下します。

【設定値】-127 ～ +127

ヒント ・プログラムで C3 ～ B3 で発音するサンプルが使われているとき、トランスポーズを -12 に設定すると、そのサンプルの発音音域は C2 ～ B2 になり、トランスポーズ前に C3 の鍵盤で鳴っていた音と同じ音が C2 の鍵盤で鳴るようになります。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

■プログラムモード =Multi の場合



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Part	Program	Program Level	Program Transpose
押す操作	Tree View	—	RENAME...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

プログラムモード =Single の場合 (P90) と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Part(パート)
プログラムを設定するパートを選択します。

【設定値】A01 ～ A16、B01 ～ B16(A4000 は 01 ～ 16)

ノブ 3

【回す】Program(プログラム)
演奏（あるいはエディット）するプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

【▲押す】RENAME...(リネーム)
プログラムネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」(P80) をご覧ください。

ノブ 4、ノブ 5

プログラムモード =Single の場合 (P90) と同じ機能です。

参考 ・プログラムレベル (ノブ 4)、プログラムトランスポーズ (ノブ 5) は、プログラムモード =Multi の場合も Single の場合と同じく、各プログラムの持つ値を直接変更しています。

プログラムポルタメント

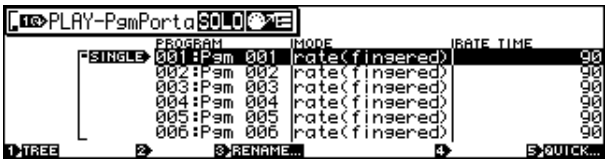
[PLAY] ボタン→[F1] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-PgmPorta」を選択

プログラムポルタメントでは、ポルタメントモードとその変化の速さを設定します。

参考 ・ここで行うサンプルのポルタメントの設定は、サンプルのポルタメントモード (EDIT-MAP/OUT-Pitch)(P130) が =Pgm になっているサンプルに対してのみ有効となります。ポルタメントが =Pgm 以外に設定されているサンプルには無効です。

このページは、プログラムモード (P89) の設定によって表示が異なります。

■プログラムモード =Single の場合



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Program	Program	Program Portamento Mode	Program Portamento Rate/Time
押す操作	Tree View	—	RENAME...	—	QUICK...

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Program(プログラム)
演奏（あるいはエディット）するプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

ノブ 3

【回す】Program(プログラム選択)
ノブ 2 と同じ機能です。

【▲押す】RENAME...(リネーム)
プログラムネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」(P80) をご覧ください。

ノブ 4

【回す】Program Portamento Mode
(プログラムポルタメントモード)
ポルタメント（直前に発音した音程から次に発音する音程まで、音程が滑らかに移行する機能）のかかり方を選択します。

【設定値】rate（fingered）、rate（fulltime）、time（fingered）、time（fulltime）

- **rate（fingered）**（レート（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。音程の移行時、音程の変化する速さが一定となります。（音程が離れているほど変化に時間がかかります）
- **rate（fulltime）**（レート（フルタイム））…常にポルタメントがかかります。音程の移行時、音程の変化する速さが一定となります。（音程が離れているほど変化に時間がかかります）
- **time（fingered）**（タイム（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。音程の移行時、音程の変化にかかる時間が一定となります。
- **time（fulltime）**（タイム（フルタイム））…常にポルタメントがかかります。音程の移行時、音程の変化にかかる時間が一定となります。

参考 **・fingered とfulltime の差異は、ポリ / モノ (EDIT-MAP/OUT-Mix&Key)(P127) で Mono が選択されているサンプルに対してのみ表れます。poly が選択されているサンプルに対しては、fingered と fulltime の差異は表れません。(常にポルタメントがかかります)**

ノブ 5

【↶回す】Program Portamento Rate/Time (プログラムポルタメントレート / タイム)

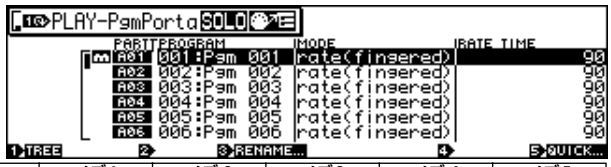
ポルタメントの音程変化の速さまたは時間を設定します。ポルタメントモードで rate（fingered）または rate（fulltime）を選択した場合には、その音程変化の速さ (プログラムポルタメントレート) を設定します。ポルタメントモードで time（fingered）または time（fulltime）を選択した場合には、その音程変化にかかる時間 (プログラムポルタメントタイム) を設定します。

【設定値】1 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)

クイック入力メニューが表示されます。(P81)

■プログラムモード =Multi の場合



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Part	Program	Program Portamento Mode	Program Portamento Rate/Time
押す操作	Tree View	—	RENAME...	—	QUICK...

ノブ 1

プログラムモード =Single の場合 (P91) と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Part(パート)

プログラムを設定するパートを選択します。

【設定値】A01 ～ A16、B01 ～ B16(A4000 は 01 ～ 16)

ノブ 3

【↶回す】Program(プログラム)

演奏（あるいはエディット）するプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

【▲押す】RENAME...(リネーム)

プログラムネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」(P80) をご覧ください。

ノブ 4、ノブ 5

プログラムモード =Single の場合 (P91) と同じ機能です。

参考 **・プログラムポルタメント (ノブ 4)、プログラムポルタメントレート / タイム (ノブ 5) は、プログラムモード =Multi の場合も Single の場合と同じく、各プログラムの持つ値を直接変更しています。**

2. SAMPLE(サンプル)

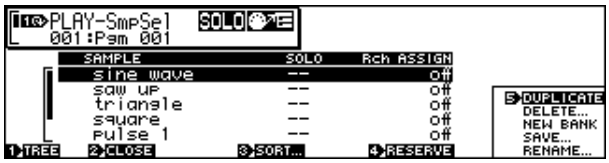
プログラムで使用するサンプルの選択や、サンプルバンクの設定を行います。
[PLAY] ボタンを押してから [F2] ボタンを押すとサンプルに入ります。
SmpSel(サンプルセレクト)、SmpBank(サンプルバンク)(P94) の 2 つのページがあります。

参考 ・ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。

サンプルセレクト

[PLAY] ボタン→ [F2] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-SmpSel」を選択

サンプルセレクトでは、現在選択されているプログラムで使用するサンプルを選択します。また、ここで選択したサンプルが、エディットモードでのエディット対象となります。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Sample Solo	Receive Channel Assign	Shortcut Command
押す操作	Tree View	OPEN/CLOSE	SORT...	RESERVE	EXECUTE

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
プログラムで使用するサンプルを選択します。ここで目的のサンプルを表示させた後、ノブ 4 の RchASSIGN を off 以外に設定すると、そのサンプルがプログラムで使用されることになります。

参考 ・サンプルネームの左の表示は下記のことを表します。
- B マーク…サンプルバンクを表します。
- S マーク…ステレオサンプルを表します。

・サンプルネームの右の表示は下記のことを表します。
- E マーク…選択したサンプルがエディットされている（ディスクにセーブされていない）ことを表します。

【押す】OPEN/CLOSE(オープン / クローズ)
ノブ 2 を押すと、サンプルバンクに含まれているサンプルの表示 / 非表示が切り換わります。

ノブ 3

【回す】Sample Solo(サンプルソロ)
あるサンプルだけを発音させる機能のオン／オフを選択します。

【設定値】off、on

参考 ・サンプルバンクのサンプルソロを on にした場合は、そのサンプルバンクだけが発音する状態になります。

ヒント ・たとえば、サンプル A（発音音域が C-2 ～ G8）、サンプル B（発音音域が C-2 ～ G8）という 2 つのサンプルを使ったプログラムがあるとしましょう。このプログラムを選択し、サンプル A のエディットを行っている最中に、MIDI キーボードを弾くと、同時にサンプル A、サンプル B の両方のサンプルが鳴ってしまい、サンプル A のエディットによる変化がわかりにくい場合があります。このようなときに、このサンプルソロを on にしておけば、エディット中のサンプルの音だけを確認することができます。

参考 ・プログラムで使われていないサンプルをノブ 2 で選択した場合には、「--」と表示され、設定することはできません。
・ノブ 2 でサンプルバンクに含まれているサンプルを選択した場合にも、「--」と表示され、設定することはできません。
・プログラムモード＝ Multi の場合には、設定することはできません。

【押す】SORT...(ソート)
ノブ 3 を押すとソート画面が開き、サンプルの表示順序を並べ替える条件を設定します。

【設定値】off、Name、Rch&Name
- **off**…並べ替えは行われません。
- **Name（ネーム）**…サンプルバンクを先頭に集めた後、サンプルバンクとサンプルをそれぞれアルファベットの順番に並べ替えます。
- **Rch&Name（レシーブチャンネル＆ネーム）**…レシーブチャンネルアサインの設定に従って次の順番で並べ替えます。

プログラムモード =Single の場合
A01 ～B16(A4000 では 01 ～16) →Bch → =smp → off

プログラムモード =Multi の場合
=A01 ～=B16(A4000 では =01 ～=16) → off

同じ設定のサンプルが複数ある場合は、Name と同じ条件で並べ替えます。

ノブ 4

【回す】RchASSIGN(レシーブチャンネルアサイン)
選択されているサンプルをプログラムで使うか、使わないかを選択します。
選択されているサンプルをプログラムで使わない場合には off を、使う場合にはそのサンプルを発音させる MIDI レシーブチャンネルを設定します。

【設定値】プログラムモード =Single の場合
A01 ～ B16(A4000 では 01 ～ 16)、Bch(ベーシックレシーブチャンネル)、=smp(サンプルで設定されているレシーブチャンネル)、off

プログラムモード =Multi の場合

現在選択されているプログラムがアサインされているパート番号 (=A01 ～ =B16(A4000 では =01 ～ =16) のうちいずれか)、off

参考
- **イージーエディットが設定されているサンプルを off に設定しようとすると、「確認画面」が表示され、イージーエディットの設定を消してもいいかどうかをたずねてきます。ここで、ノブ 5（>Yes）を押すと、イージーエディットの設定は消え、レシーブチャンネルアサインが off に設定されます。**
- **ノブ 2 でサンプルバンクに入っているサンプルを選択した場合には、「--」が表示され、設定できません。**
- **発音キーレンジの重なったサンプルをあまり数多く同じチャンネルに設定すると、重なった鍵域の発音が遅くなる場合があります。モノラルサンプルでは 4 個、ステレオサンプルでは 2 個程度までの重複を目安とするのがよいでしょう。**

【 ▲ 押す】RESERVE(リザーブ)

プログラムで使われているサンプルのレシーブチャンネルアサインを一時的に off の時と同じ状態にします。
ノブ 4 を押すと、選択されているサンプルのレシーブチャンネルアサインがカッコ付き表示に変わり、そのサンプルが発音しなくなります。もう一度ノブ 4 を押すと、元に戻り、それ以降の MIDI ノートオンメッセージで発音します。

参考
- **ノブ 2 でサンプルバンクに入っているサンプルやレシーブチャンネルアサインが off のサンプルを選択した場合には、設定できません。**

ノブ 5

【 ↶回す】Shortcut Command(ショートカットコマンドの選択)

サブモード内のカーソルが移動し、ショートカットコマンドを選択します。

【設定値】DUPLICATE、DELETE...、NEW BANK、SAVE...、RENAME...

(各ショートカットコマンドの機能については、下記の「ショートカットコマンド」をご覧ください)

【 ▲ 押す】EXECUTE(エクセキュート)

カーソルのあるショートカットコマンドを実行します。

ショートカットコマンド

■ DUPLICATE(デュプリケート)

ノブ 2 で選択しているサンプルの複製を作成します。
サンプルバンクに含まれるサンプルをデュプリケートしようとすると、サンプルバンクの内部と外部のどちらに複製するかをたずねる画面が表示されます。サンプルバンクの内部に複製する場合はノブ 4（>InBank）を、外部に複製する場合はノブ 5（>Out Of Bank）を押します。
サンプルバンクをデュプリケートした場合、サンプルバンクに入っているサンプルもすべて複製が作られます。このとき複製されたサンプルのネームは、「元のネーム＋＊」となります。

参考
- **デュプリケートでは、ウェーブデータ（波形データ）そのものは複製しません。そのため、複数のサンプル(サンプルバンク)が 1 つのウェーブデータを共有することになります。**

■ DELETE...(デリート)

ノブ 2 で選択しているサンプル (サンプルバンク) を削除します。
デリートを選択してノブ 5 を押すと、デリートの確認画面が表示されます。デリートを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。
サンプルバンクをデリートしようとすると、そのサンプルバンクに入っているサンプルをデリートするかどうかの確認画面が表示されます。サンプルバンクに入っているサンプルもデリートする場合にはノブ 5（>YES）を押します。ノブ 4（>NO）を押すと、サンプルバンクだけがデリートされ、サンプルはメモリーに残ります。

■ NEW BANK(ニューバンク)

新しいサンプルバンクを作成します。

■ SAVE...(セーブ)

メモリー上にあるデータをディスクに保存します。
セーブについては、「セーブ」（P208）をご覧ください。

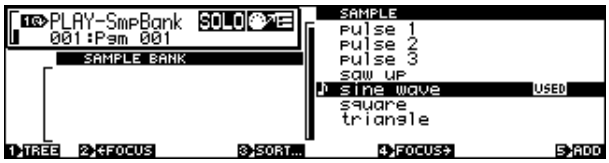
■ RENAME...(リネーム)

サンプルネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「文字を入力する」(P80) をご覧ください。

サンプルバンク

[PLAY] ボタン→[F2] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-SmpBank」を選択

サンプルバンクに入っているサンプルをサンプルバンクから外したり、新たなサンプルをサンプルバンクに入れたりして、サンプルバンクをエディットします。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample Bank	―	Sample	―
押す操作	Tree View	FOCUS	SORT	FOCUS	REMOVE /ADD

ノブ 1

【 ↶回す】ページ切替

ページが切り替わります。

【 ▲ 押す】Tree View(ツリービュー)

ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【 ↶回す】Sample Bank (サンプルバンク選択)

エディットするサンプルバンクにカーソルを移動します。

参考
- **すでにエディットされている (ディスクにセーブされていない) サンプルバンクには、サンプルバンクネームの右側に E マークが表示されます。**

・現在選択されているプログラムで使用されているサンプルバンクには、サンプルバンクネームの左側に U マークが表示されます。

【▲押す】FOCUS(フォーカス)

カーソルのあるサンプルバンクがエディットの対象として選択されます。

ヒント ・ノブ 2 でサンプルバンクを、ノブ 4 でサンプルを選択した後、ノブ 5 を押して REMOVE (リムーブ) を実行すると、選択したサンプルがサンプルバンクから外されて独立したサンプルに戻ります。同様に、ノブ 5 を押して ADD(アッド) を実行すると選択したサンプルがサンプルバンクに入ります。

ノブ 3

【▲押す】SORT(ソート)

ソート画面が開き、サンプルの表示順序を並べ替える条件を設定します。

【設定値】off、Name、Status&Name

- **off**…並べ替えは行われません。
- **Name（ネーム）**…サンプルバンクとサンプルをそれぞれアルファベットの順番に並べ替えます。
- **Status&Name（ステータス＆ネーム）**…サンプルバンクについてはプログラムとの、サンプルについては現在選択されているサンプルバンクとの関係にしたがって次の順番で並べ替えます。

  サンプルバンクについては、プログラムにアサインされているものを前に、プログラムにアサインされていないものを後ろに並べ替えます。

  サンプルについては、現在選択されているサンプルバンクに入っているものを前に、どこにもアサインされていないものを次に、プログラムにアサインされていたり他のサンプルバンクに入っているものを後ろに並べ替えます。

  同じ設定のサンプルやサンプルバンクが複数ある場合は、Name と同じ条件で並べ替えます。

ノブ 4

【↶回す】Sample (サンプル選択)

エディットするサンプルにカーソルを移動します。

参考 ・エディットされている (ディスクにセーブされていない) サンプルには、サンプルネームの右側に E マークが表示されます。

・すでにノブ 2 で選択したサンプルバンクに入っているサンプルにはサンプルネームの左側に L マークが表示されます。

・現在選択されているプログラムで使用されているサンプルには、サンプルネームの左側に U マークが表示されます。

・すでに他のサンプルバンクに入っているサンプルや、プログラムで使用されているサンプルには、サンプルネームの右側に USED マークが表示されます。

【▲押す】FOCUS(フォーカス)

カーソルのあるサンプルがエディットの対象として選択されます。

ノブ 5

【▲押す】REMOVE(リムーブ)or ADD(アッド)

ノブ 2 で選択したサンプルバンクに入っているサンプルをノブ 4 で選択した場合には REMOVE（リムーブ）機能となり、それ以外のサンプルをノブ 4 で選択した場合には ADD（アッド）機能となります。ノブ 5 を押すと、それぞれの場合に応じた機能が実行できます。

■ REMOVE(リムーブ)

ノブ 4 で選択したサンプルがサンプルバンクから外され、独立した通常のサンプルに戻ります。

参考 ・REMOVE(リムーブ) は、ノブ 4 で選択したサンプルがノブ 2 で選択したサンプルバンクに入っている場合にのみ実行することができます。

■ ADD(アッド)

ノブ 4 で選択したサンプルがノブ 2 で選択したサンプルバンクに入ります。

参考 ・ADD(アッド) は、ノブ 4 で選択したサンプルがノブ 2 で選択したサンプルバンクにすでに入っている場合には実行できません。

「USED」マークが表示されているサンプルを選択した場合には、「MOVE&ADD」と「DUPLICATE&ADD」の選択画面が表示されるので、いずれかを選択して実行します。

MOVE&ADD(ムーブアンドアッド) では、サンプルを他のサンプルバンクやプログラムから移動してサンプルバンクに加えます。

DUPLICATE&ADD(デュプリケートアンドアッド) では、サンプルを複製してからサンプルバンクに加えます。このとき複製されるサンプルのサンプルネームは「元のサンプルネーム＋＊」となります。

参考 ・サンプルを複製したとき、ウェーブデータは複製しません。複数のサンプルが 1 つのウェーブデータを共有する状態になります。したがって、複製によってウェーブメモリーの空き容量が変化することはありません。

3. EASY EDIT(イージーエディット)

プログラムで使用するサンプルをエディットします。ただし、このエディットは、現在選択されているプログラムを使うときにのみサンプルに反映されるもので、サンプルの設定そのものをエディットするものではありません。[PLAY] ボタンを押してから [F3] ボタンを押すとイージーエディットに入ります。

参考
- **イージーエディットでは、現在選択されているプログラムで使われているサンプルだけが一覧表示されます。**
- **現在選択されているプログラムで使われていないサンプルが選択された状態でイージーエディットに入った場合は、どのサンプルにもカーソルがない状態でイージーエディット画面が開きます。この場面でもノブ 2 であらたにサンプルを選択することができます。**
- **イージーエディットで行った設定は、そのサンプルの RchASSIGN(レシーブチャンネルアサイン) を off にした時点で消えてしまいます。（再び off 以外に戻したときには未設定の状態に戻ります）**
- **サンプルバンクを選択した場合、イージーエディットの設定はサンプルバンク全体に影響を与えます。サンプルバンクに入っているサンプルに対して、個別にイージーエディットを設定することはできません。**

ヒント
- **このイージーエディットを使えば、サンプル自身に変更を加えることなく、特定のプログラムで使うときにだけサンプルの設定を変えることができます。たとえば、複数のプログラムで、ひとつのサンプルをそれぞれ異なる設定で使いたいような場合に利用することができます。**

Mix(ミックス)、Output(アウトプット)(P97)、Out&Gain(アウトアンドゲイン) (P97)、Filter(フィルター)(P98)、Pitch(ピッチ) (P98)、AmpEG(アンプリチュード EG)(P99)、Key(キー) (P99)、Velocity(ベロシティ)(P100)、Xfade(クロスフェード) (P100)、Control(コントロール)(P101) の 10 のページがあります。

参考
- **ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。**

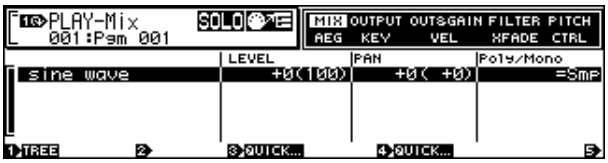
イージーエディットのパラメーター

イージーエディットでは、サンプル自身の持つ設定値に対するオフセット値 (増減値)、または置き換え値を設定します。そのため、イージーエディットのパラメーターは、エディットモードのパラメーターと対応しています。
ここでは、ページごとのパラメーターの種類と設定値だけを表示します。
各パラメーターの働きについては、参照ページで示しているエディットモードの説明ページをご覧ください。

参考
- **オフセット値を設定するパラメーターについては、サンプルの持つ設定値にイージーエディットで設定したオフセット値を加算した実際の効果値がカッコ内に表示されます。**
- **QUICK...(クイック入力) が設定されているノブを押すと、クイック入力メニューが表示されます。クイック入力メニューについては、「第 3 章 基礎知識」(P81) をご覧ください。**
- **MIDI(MIDI 入力) が設定されているノブを押すと、MIDI 機器からの値の設定が可能になります。MIDI 入力については、「第 3 章 基礎知識」(P81) をご覧ください。**

ミックス

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-Mix」を選択



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Level	Pan	Poly/Mono
押す操作	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Level(レベル)…参照ページ (P127)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【回す】Pan(パン)…参照ページ (P127)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

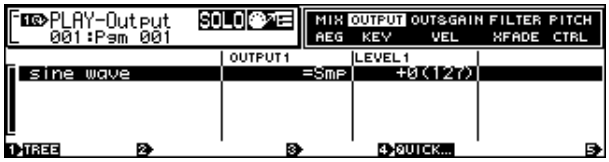
【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 5

【回す】Poly/Mono(ポリ / モノ)…参照ページ (P127)
【設定値】Poly、Mono、=Smp(置き換え値)
=Smp（サンプル）を選択した場合は、各サンプルのポリ / モノの設定 (P127) がそのまま有効になります。

アウトプット

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-Output」を選択



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Output1	Output Level1	—
押す操作	Tree View	—	—	QUICK...	—

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Output1(アウトプット 1)…参照ページ (P128)

【設定値】=Smp、off、StereoOut、AsgnOutL&R ～ AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef1 ～ Ef6(A4000 では Ef1 ～ Ef3)(置き換え値)

=Smp（サンプル）を選択した場合は、各サンプルのアウトプットの設定がそのまま有効になります。

ノブ 4

【回す】Output Level1(アウトプットレベル 1)
…参照ページ (P129)

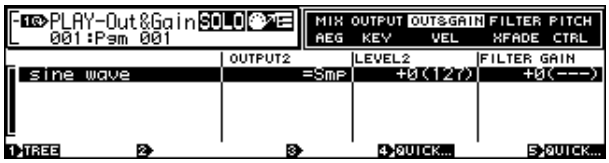
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

参考 **・サンプル自身の設定とイージーエディットの設定で、アウトプット 1 とアウトプット 2 が同じ出力先になるように設定されたサンプルでは、アウトプットレベル 1 とアウトプットレベル 2 のうち、大きい方のアウトプットレベルが有効になります。アウトプットレベル 1 や 2 を小さくしても音量が小さくならない場合は、サンプルやイージーエディットのアウトプット 1 と 2 の設定を確認してください。**

アウト & ゲイン

[PLAY]ボタン→[F3]ボタン→ノブ1で「PLAY-Out&Gain」を選択



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Output2	Output Level2	Filter Gain
押す操作	Tree View	—	—	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Output2(アウトプット 2)…参照ページ (P129)

【設定値】=Smp、off、StereoOut、AsgnOutL&R ～ AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef1 ～ Ef6(A4000 では Ef1 ～ Ef3)(置き換え値)

=Smp（サンプル）を選択した場合は、各サンプルのアウトプットの設定がそのまま有効になります。

ノブ 4

【回す】Output Level2(アウトプットレベル 2)
…参照ページ (P129)

【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

参考 **・サンプル自身の設定とイージーエディットの設定で、アウトプット 1 とアウトプット 2 が同じ出力先になるように設定されたサンプルでは、アウトプットレベル 1 とアウトプットレベル 2 のうち、大きい方のアウトプットレベルが有効になります。アウトプットレベル 1 や 2 を小さくしても音量が小さくならない場合は、サンプルやイージーエディットのアウトプット 1 と 2 の設定を確認してください。**

ノブ 5

【回す】Filter Gain(フィルターゲイン)…参照ページ (P134)

【設定値】-63 ～ +63(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

フィルター

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-Filter」を選択

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Cutoff	Cutoff Distance	Q/WIDTH
押す操作	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Cutoff(カットオフ)…参照ページ (P134)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【回す】Cutoff Distance(カットオフディスタンス)
…参照ページ (P134)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

【回す】Q/Width(Q/ ウィドス)…参照ページ (P134)
【設定値】-31 ～ +31(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ピッチ

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-Pitch」を選択

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Pitch Coarse	Pitch Fine	Portamento
押す操作	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Pitch Coarse(ピッチコース)…参照ページ (P129)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【回す】Pitch Fine(ピッチファイン)…参照ページ (P129)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

【回す】Portamento(ポルタメント)…参照ページ (P130)
【設定値】=Smp、off、=Pgm(置き換え値)

- **=Smp（サンプル）**…サンプルに設定されているポルタメントが有効になります。
- **off**…ポルタメントは効果しません。
- **=Pgm（プログラム）**…プログラムに設定されているポルタメントが有効になります。

アンプリチュード EG

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-AmpEG」を選択

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	AEG Attack Rate	AEG Decay Rate	AEG Release Rate
押す操作	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】AEG Attack Rate
(アンプリチュード EG アタックレート)
…参照ページ (P137)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【回す】AEG Decay Rate
(アンプリチュード EG ディケイレート)
…参照ページ (P137)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

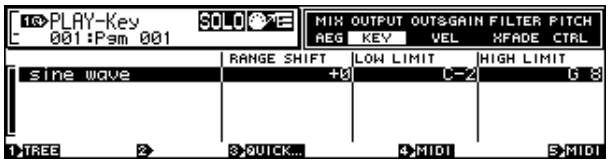
ノブ 5

【回す】AEG Release Rate
(アンプリチュード EG リリースレート)
…参照ページ (P137)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

キー

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-Key」を選択



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Key Range Shift	Key Low Limit	Key High Limit
押す操作	Tree View	—	QUICK...	MIDI	MIDI

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Key Range Shift(キーレンジシフト)
【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

参考 **・サンプルで設定されているオリジナルキー (P127)、ローキー (P128)、ハイキー (P128) に同時にこのオフセット値を加算します。つまり、サンプルの発音鍵域を平行移動させる効果があります。**

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【回す】Key Low Limit(キーローリミット)
【設定値】C-2 ～キーハイリミット

参考 **・キーレンジシフトにより設定されたサンプルの発音鍵域のうち、このローリミットより低い鍵域ではサンプルが発音しなくなります。**

【押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。(P81)

ノブ 5

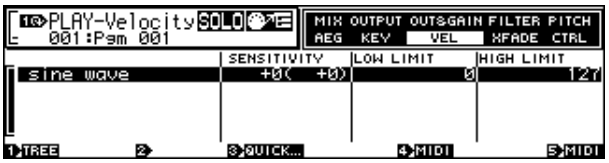
【回す】Key High Limit(キーハイリミット)
【設定値】キーローリミット～ G8

参考 **・キーレンジシフトにより設定されたサンプルの発音鍵域のうち、このハイリミットより高い鍵域ではサンプルが発音しなくなります。**

【押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。(P81)

ベロシティ

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-Velocity」を選択



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Velocity Sensitivity	Velocity Low Limit	Velocity High Limit
押す操作	Tree View	—	QUICK...	MIDI	MIDI

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Velocity Sensitivity(ベロシティセンシティビティ)
…参照ページ (P127)

【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【回す】Velocity Low Limit(ベロシティローリミット)

【設定値】0 ～ベロシティハイリミット

参考 ・**サンプルのベロシティローレンジ（P131）とベロシティハイレンジ（P131）で設定された発音ベロシティ範囲のうち、このローリミットより小さなベロシティではサンプルが発音しなくなります。**

【押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。(P81)

ノブ 5

【回す】Velocity High Limit(ベロシティハイリミット)

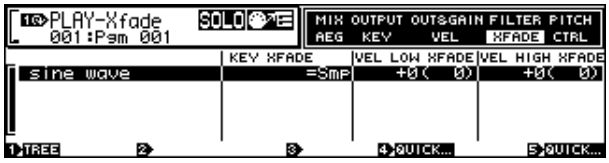
【設定値】ベロシティローリミット～ 127

参考 ・**サンプルのベロシティローレンジとベロシティハイレンジで設定された発音ベロシティ範囲のうち、このハイリミットより大きなベロシティではサンプルが発音しなくなります。**

【押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。(P81)

クロスフェード

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-Xfade」を選択



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Key Crossfade	Velocity Low Crossfade	Velocity High Crossfade
押す操作	Tree View	—	—	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Key Crossfade(キークロスフェード)
…参照ページ (P128)

【設定値】=Smp、off, on(置き換え値)

- **=Smp（サンプル）**…サンプルに設定されているキークロスフェードオン / オフ状態が有効になります。
- **off**…キークロスフェードはオフになります。
- **on**…キークロスフェードはオンになります。

ノブ 4

【回す】Velocity Low Crossfade
(ベロシティロークロスフェード)…参照ページ (P131)

【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

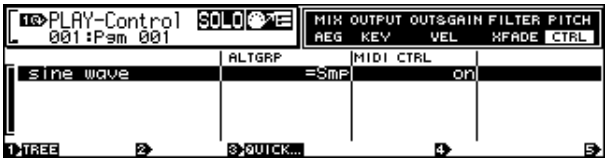
【回す】Velocity High Crossfade
(ベロシティハイクロスフェード)…参照ページ (P131)

【設定値】-127 ～ +127(オフセット値)

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

コントロール

[PLAY] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-Control」を選択



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Sample	Alternate Group	MIDI Control	–
押す操作	Tree View	–	QUICK...	–	–

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample(サンプル選択)
イージーエディットを行うサンプルを選択します。

ノブ 3

【回す】Alternate Group(オルタネートグループ)
…参照ページ (P145)

【設定値】=Smp、off, 1 ～ 16 (置き換え値)

- **=Smp（サンプル）**…サンプルに設定されているオルタネートグループが有効になります。
- **off**…オルタネートグループはオフになります。
- **1 ～ 16**…各オルタネートグループに設定されます。

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【回す】MIDI Control(MIDI コントロール)
サンプル (サンプルバンク) のコントローラーの設定を有効にするか無効にするかを設定します。

【設定値】off、on

- **off**…サンプル (サンプルバンク) のコントローラーの設定は無効になります。
- **on**…サンプル (サンプルバンク) のコントローラーの設定は有効になります。

4. EFFECT(エフェクト)

プログラムで使用するエフェクトを設定します。
[PLAY] ボタンを押してから [F4] ボタンを押すと、エフェクトに入ります。
EfSetupA(エフェクトセットアップ A)、EfSetupB(エフェクトセットアップ B)、EfEdit(エフェクトエディット) の 3 ページがあります。(A4000 にはEfSetupBページはなく、EfSetupAページはEfSetupというページ名になります。)

参考
- **ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。**
- **サンプルのアウトプット先として、off や StereoOut、AsgnOutL&R ～ AsgnOut5&6、DIG&OPT が選択されている場合には、音にエフェクトがかかりません。エフェクトを使いたい場合は Ef1 ～ 6(A4000 では Ef1 ～ 3) のいずれかを選択してください。(P128)**
- **サンプルのアウトプット先は、イージーエディットでも設定することができます。(P97)**
- **プログラムモード (P89) が Multi に設定されている場合は、マスタープログラム(ベーシックチャンネルで設定したパートで選択されているプログラム)のエフェクトの設定だけが有効になります。ベーシックチャンネル以外のパートが選択されている状態でエフェクトファンクションに入ると「Not a Master Part」と表示されるので、PLAY-PROGRAM-PgmSel (P89) でパートを選択し直してからエフェクトを操作してください。**

エフェクトセットアップ A

[PLAY]ボタン→[F4]ボタン→ノブ 1で「PLAY- EfSetupA」(A4000 では「EfSetup」) を選択

エフェクトセットアップ A では、エフェクト 1 ～ 3 のエフェクトタイプと、3 つのエフェクトの接続方法を設定します。

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Effect Type	Effect Output	Effect1 ～ 3 Connect	Effect4 ～ 6 Connect
押す操作	Tree View	LIST...	Effect1 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動してエフェクト 1 ～ 3 を選択したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Effect Type(エフェクトタイプ)
エフェクト 1 ～ 3 で使用するエフェクトの種類を選択します。選択できるエフェクトタイプについては、付録の「エフェクトタイプ一覧」をご覧ください。(P256)

【押す】LIST...(エフェクトタイプリスト)
エフェクトタイプの一覧メニューを表示します。

ノブ 3

【回す】Effect Output(エフェクトアウトプット)
エフェクト 1 ～ 3 の出力先を選択します。

【設定値】StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef4、Ef5、Ef6

- **StereoOut（ステレオアウト）**…リアパネルのステレオアウト端子及びフロントパネルのヘッドフォン端子に出力します。
- **AsgnOutL&R (アサイナブルアウト L&R)**…リアパネルのアサイナブルアウト端子に出力します。
- **AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6（アサイナブルアウト 1&2、3&4、5&6)**…オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合に、対応するアサイナブルアウト端子に出力します。
- **DIG&OPT（デジタル＆オプティカルアウト）**…オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合に、デジタル及びオプティカルに出力します。
- **Ef4、Ef5、Ef6（エフェクト 4、5、6)**…設定したエフェクトに出力します。(A4000 では設定できません)

参考
- **エフェクトコネクトで出力が他のエフェクトに接続されている場合は、「----------」が表示されてエフェクトアウトプットは設定できません。**
- **AIEB1 を装着していない場合には、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT を選択しても何も出力されません。**

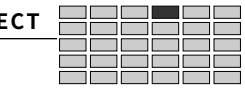
【押す】Effect1 BYPASS(エフェクト 1 バイパス)
エフェクト 1 のエフェクトタイプの表示が「(Bypass)」に変わり、エフェクト 1 が、一時的にエフェクトなし (エフェクトバイパス) の状態になります。もう一度押すと元の状態に戻ります。

ノブ 4

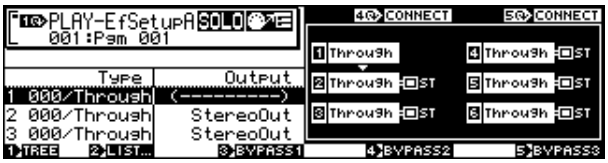
【回す】Effect1 ～ 3 Connect(エフェクト 1 ～ 3 コネクト)
3 つのエフェクトの接続方法を選択します。

【設定値】1/2/3、1 → 2/3、1 → 2 → 3、1/2 → 3、1 → 2 ← 3

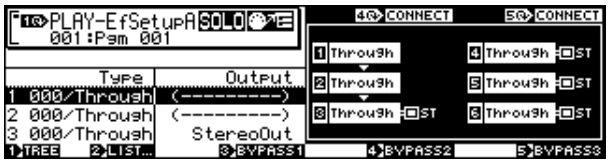
- **1/2/3**…エフェクト 1 ～ 3 が、それぞれ独立した状態で機能します。



・**1 → 2/3**…エフェクト 1 の出力がエフェクト 2 に接続されます。エフェクト 3 は独立した状態で機能します。

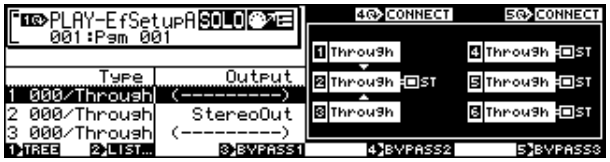


・**1 → 2 → 3**…エフェクト 1 の出力がエフェクト 2 に、エフェクト 2 の出力がエフェクト 3 に接続されます。



・**1/2 → 3**…エフェクト 1 が独立で機能し、エフェクト 2 の出力がエフェクト 3 に接続されます。

・**1 → 2 ← 3**…エフェクト 1 の出力とエフェクト 3 の出力がエフェクト 2 に接続されます。



【⬆押す】Effect2 BYPASS(エフェクト 2 バイパス)

エフェクト 2 のエフェクトタイプの表示が「(Bypass)」に変わり、エフェクト 2 が、一時的にエフェクトなし (エフェクトバイパス) の状態になります。もう一度押すと元の状態に戻ります。

ノブ 5

【↶回す】Effect4 ～ 6 Connect(エフェクト 4 ～ 6 コネクト)

3 つのエフェクトの接続方法を選択します。
A4000 にはこの機能はありません。

【設定値】4/5/6、4 → 5/6、4→ 5 → 6、4/5 → 6、4 → 5 ← 6

・**4/5/6**…エフェクト 4～ 6 が、それぞれ独立した状態で機能します。

・**4 → 5/6**…エフェクト 4 の出力がエフェクト 5 に接続されます。エフェクト 6 は独立した状態で機能します。

・**4 → 5 → 6**…エフェクト 4 の出力がエフェクト 5 に、エフェクト 5 の出力がエフェクト 6 に接続されます。

・**4/5 → 6**…エフェクト 4 が独立で機能し、エフェクト 5 の出力がエフェクト 6 に接続されます。

・**4 → 5 ← 6**…エフェクト 4 の出力とエフェクト 6 の出力がエフェクト 5 に接続されます。

【⬆押す】Effect3 BYPASS(エフェクト 3 バイパス)

エフェクト 3 のエフェクトタイプの表示が「(Bypass)」に変わり、エフェクト 2 が、一時的にエフェクトなし (エフェクトバイパス) の状態になります。もう一度押すと元の状態に戻ります。

エフェクトセットアップ B

[PLAY]ボタン→[F4]ボタン→ノブ 1で「PLAY- EfSetupB」を選択 (A4000 には、このページはありません)

エフェクトセットアップ B では、エフェクト 4 ～ 6 のエフェクトタイプと、3 つのエフェクトの接続方法を設定します。

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Effect Type	Effect Output	Effect1 ～ 3 Connect	Effect4 ～ 6 Connect
押す操作	Tree View	LIST...	Effect4 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動してエフェクト 4 ～ 6 を選択したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Effect Type(エフェクトタイプ)
エフェクト 4 ～ 6 で使用するエフェクトの種類を選択します。選択できるエフェクトタイプについては、付録の「エフェクトタイプ一覧」をご覧ください。(P256)

【押す】LIST...(エフェクトタイプリスト) 画面
エフェクトタイプの一覧画面を表示します。

ノブ 3

【回す】Effect Output(エフェクトアウトプット)
エフェクト 4 ～ 6 の出力先を選択します。

【設定値】StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT

- **StereoOut（ステレオアウト）**…リアパネルのステレオアウト端子及びフロントパネルのヘッドフォン端子に出力します。
- **AsgnOutL&R (アサイナブルアウト L&R)**…リアパネルのアサイナブルアウト端子に出力します。
- **AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6（アサイナブルアウト 1&2、3&4、5&6)**…オプションのI/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合に、対応するアサイナブルアウト端子に出力します。
- **DIG&OPT（デジタル＆オプティカルアウト）**…オプションのI/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合に、デジタル及びオプティカルに出力します。

参考 **・エフェクトコネクトで出力が他のエフェクトに接続されている場合は、「----------」が表示されてエフェクトアウトプットは設定できません。**

・AIEB1 を装着していない場合には、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT を選択しても何も出力されません。

【押す】Effect4 BYPASS(エフェクト 4 バイパス)
エフェクト 4 のエフェクトタイプの表示が「(Bypass)」に変わり、エフェクト 4 が、一時的にエフェクトなし (エフェクトバイパス) の状態になります。もう一度押すと元の状態に戻ります。

ノブ 4

【回す】Effect1 ～ 3 Connect(エフェクト 1 ～ 3 コネクト)
エフェクトセットアップ A のノブ 4 と同じ機能です。(P102)

【押す】Effect5 BYPASS(エフェクト 5 バイパス)
エフェクト 5 のエフェクトタイプの表示が「(Bypass)」に変わり、エフェクト 5 が、一時的にエフェクトなし (エフェクトバイパス) の状態になります。もう一度押すと元の状態に戻ります。

ノブ 5

【回す】Effect4 ～ 6 Connect(エフェクト 4 ～ 6 コネクト)
エフェクトセットアップ A のノブ 5 と同じ機能です。(P103)

【押す】Effect6 BYPASS(エフェクト 6 バイパス)
エフェクト 6 のエフェクトタイプの表示が「(Bypass)」に変わり、エフェクト 6 が、一時的にエフェクトなし (エフェクトバイパス) の状態になります。もう一度押すと元の状態に戻ります。

エフェクトエディット

[PLAY] ボタン→ [F4] ボタン→ノブ 1 で「PLAY- EfEdit」を選択

エフェクトエディットでは、エフェクト 1 ～ 6(A4000 では 1 ～ 3) のパラメーターを設定します。(全パラメーターを設定することができます)

参考 **・エフェクトエディットの画面は、エフェクトエディットタイプが full に設定されているか、favorite に設定されているかによって異なります。**

カーソル ❶
(エフェクトエディットタイプ =full、Favorite 共通)

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	–	–	Effect Edit Type
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 5

【↶回す】Effect Edit Type(エフェクトエディットタイプ)
エフェクトパラメーターの設定方法を選択します。

【設定値】full、favorite

- **full（フル）**…エフェクトの持つ全パラメーターの中から任意のパラメーターを選択し、設定します。全パラメーターを自由に設定できる反面、パラメーターの選択、設定に手間がかかります。
- **favorite（フェイバリット）**…エフェクトの持つすべてのパラメーターの中から 4 つのパラメーターを選択してエフェクトを設定します。

【画面説明】

① PLAY-EFFECT-EfSetupA/B(A4000 では EfSetup) ページで設定したエフェクトアウトプット (P102) とエフェクトコネクト (P102) の設定を図示しています。

■エフェクトエディットタイプ =full の場合

カーソル ❷

カーソル ❷

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Effect #	–	Parameter #	Value
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

カーソル ❶（P105）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Effect # (エフェクトナンバー)
エディットするエフェクトを選択します。

【設定値】Ef1 ～ Ef6(A4000 は Ef1 ～ Ef3)

参考 **・ディスプレイには、選択したエフェクトに設定されているエフェクトタイプ (P102) が表示されます。**

ノブ 4

【↶回す】Parameter # (パラメーターナンバー)
設定するパラメーターを選択します。ここで設定するパラメーターを選択した後、ノブ 5 を使ってその値を設定します。
パラメーターの種類および機能については、付録の「エフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。(P258)

【設定値】01/ エフェクトパラメーター 1 ～ 16/ エフェクトパラメーター 16、--/Input Level、--/Output Level、--/Pan、--/Width、

- **01/ エフェクトパラメーター 1 ～ 16/ エフェクトパラメーター 16** …エフェクトタイプによって変化します。
- **--/Input Level(エフェクトインプットレベル)**…エフェクトに入ってくる信号の入力レベルを設定します。
- **--/Output Level (エフェクトアウトプットレベル)**…エフェクトから送り出される信号の出力レベルを設定します。
- **--/Pan(エフェクトパン)**…エフェクトから送り出される信号のパン (ステレオ再生時の定位) を設定します。プラスの数値で右寄り、マイナスの数値で左寄りとなります。エフェクトの出力がステレオの場合、プラスまたはマイナスの数値を大きくするにしたがって、ステレオ感がせばまりながら定位が移動します。
- **--/Width(エフェクトウィドス)**…エフェクトのステレオ的な拡がりの幅を設定します。負の値では定位が左右逆になります。

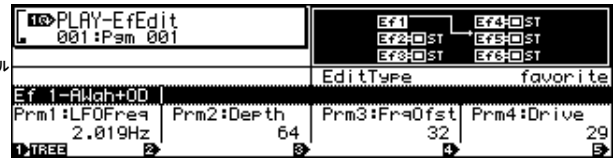
参考
- **選択したエフェクトのエフェクトタイプによって、エフェクトパラメーター数が 16 未満の場合は、存在しないパラメーターの箇所は「番号 /-------」のように表示されます。**
- **選択したエフェクトに、エフェクトタイプ(P102) として Through が設定されていると、エフェクトパラメーター 1 ～ 16 には「-------」が表示されます。**

ノブ 5

【↶回す】Value(バリュー)
ノブ 4 で選択したパラメーターの値を設定します。

■エフェクトエディットタイプ =favorite の場合

カーソル ❷



カーソル ❷

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Effect #	–	–	–
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

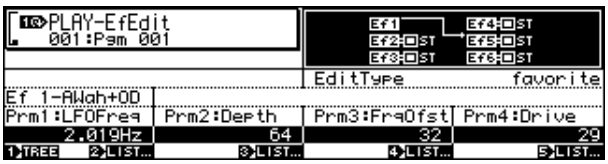
ノブ 2

【↶回す】Effect # (エフェクトナンバー)
エディットするエフェクトを選択します。

【設定値】Ef1 ～ Ef6(A4000 は Ef1 ～ Ef3)

参考 **・ディスプレイには、選択したエフェクトに設定されているエフェクトタイプ (P102) が表示されます。**

カーソル ❸



カーソル ❸

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Parameter1 Value	Parameter2 Value	Parameter3 Value	Parameter4 Value
押す操作	Tree View	PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4

ノブ 1

カーソル ❷（P106）と同じ機能です。

ノブ 2 ～ノブ 5

【↶回す】Parameter1 Value (パラメーター 1 バリュー) ～ Parameter4 Value (パラメーター 4 バリュー)
画面の上の行に表示されているパラメーターを設定します。

【▲押す】Parameter1 List(パラメーター 1 リスト) ～ Parameter4 List(パラメーター 4 リスト)
パラメーターの一覧メニューを表示します。
ノブ 2 ～ 5 で、操作するパラメーターを変更することができます。

【設定値】01/ エフェクトパラメーター 1 ～ 16/ エフェクトパラメーター 16

・01/ エフェクトパラメーター 1 ～ 16/ エフェクトパラメーター 16…エフェクトタイプによって変化します。

5. SETUP(セットアップ)

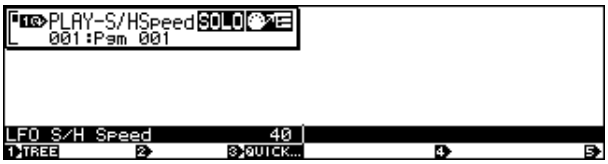
LFO の S/H(サンプルアンドホールド) スピードや A/D(エーディー) インプット機能などを設定します。
[PLAY] ボタンを押してから [F5] ボタンを押すと、セットアップに入ります。
S/HSpeed(S/H スピード)、ADInput(A/D インプット) の 2 ページがあります。

参考
- **ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。**
- **プログラムモード (P89) が Multi に設定されている場合は、マスタープログラム(ベーシックチャンネルで設定したパートで選択されているプログラム)のセットアップの設定が有効になります。ベーシックチャンネル以外のパートが選択されている状態でセットアップファンクションに入ると「Not a Master Part」と表示されるので、PLAY-PROGRAM-PgmSel (P89) でパートを選択し直してからセットアップを操作してください。**

S/H スピード

[PLAY]ボタン→[F5]ボタン→ノブ1で「PLAY-S/HSpeed」を選択

S/H スピードでは、LFO の S/H(サンプル / ホールド) のスピードを設定します。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	–	S/HSpeed	–	–
押す操作	Tree View	–	QUICK...	–	–

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 3

【回す】S/HSpeed(S/H スピード)
LFO の S/H(サンプル / ホールド) のスピードを設定します。
LFO のウェーブとして S/H が選択されているサンプルがある場合に、ここでそのスピードを設定します。(P143)

参考
- **1 つのプログラムで S/H が選択されているサンプルが複数使われている場合、そのすべてのサンプルに同じスピードが適用されます。**

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

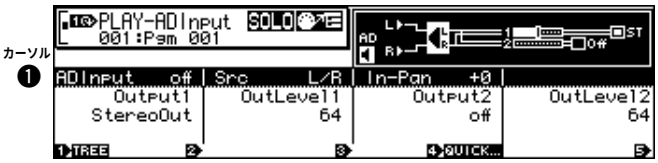
AD インプット

[PLAY] ボタン→ [F5] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-ADInput」を選択

AD インプットでは、AD インプットのオン / オフ、ソース、パンなど、AD インプット機能に関する設定を行います。

ヒント
- **AD インプットソース (P107) の設定によって、AD インプットの L/R を 2 つの独立したモノインとして使うことができます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	AD Input on/off	AD Input Source	AD Input-L Pan	AD Input-R Pan
押す操作	Tree View	–	–	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】AD Input on/off(AD インプットオン / オフ)
AD インプット機能を使うか、使わないかを選択します。

【設定値】off、on

ノブ 3

【回す】AD Input Source(AD インプットソース)
入力された音声信号のうち、どの音声信号を使うかを選択します。

【設定値】L/R、L+R、2Mono
- **L/R**…入力されたステレオ信号を、ステレオのまま処理します。
- **L+R**…入力されたステレオ信号の L チャンネルと R チャンネルをミックスして、モノラル処理します。
- **2Mono**…入力されたステレオ信号を、L、R 独立した 2 系統のモノラル信号として処理します。

ノブ 4

【回す】AD Input-L Pan(AD インプット L パン)
インプット L 端子から入力された音声信号を出力するときのパン (ステレオ再生時の定位) を設定します。

【設定値】-63 ～ +63

プラスの数値で右寄り、マイナスの数値で左寄りとなります。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

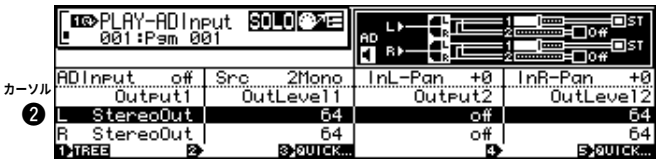
【↷回す】AD Input-R Pan(AD インプット R パン)
インプット R端子から入力された音声信号を出力するときのパン (ステレオ再生時の定位) を設定します。

【設定値】-63 ～ +63
プラスの数値で右寄り、マイナスの数値で左寄りとなります。

参考 ・AD インプットソースで L/R、L+R が選択されている場合は AD インプット L パンと連動して機能するため設定できません。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	ADInput-L Output1	ADInput-L Output Level1	ADInput-L Output2	ADInput-L Output Level2
押す操作	Tree View	—	QUICK...	—	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P107）と同じ機能です。

ノブ 2

【↷回す】ADInput-L Output1(AD インプット L アウトプット 1)
インプット L 端子から入力された音声信号の出力先を設定します。

【設定値】off、StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef1 ～ Ef6(A4000 は Ef1 ～ Ef3)

- **StereoOut（ステレオアウト）**…リアパネルのステレオアウト端子及びフロントパネルのヘッドフォン端子に出力します。
- **AsgnOutL&R（アサイナブルアウト L&R)**…リアパネルのアサイナブルアウト端子に出力します。
- **AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6（アサイナブルアウト 1&2、3&4、5&6)**…オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合に、対応するアサイナブルアウト端子に出力します。
- **DIG&OPT（デジタル＆オプティカルアウト）**…オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合に、デジタル、及びオプティカルに出力します。
- **Ef1 ～ Ef6 (エフェクト 1 ～ 6)**…設定したエフェクトに出力します。

ノブ 3

【↷回す】ADInput-L Output Level1
(AD インプット L アウトプットレベル 1)
AD インプット L アウトプット 1 で選択したアウトプット先への出力レベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

参考 ・アウトプット 1 と 2 を同じ出力先に設定した場合には、アウトプットレベル 1 と 2 のうち、大きい方のアウトプットレベルが有効となります。

ノブ 4

【↷回す】ADInput-L Output2(AD インプット L アウトプット 2)
インプット L 端子から入力された音声信号の出力先を設定します。

【設定値】off、StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef1 ～ Ef6(A4000 は Ef1 ～ Ef3)
AD インプット L アウトプット 1 の設定値と同じです。

ノブ 5

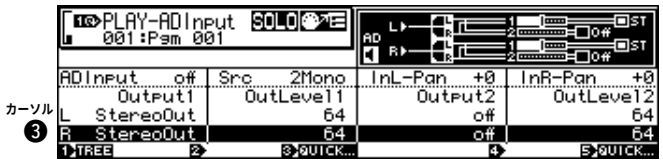
【↷回す】ADInput-L Output Level2
(AD インプット L アウトプットレベル 2)
AD インプット L アウトプット 2 で選択したアウトプット先への出力レベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

参考 ・アウトプット 1 と 2 を同じ出力先に設定した場合には、アウトプットレベル 1 と 2 のうち、大きい方のアウトプットレベルが有効となります。

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	ADInput-R Output1	ADInput-R Output Level1	ADInput-R Output2	ADInput-R Output Level2
押す操作	Tree View	—	QUICK...	—	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P107）と同じ機能です。

ノブ 2

【↷回す】ADInput-R Output1(AD インプット R アウトプット 1)
インプット R 端子から入力された音声信号の出力先を設定します。

【設定値】off、StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef1 ～ Ef6(A4000 は Ef1 ～ Ef3)

カーソル ❷ の AD インプット L アウトプット 1 の設定値と同じです。（P108）

ノブ 3

【↶回す】ADInput-R Output Level1
(AD インプット R アウトプットレベル 1)
AD インプット R アウトプット 1 で選択したアウトプット先への出力レベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

参考 ・アウトプット 1 と 2 を同じ出力先に設定した場合には、アウトプットレベル 1 と 2 のうち、大きい方のアウトプットレベルが有効となります。

ノブ 4

【↶回す】ADInput-R Output2(ADインプット Rアウトプット 2)
インプット R端子から入力された音声信号の出力先を設定します。

【設定値】off、StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef1 ～ Ef6(A4000 は Ef1 ～ Ef3)

カーソル ❷ の AD インプット L アウトプット 1 の設定値と同じです。（P108）

ノブ 5

【↶回す】ADInput-R Output Level2
(AD インプット R アウトプットレベル 2)
AD インプット R アウトプット 2 で選択したアウトプット先への出力レベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

参考 ・アウトプット 1 と 2 を同じ出力先に設定した場合には、アウトプットレベル 1 と 2 のうち、大きい方のアウトプットレベルが有効となります。

6. CONTROL(コントロール)

プログラムをコントロールするためのコントローラーや、プログラムチェンジ時のコントローラーリセットを設定します。
[PLAY] ボタンを押してから [F6] ボタンを押すと、コントロールに入ります。
PgmCtrlA(プログラムコントローラー A)、PgmCtrlB(プログラムコントローラー B)、ChSetup(チャンネルセットアップ)、PgmLFO(プログラム LFO) の 4 ページがあります。

参考
- **ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。**
- **プログラムモード (P89) が Multi に設定されている場合は、マスタープログラム(ベーシックチャンネルで設定したパートで選択されているプログラム)のコントロールの設定が有効になります。ベーシックチャンネル以外のパートが選択されている状態でコントロールファンクションに入ると「Not a Master Part」と表示されるので、PLAY-PROGRAM-PgmSel（P89）でパートを選択し直してからセットアップを操作してください。**

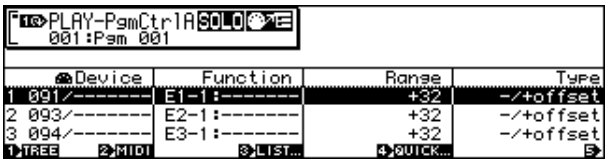
プログラムコントローラー A/B

[PLAY]ボタン→[F6]ボタン→ノブ 1 で「PLAY-PgmCtrlA」/「PLAY-PgmCtrlB」を選択

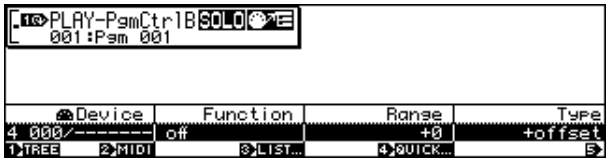
プログラムコントローラー A/B では、プログラムの発音をコントロールするためのデバイスや機能を設定します。

参考
- **ここで設定したプログラムコントロールは、ベーシックレシーブチャンネルでコントロールチェンジ信号を受信した場合に、効果が現れます。**

コントローラー A



コントローラー B



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Device	Program Control Function	Range	Type
押す操作	Tree View	MIDI	LIST...	QUICK...	—

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動してコントローラーを選択したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Device(デバイス)
コントロールチェンジ信号を送信(A5000/A4000 側は受信)する外部 MIDI 機器やプログラム LFO を設定します。

【設定値】000 ～ 120、AfterTouch、PitchBend、NoteNumber、Velocity、ProgramLFO、KeyOnRandom

- **000 ～ 120**…標準的な MIDI 機器についているコントローラーを設定します。
- **AfterTouch（アフタータッチ）**… アフタータッチでプログラムをコントロールします。
- **PitchBend（ピッチベンド）**…ピッチベンドでプログラムをコントロールします。
- **NoteNumber（ノートナンバー）**…ノートオンメッセージのノートナンバーでプログラムをコントロールします。
- **Velocity（ベロシティ）**…ノートオンメッセージのベロシティでプログラムをコントロールします。
- **ProgramLFO（プログラム　LFO）**…A5000/A4000 内部のプログラム LFO 機能で発生させたコントロールチェンジ信号で、プログラムをコントロールします。
- **KeyOnRandom（キーオンランダム）**…ノートオンメッセージを受信するたびに、ランダムな値を発生させます。

参考
- **001/ModWhel(モジュレーションホイール) などのように一般的なコントローラーが割り当てられている場合は、そのコントローラーの名前も表示します。**

ヒント
- **000 と 032 は、バンクセレクトに使う MIDI 機器が多いため、ここでは使わない方が無難です。**

【押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

ノブ 3

【回す】Program Control Function (プログラムコントロールファンクション)
外部 MIDI 機器のコントローラーやプログラム LFO を使って、プログラムの何をコントロールするかを設定します。

【設定値】

ファンクション	コントロール対象	参照ページ
-----	なし	
EF1-1 ～ 16	エフェクト 1 のパラメーター 1 ～ 16	P105
EF1:Output Level	エフェクト 1 のアウトプットレベル	P105
EF1:Pan	エフェクト 1 のパン	P105
EF1:Width	エフェクト 1 のウィドス	P105
EF2-1 ～ 16	エフェクト 2 のパラメーター 1 ～ 16	P105
EF2:Output Level	エフェクト 2 のアウトプットレベル	P105
EF2:Pan	エフェクト 2 のパン	P105
EF2:Width	エフェクト 2 のウィドス	P105
EF3-1 ～ 16	エフェクト 3 のパラメーター 1 ～ 16	P105
EF3:Output Level	エフェクト 3 のアウトプットレベル	P105
EF3:Pan	エフェクト 3 のパン	P105
EF3:Width	エフェクト 3 のウィドス	P105
Program Level	プログラムボリューム	P90
S/H Speed	S/H スピード	P107
Portament Rate/Time	ポルタメントレイト /タイム	P92
AD Pan L&R	A/D インプット L および R のパン	P107
AD Pan L	A/D インプット L のパン	P107
AD Pan R	A/D インプット R のパン	P108
AD Level L&R	A/D インプット L および R の出力レベル	
AD Level L	A/D インプット L の出力レベル	
AD Level R	A/D インプット R の出力レベル	
Control1 Range	コントローラー 1 レンジ	P111
Control2 Range	コントローラー 2 レンジ	P111
Control3 Range	コントローラー 3 レンジ	P111
Control4 Range	コントローラー 4 レンジ	P111
Program LFO Depth	プログラム LFO の深さ	
EF4-1 ～ 16	エフェクト 4 のパラメーター 1 ～ 16	P105
EF4:Output Level	エフェクト 4 のアウトプットレベル	P105
EF4:Pan	エフェクト 4 のパン	P105
EF4:Width	エフェクト 4 のウィドス	P105
EF5-1 ～ 16	エフェクト 5 のパラメーター 1 ～ 16	P105
EF5:Output Level	エフェクト 5 のアウトプットレベル	P105
EF5:Pan	エフェクト 5 のパン	P105
EF5:Width	エフェクト 5 のウィドス	P105
EF6-1 ～ 16	エフェクト 6 のパラメーター 1 ～ 16	P105
EF6:Output Level	エフェクト 6 のアウトプットレベル	P105
EF6:Pan	エフェクト 6 のパン	P105
EF6:Width	エフェクト 6 のウィドス	P105

(A4000 では EF4 ～ EF6 に関するファンクションは選択できません)

参考
- **エフェクトパラメーターによっては、ファンクションに「---」が表示され、コントロールできないものがあります。**
- **エフェクトパラメーターによっては、コントロール時にノイズを発生してしまうものもあります。**

【 ▲ 押す】LIST...(ファンクションリスト)

ファンクションの一覧メニューを表示します。

ノブ 4

【 ↷ 回す】Range(レンジ)

外部 MIDI 機器のコントローラーやプログラム LFO を使って、どれだけの幅でファンクションをコントロールするか (= レンジ幅) を設定します。

【設定値】-63 ～ +63

レンジ =0 でコントローラーの効果は無くなり、設定値が 0 から離れるほどコントローラーのレンジ幅は大きくなります。

設定値をマイナスにすると、コントローラーの方向が逆転します。

【 ▲ 押す】QUICK...(クイック入力)

クイック入力メニューが表示されます。(P81)。

ノブ 5

【 ↷ 回す】Type(タイプ)

外部 MIDI 機器から送信されたコントロールチェンジ信号をどのような値に変換してコントロールするか (選択したファンクションに反映されるか) を設定します。

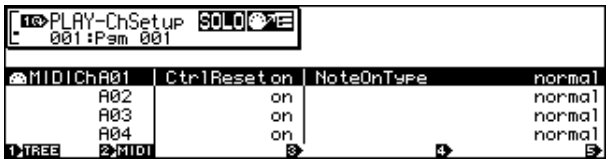
【設定値】+offset、-/+offset、+offset(-exp)、+offset(+exp)

- **+offset**…0 ～ 127 の数値を、「0 ～レンジ幅」の範囲に変換してファンクションをコントロールします。プラス方向のみ (レンジがマイナスの場合はマイナス方向のみ)のコントロールを行う場合に選択します。
- **-/+offset**…0 ～ 127 の数値を、「- レンジ幅～ 0 ～ + レンジ幅」の範囲に変換してファンクションをコントロールします。プラス、マイナス両方向のコントロールを行う場合に選択します。
- **+offset(-exp)**…0 ～ 127 の数値を、「0 ～レンジ幅」の範囲に変換してファンクションをコントロールします。ただし、変化が一定ではなく、数値が小さい付近での音色変化が大きく、数値が大きい付近での音色変化が小さくなります。
- **+offset(+exp)**…0 ～ 127 の数値を、「0 ～レンジ幅」の範囲に変換してファンクションをコントロールします。ただし、変化が一定ではなく、数値が小さい付近での音色変化が小さく、数値が大きい付近での音色変化が大きくなります。

チャンネルセットアップ

[PLAY] ボタン→ [F6] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-ChSetup」を選択

チャンネルセットアップでは、A5000/A4000 のパネル操作によって、あるいは外部 MIDI 機器から送信されたプログラムチェンジ信号によって、現在エディット中のプログラムに切り換えられたとき、A5000/A4000 がコントローラーの状態を継続するか、リセットするかを設定します。
コントローラーリセットは、MIDI チャンネルごとに設定が可能です。また、各 MIDI チャンネルでノートオンメッセージ、ノートオフメッセージを受信した時の発音の方式を設定します。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	MIDI Ch	Controller Reset	–	Note On Type
押す操作	Tree View	MIDI	–	–	–

ノブ 1

【↶回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【↶回す】MIDI Ch(MIDI チャンネル)
コントローラーリセット、ノートオンタイプを設定する MIDI チャンネルを選択します。

ヒント **・ここで MIDI チャンネルを選択した後、ノブ 3 でコントローラーリセット、ノブ 5 でノートオンタイプを設定します。**

【設定値】A01～A16、B01～B16(A4000 では01～16)

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
外部 MIDI 機器から MIDI チャンネルを設定できる状態になります。(P81)

参考 **・A5000 で MIDI入力によって MIDIチャンネルを設定する場合、A01～ A16 を入力するには MIDI IN-A 端子で、B01 ～ B16 を入力するには MIDI IN-B 端子で MIDI メッセージを受信する状態にしてください。**

ノブ 3

【↶回す】Controller Reset(コントローラーリセット)
プログラムチェンジ時 (他のプログラムから現在エディット中のプログラムに切り換えたとき) に、その前に受信していたコントローラーの情報を維持するか、初期化するかを選択します。

【設定値】off、on

- **off**…コントローラーの情報を維持します。
- **on**…コントローラーの情報を初期化します。

ヒント **・たとえば、次のような設定の 001、002 のプログラムが作られているとしましょう。**

プログラム 001…モジュレーションホイールで、ピッチモジュレーションの効果の大きさをコントロールできるように作られているサンプル（MIDI レシーブチャンネル= 1）を使用しているプログラム

プログラム 002…モジュレーションホイールで、フィルターモジュレーションの効果の大きさをコントロールできるように作られているサンプル（MIDI レシーブチャンネル= 1）を使用しているプログラム

・ここで、プログラム 001 のプレイ中に、モジュレーションホイールを回してピッチモジュレーションを大きくかけます。次にプログラム 002 にプログラムを切り換え、鍵盤を弾くと次のように発音します。

プログラム 002 の MIDIチャンネル= 1 のコントロールリセットがoff のとき…最初からフィルターモジュレーションが大きくかかった状態で発音されます。

プログラム 002 の MIDIチャンネル= 1 のコントロールリセットが on のとき…フィルターモジュレーションがかけられていない状態（初期化された状態）で発音されます。この後、少しでもモジュレーションホイールを動かすと、フィルターモジュレーションがかかります。

ノブ 5

【↶回す】Note On Type(ノートオンタイプ)
ノートオンメッセージ、ノートオフメッセージを受信した時の、発音の方式を設定します。

【設定値】Normal、Toggle

- **Normal（ノーマル）**…ノートオンメッセージで発音開始、ノートオフメッセージで発音終了する、通常の方式です。
- **Toggle（トグル）**… ノートオフメッセージは無視され、ノートオンメッセージで発音開始すると同時に、それまでその MIDI チャンネルで鳴っていた音の発音を終了します。（常に 1 チャンネルにつき 1 ノートだけがノートオンしていることになります。）

プログラム LFO

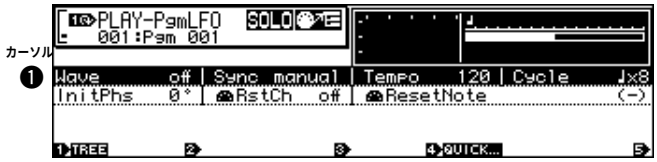
[PLAY] ボタン→ [F6] ボタン→ノブ 1 で「PLAY-PgmLFO」を選択

プログラム LFO の設定を行います。
プログラム LFO は MIDI シーケンサーなどの外部 MIDI 機器からの MIDI クロックに同期した揺れのスピードで、A5000/A4000 のプログラムやサンプルをコントロールできます。また、LFO 波形としてステップウェーブを使うと、MIDI クロックに同期した音符長単位での自由なコントロールが実現できます。

参考 **・プログラム LFO でプログラムやサンプルをコントロールするためには、それぞれプログラムコントローラーやサンプルコントローラーのデバイスに Program LFO を設定する必要があります。**

・本体シーケンサーの動作中は、プログラム LFO は動作しません。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動/ページ切替	Program LFO Wave	Program LFO Sync	Program LFO Tempo	Program LFO Cycle
押す操作	Tree View	–	–	QUICK...	–

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動してコントローラーを選択したり、ページを切り替えたりします。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

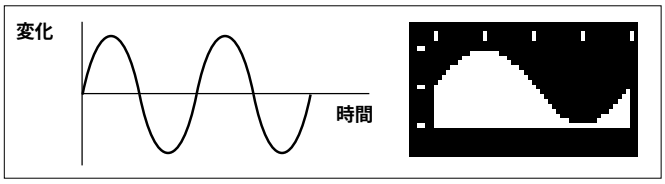
ノブ 2

【↶回す】Program LFO Wave(プログラム LFO ウェーブ)
プログラム LFO のゆれの形状を設定します。

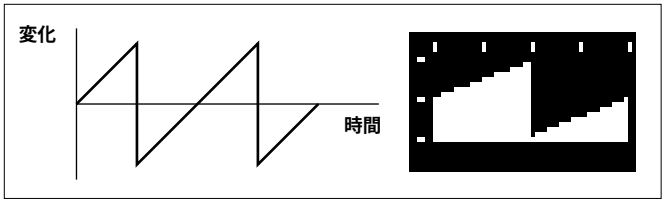
【設定値】off、Sine、Saw、Triangle、Square、S/H、StepWave

・off…プログラム LFO は機能しません。

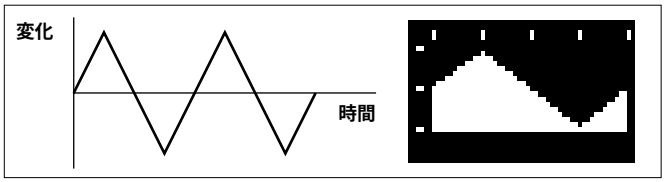
・Sine(サイン波)



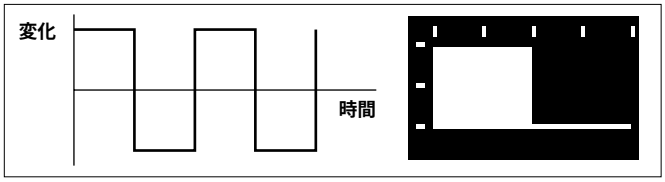
・Saw(鋸歯状波)



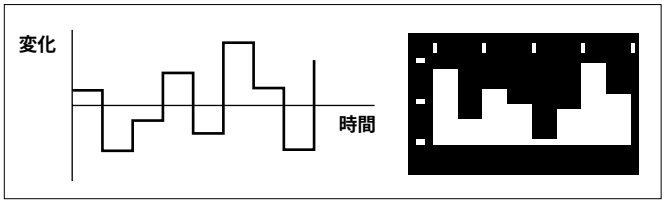
・Triangle(三角波)



・Square(矩形波)



・S/H(サンプル & ホールド)…ランダムな変化となります。



・StepWave（ステップウェーブ）…同じページのカーソル ❸ のパラメーターで作成したウェーブを設定します。

ノブ 3

【↶回す】Program LFO Sync (プログラム LFO シンク)
LFO の揺れのスピードを外部 MIDI機器と同期させるかどうかを設定します。

【設定値】Manual、MIDI-A、MIDI-B(A4000 では、Manual、MIDI です)

- **Manual**…プログラム LFO テンポで設定したスピードになります。
- **MIDI-A**…MIDI IN-A から入力した MIDI クロックに同期します。
- **MIDI-B**…MIDI IN-B から入力した MIDI クロックに同期します。

参考 **・プログラム LFO シンクが MIDI-A、MIDI-B (A4000 では MIDI) に設定されている場合は、プログラム LFO テンポ、プログラム LFO フェイズリセットチャンネル、プログラム LFO フェイズリセットノートの各パラメーターは「---」と表示されて設定できません。**

ノブ 4

【↶回す】Program LFO Tempo(プログラム LFO テンポ)
LFO の揺れの基準となるテンポを設定します。
LFOの揺れのスピードは、ここでの設定とプログラムLFOサイクルとによって決まります。(プログラム LFO シンク =Manual の場合)

【設定値】25 ～ 250

参考 **・プログラム LFO シンクが MIDI-A、MIDI-B (A4000 では MIDI) に設定されている場合は設定できません。**

【⬆押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

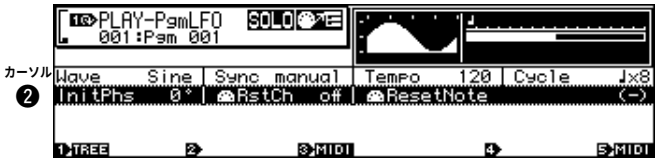
ノブ 5

【↶回す】Program LFO Cycle (プログラム LFO サイクル)
LFO の揺れの周期を、プログラム LFO テンポにおける音符の長さで設定します。

【設定値】♪、♩、♪ × 3、♩ × 2、♩ × 4、♩ × 8、♩ × 16

♪に設定すると最も短い周期 (プログラムLFO テンポの倍の速さ) で、♩ × 16 に設定すると最も長い周期 (プログラム LFO のテンポ 1/16 の速さ) で揺れます。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Program LFO Initial Phase	Program LFO Phase Reset Ch	–	Program LFO Phase Reset Note
押す操作	Tree View	–	MIDI	–	MIDI

ノブ 1

カーソル ❶（P112）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Program LFO Initial Phase
(プログラム LFO イニシャルフェイズ)
位相がリセットされた場合に、プログラム LFO の揺れが開始する位相を設定します。

【設定値】0°、90°、180°、270°

0°

90°

180°

270°

参考
- **プログラムLFO イニシャルフェイズが有効になるのは、プログラム LFO フェイズリセットノートを受信した場合、およびプログラム LFO シンクが MIDI-A、MIDI-B(A4000 では MIDI) に設定されている場合です。**

ノブ 3

【回す】Program LFO Phase Reset Ch
(プログラム LFO フェイズリセットチャンネル)
位相をリセットするノートデータ (プログラム LFO フェイズリセットノート) を受信する MIDI 受信チャンネルを設定します。

【設定値】off、AUD、A01 ～ B16(A4000 では 01 ～ 16)、Bch

- **off**…ノートオンデータを受信しても位相をリセットしません。
- **AUD**…[AUDITION] ボタンを押したときに位相をリセットします。
- **A01 ～ B16、Bch(ベーシックレシーブチャンネル)**…設定したチャンネルでプログラム LFO フェイズリセットノートを受信したときに位相をリセットします。

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
外部 MIDI機器からプログラムLFOフェイズリセットチャンネルを設定できる状態になります。（P81）

参考
- **A5000 で MIDI 入力によって MIDI チャンネルを設定する場合、A01 ～ A16 を入力するには MIDI IN-A 端子で、B01 ～ B16 を入力するには MIDI IN-B 端子で MIDI メッセージを受信する状態にしてください。**

ノブ 5

【回す】Program LFO Phase Reset Note (プログラム LFO フェイズリセットノート)
プログラム LFO の位相をリセットするノートデータの音程を設定します。

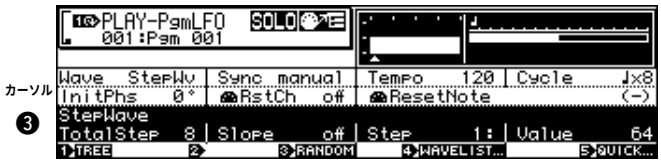
【設定値】all、C-2 ～ G 8

- **all（オール）**…プログラム LFO フェイズリセットチャンネルでノートデータを受信すると、音程に関わらず位相をリセットします。
- **C-2 ～ G8**…プログラム LFO フェイズリセットチャンネルで、指定した音程のノートデータを受信した場合に位相をリセットします。

参考
- **プログラム LFO シンクが MIDI-A、MIDI-B (A4000 では MIDI) に設定されている場合は設定できません。**
- **また、プログラムLFO シンク =Manual でも、プログラムLFO フェイズリセットチャンネルが off、AUD の場合は設定できません。**

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Step Wave Total Step	Step Wave Slope	Step Wave Step #	Value
押す操作	Tree View	–	RANDOM	WAVE LIST...	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P112）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Step Wave Total Step
(ステップウェーブトータルステップ)
作成するステップウェーブの1周期内の全ステップ数を設定します。ステップ数を増やすと、複雑な形のウェーブを作成できます。

【設定値】2、3、4、6、8、12、16

ノブ 3

【↶回す】Step Wave Slope (ステップウェーブスロープ)
ステップウェーブのステップとステップの間をスロープ (斜めの線) でつなぐかどうかを設定します。

【設定値】off、Up、Down、Up&Down

- **off**…ステップ間をスロープでつなぎません。スロープのない、矩形波やサンプル & ホールドのようなウェーブになります。
- **Up（アップ）**…バリュー (ノブ 5) の値が増加しているステップ間だけをスロープでつなぎます。鋸歯状波 (SawUp) のようなウェーブになります。
- **Down（ダウン）**…バリュー (ノブ 5) の値が減少しているステップ間だけをスロープでつなぎます。鋸歯状波 (SawDown) のようなウェーブになります。
- **Up&Down（アップ& ダウン）**…すべてのステップ間をスロープでつなぎます。三角波のようなウェーブになります。

【▲押す】RANDOM(ランダム)
ノブを押すたびに、全ステップナンバーのバリュー (ノブ 5) が、自動的にランダムに設定されます。

ノブ 4

【↶回す】Step # (ステップナンバー)
バリューを設定するステップナンバーを選択します。

【設定値】1 〜トータルステップ

【▲押す】WAVE LIST...(ウェーブリスト)
ステップウェーブの形を一覧メニューから選択して自動入力できます。

ヒント **・この一覧メニューで自動入力した各ステップのバリューも、ノブ 4、ノブ 5 を使って自由に変更することができます。**

ノブ 5

【↶回す】Value (バリュー)
ステップナンバーごとにバリューを設定します。

【設定値】0 〜 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

第5章

エディットモード

サンプルやサンプルバンクを直接エディットするモードです。

エディットモードについて 118

1. TRIM/LOOP(トリムループ) 120

2. MAP/OUT(マップ / アウト) 127

3. FILTER(フィルター) 133

4. EG(イージー) 137

5. LFO(エルエフオー) 143

6. MIDI/CTRL(MIDI/ コントロール) 145

エディットモードについて

サンプルやサンプルバンクを直接エディットするためのモードです。[EDIT] ボタンを押すとエディットモードに入ります。

参考
- **サンプルとは、音をデジタルで記録したウェーブデータと、その発音条件などのサンプルパラメーターを持った、音色の最小単位です。**
- **サンプルバンクとは、複数のサンプルを組み合わせ、あたかも全体で 1 つのサンプルのように利用、管理するためのしくみです。サンプルバンクを利用すると、マルチサンプリングされた楽器音やドラムセットなどのプログラムが作成しやすくなります。**

エディットモードのファンクション

エディットモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。([F1] ～ [F6] ボタンを押して選択)

■ TRIM/LOOP（トリム / ループ）..... [F1] ボタン

サンプルのスタートアドレスやエンドアドレス（再生を開始するポイント、終了するポイント）、ループのスタートアドレスやエンドアドレス、ループの方法などを設定します。(P120)
Waveform(ウェーブフォーム)、SmpInfo(サンプルインフォメーション)、LoopRmx(ループリミックス) の 3 ページがあります。

■ MAP/OUT（マップ / アウト）..... [F2] ボタン

サンプルのオリジナルキーや発音音域、出力先、出力レベル、チューニングなどを設定します。(P127)
Mix&Key(ミックス & キーレンジ)、Pitch(ピッチ)、Exp&Vel(エクスパンド & ベロシティレンジ)、LvlScal(レベルスケーリング) の 4 ページがあります。

■ FILTER（フィルター）..... [F3] ボタン

サンプルに効果を与えるフィルターやイコライザーを設定します。（P133）
Fltr&EQ(フィルター & イコライザー)、FltrScal(フィルタースケーリング) の 2 ページがあります。

■ EG（イージー）..... [F4] ボタン

「ノートオン～ノートオフ～消音」の過程で音量や音色、音程を変化させるためのアンプリチュード EG、フィルター EG、ピッチ EG を設定します。(P137)
AmpEG(アンプリチュード EG)、FilterEG(フィルター EG)、PitchEG(ピッチ EG) の 3 ページがあります。

■ LFO（エルエフオー）..... [F5] ボタン

音量や音色、音程の周期的な揺れを生み出すための LFO を設定します。(P143)
LFO(エルエフオー) の 1 ページがあります。

■ MIDI/CTRL（MIDI / コントロール）..... [F6] ボタン

サンプルが発音に使う MIDI 受信チャンネルや、各種コントローラーの機能などを設定します。(P145)
MIDISet(MIDI セットアップ)、SmpCtrlA(サンプルコントローラー A)、SmpCtrlB(サンプルコントローラー B) の 3 ページがあります。

参考
- **[AUDITION] ボタンを押せば、いつでもエディット中のサンプルを発音させることができます。**
- **現在選択されているプログラムで使われていないサンプルをエディットしている場合は、画面左上のサンプル名の左側の矢印マークが表示されません。また、サンプルバンクに含まれるサンプルをエディットしている場合は、矢印マークの左に「B」マークが表示されます。**

エディットの対象は 3 種類

エディットモードでは、次の 3 つのものをエディットすることができます。

❶ サンプルのエディット

サンプルそのものをエディットします。

❷ サンプルバンクのエディット

複数のサンプルの含まれたサンプルバンクをエディットします。エディット時、多くの設定項目が「----」という表示になります。

この「----」は「サンプルバンクに含まれているそれぞれのサンプルの設定値をそのまま使う」ということを示しています。

ノブを回すと「----」が通常の設定値の表示に変わります。この時点で「サンプルバンクに含まれているそれぞれのサンプルの設定値をそのまま使う」という状態が解除され、「サンプルバンクに含まれている全サンプルがこの設定値を使う」という状態になります。

元の「----」の状態に戻す場合は、設定範囲の最大値を超えるまで、または最小値を下回るまでノブを回します。

なお、「(----)」のように設定値がカッコに囲まれている場合は、その設定は変更できません。常にそれぞれのサンプルの持つ設定が使われます。

なお、サンプルバンクのエディットで行った設定が、各サンプルの設定を変更することはありません。(あくまでのサンプルバンクのエディットであり、各サンプルに変更は加えられません)

❸ サンプルバンクに含まれるサンプルのエディット

サンプルバンクに含まれているサンプルをエディットします。エディット内容は通常のサンプルと同じです。

エディットするサンプルやサンプルバンクを選択する操作

サンプルやサンプルバンクをエディットするためには、最初にそのエディットの対象となるサンプル、サンプルバンクを選択する操作が必要となります。

すでにプログラムを作ってある場合

すでに、作成されているプログラムで使用しているサンプルあるいはサンプルバンクをエディットする場合には、まず、プログラムセレクト画面 (PLAY − PROGRAM-PgmSel)(P89)を表示させ、ノブ 2/3 を回してプログラムを選択します。続いてサンプルセレクト画面 (PLAY − SAMPLE-SmpSel)(P93)を表示させ、ノブ 2 を回して目的のサンプルまたはサンプルバンクを選択します。この後、[EDIT] ボタンを押し、エディットモードに入ります。

サンプルまたはサンプルバンクのエディットと同時にプログラムも作っていく場合

サンプルまたはサンプルバンクをエディットしながら、そのサンプル、サンプルバンクを使用するプログラムも作っていく場合には、まず、プログラムセレクト画面 (PLAY − PROGRAM-PgmSel)(P89)を表示させ、ノブ 2/3 を回して新しいプログラム(まだ使っていないプログラム)を選択します。続いてサンプルセレクト画面 (PLAY − SAMPLE-SmpSel)(P93)を表示させ、ノブ 2 を回して目的のサンプルまたはサンプルバンクを選択した後、ノブ 4 を回して RchASSIGN を off 以外に変更します。

この後、[EDIT] ボタンを押し、エディットモードに入ります。必要に応じてプレイモードに入り、プログラムエディットも行います。

サンプルバンクに含まれるサンプルをエディットしたい場合

サンプルバンク PLAY − SAMPLE の SmpBank 画面を表示させ、ノブ 2 を回して目的のサンプルを含むサンプルバンクを選択した後、ノブ 3/4 を回して目的のサンプルを選択します。

この後、エディットキーを押し、エディットモードに入ります。

参考

- **PLAY − SAMPLE の SmpSel 画面を表示させ、ノブ 2 を押して「OPEN」に設定すると、ノブ 2 を回してサンプルバンクに含まれているサンプルを選択することができます。**
- **サンプル、サンプルバンクのエディット後、セーブの操作を忘れないようにしてください。**
- **あるサンプルのエディット中に、別のサンプルをエディットしたくなったら、ノブ 1 を押し、ツリービュー画面を表示させ(一部の特殊な画面ではこの操作ができない場合もあります)、ノブ 2 を回して、任意のサンプルを選択します。再びノブ 1 を押すと、新しく選択したサンプルをエディットする状態に変わります。**

1. TRIM/LOOP（トリム / ループ）

サンプルのスタートアドレスやエンドアドレス（再生を開始するポイント、終了するポイント）、ループのスタートアドレスやエンドアドレス、ループの方法などを設定します。

参考 **・トリム / ループのエディット中に[COMMAND/EXIT] ボタンを押して、セーブやリバートなどを行うことができます。**

[EDIT] ボタンを押してから [F1] ボタンを押すと、トリム / ループに入ります。
Waveform(ウェーブフォーム)（P120）、SmpInfo(サンプルインフォメーション)（P124）、LoopRmx(ループリミックス)（P125）の 3 ページがあります。

参考 **・ページを切り替える手順については、「第 3 章　基礎知識」(P77) をご覧ください。**

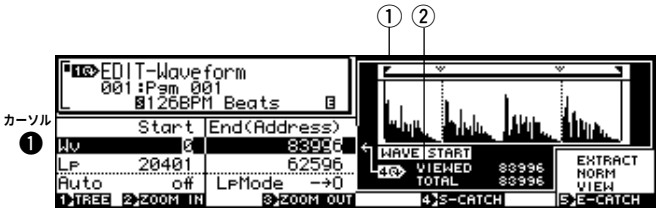
ウェーブフォーム

[EDIT] ボタン→ [F1] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-Waveform」を選択

ウェーブフォームでは、サンプルのスタートアドレスやエンドアドレス（再生を開始するポイント、終了するポイント）、ループのスタートアドレスやエンドアドレス、ループの方法などを設定します。

参考 **・サンプルバンクをエディットしている場合は、すべてのパラメーターが「(----)」と表示されて設定できません。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Wave Start Address	Wave End Address	Step	Shortcut Command
押す操作	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	S-CATCH	EXECUTE

ノブ 1

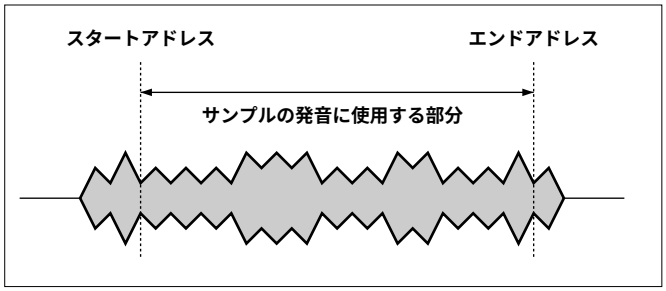
【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【↶回す】Wave Start Address(ウェーブスタートアドレス)
サンプルのスタートアドレス（発音を開始するポイント）を設定します。ループモード（P123）の設定によって、多少ウェーブスタートアドレスの役割は変化します。

【設定値】0 ～ウェーブエンドアドレス



参考 **・ループモードで「—→○」または「→○→」が選択されている場合、ウェーブスタートアドレスをループスタートアドレスよりも後ろに設定することはできません。**

【▲押す】ZOOM IN(ズームイン)
ディスプレイの波形表示を拡大します。
ノブを押すごとに、波形表示が拡大されます。表示が最も拡大された状態では、ノブを押しても効果はありません。

ノブ 3

【↷回す】Wave End Address(ウェーブエンドアドレス)
サンプルのエンドアドレス（発音を終了するポイント）を設定します。ループモード（P123）の設定によって、多少ウェーブエンドアドレスの役割は変化します。

【設定値】ウェーブスタートアドレス～波形データの最終点

エンドタイプ（P124）の設定によって設定値が次のように変化します。

- **エンドタイプ =Address（アドレス）**…ウェーブスエンドアドレスを設定します。標準状態です。
- **エンドタイプ =Length（レングス）**…実際に発音する長さ
  ([ウェーブエンドアドレス]-[スタートアドレス]) を設定します。
- **エンドタイプ =Time（タイム）**…実際に発音する秒数 (ウェーブスタートアドレスからウェーブエンドアドレスまでを元のピッチで再生した場合の秒数) を設定します。
- **エンドタイプ =Beat（ビート）**…実際に発音する時間（ウェーブスタートアドレスからウェーブエンドアドレスまでを元のピッチで再生した場合の時間）に相当する拍数を設定します。拍数は、ループテンポを基準とした拍数となります。

参考 **・ループモードで「—→○」または「→○→」が選択されている場合、エンドアドレスをループエンドアドレスよりも前に設定することはできません。**

【▲押す】ZOOM OUT(ズームアウト)
ディスプレイの波形表示を縮小します。
ノブ 5 を押すごとに、波形表示が縮小されます。表示が最も縮小された状態では、ノブを押しても効果はありません。

ノブ 4

【↷回す】Step(ステップ)
ノブ 2 とノブ 3 による値の増減の倍率を設定します。大きな倍率を設定すると、値を大きく変更することができます。

【設定値】× 1、× 10、× 100、× 1000、× 10000

参考 ・ステップの設定は数値では表示されません。ステップの設定は、ウェーブスタートアドレスとウェーブエンドアドレスの値表示にカーソルとして表示され、カーソルより大きい桁の数値だけが変更されます。

【▲押す】S-CATCH(スタートキャッチ)
外部 MIDI 機器や [AUDITION] ボタンを使って、サンプルを発音させている最中に、このノブを押すと、その瞬間のアドレスがウェーブスタートアドレスとして (カーソル ❷ のときはループスタートアドレスとして) 入力されます。

ノブ 5

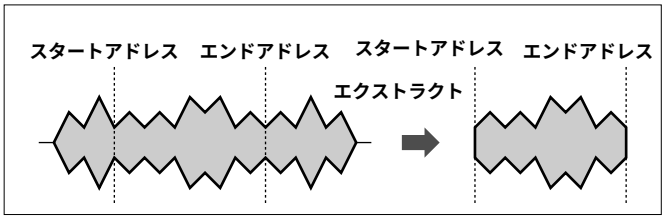
【↶回す】Shortcut Command(ショートカットコマンド)
サブメニュー内のカーソルが移動し、ショートカットコマンドを選択します。

【設定値】EXTRACT...、NORM...、VIEW、E-CATCH
(各ショートカットコマンドの機能については、下記の「カーソル ❶ のショートカットコマンド」をご覧ください)

【▲押す】EXECUTE(エクセキュート)
カーソルのあるショートカットコマンドを実行します。

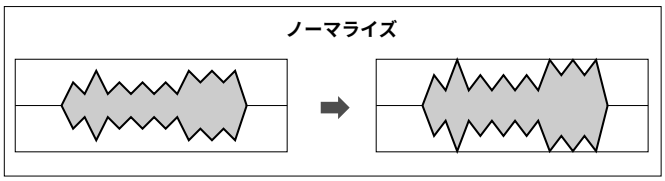
カーソル ❶ のショートカットコマンド

・EXTRACT...(エクストラクト)
エクストラクトを実行すると、現在のスタートアドレス～エンドアドレス以外の部分（スタートアドレスよりも前の部分とエンドアドレスより後ろの部分）を削除するための確認画面が表示されます。



エクストラクトを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。
エクストラクトを実行することで、不要なデータを減らし、サンプルの容量を小さくすることができます。

・NORM...(ノーマライズ)
現在選択されているサンプルの最大レベルを見つけ出し、その最大レベルが、クリップ寸前のレベル（デジタル処理上の最大レベル）になるようにサンプル全体のレベルを持ち上げます。



ノーマライズを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。

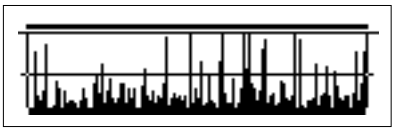
・VIEW(ビュー)
ディスプレイの波形表示の表示アドレスを、ウェーブスタートアドレス付近とウェーブエンドアドレス付近とで交互に切り替えます。

参考 ・ノブ 2 でスタートアドレスを変更した時はスタートアドレス付近の表示に、ノブ 3 でエンドアドレスを変更した時はエンドアドレス付近の表示に、それぞれ自動的に切り替わります。

・E-CATCH(エンドキャッチ)
外部 MIDI 機器や [AUDITION] ボタンを使って、サンプルを発音させている最中に、このノブを押すと、その瞬間のアドレスがウェーブエンドアドレスとして (カーソル ❷ のときはループエンドアドレスとして) 入力されます。

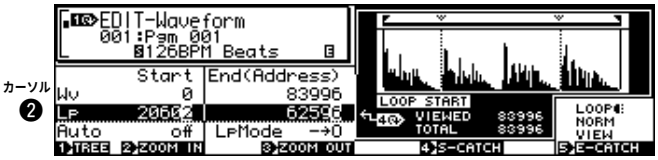
【画面説明】

① 波形表示



② VIEWED(ビュード)…波形表示画面で拡大表示されているワード数を表示します。
TOTAL(トータル)…サンプル波形の全ワード数を表示します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
↶回す操作	カーソル移動/ページ切替	Loop Start Address	Loop End Address	Step	Shortcut Command
▲押す操作	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	S-CATCH	EXECUTE

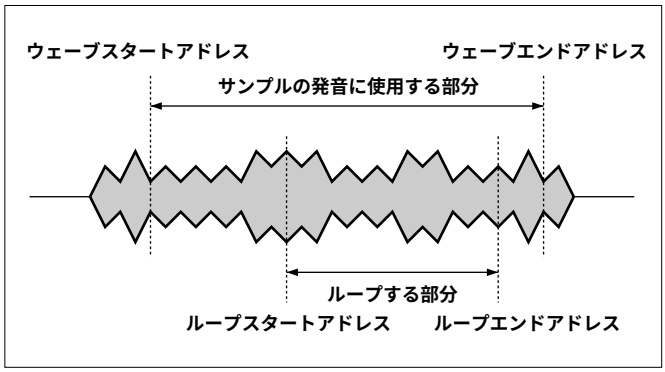
ノブ 1/ ノブ 4

カーソル ❶（P120）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Loop Start Address(ループスタートアドレス)
ループスタートアドレス（ループを開始するポイント）を設定します。ただし、ループモード（P123）の設定によって、多少ループスタートアドレスの役割は変化します。

【設定値】ウェーブスタートアドレス～ループエンドアドレス



【▲押す】ZOOM IN(ズームイン)
ディスプレイの波形表示を拡大します。
ノブを押すごとに、波形表示が拡大されます。表示が最も拡大された状態では、ノブを押しても効果はありません。

ノブ 3

【↶回す】Loop End Address(ループエンドアドレス)
ループを終了するポイントを設定します。
ただし、ループモード（P123）の設定によって、多少ループエンドアドレスの役割は変化します。

【設定値】ループスタートアドレス〜ウェーブエンドアドレス
エンドタイプ（P124）の設定によって設定値が次のように変化します。

- **エンドタイプ=Address（アドレス）**…ループエンドアドレスを設定します。標準状態です。
- **エンドタイプ =Length（レングス）**…実際にループする長さ
  ([ループエンドアドレス]-[ループアドレス])
  を設定します。
- **エンドタイプ =Time（タイム）**…実際にループする秒数
  (ループスタートアドレスからループエンドアドレスまでを元のピッチで再生した場合の秒数) を設定します。
- **エンドタイプ=Beat（ビート）**…実際にループする時間（ループスタートアドレスからループエンドアドレスまでを元のピッチで再生した場合の時間）に相当する拍数を設定します。拍数は、ループテンポを基準とした拍数となります。

【▲押す】ZOOM OUT(ズームアウト)
ディスプレイの波形表示を縮小します。
ノブ 5 を押すごとに、波形表示が縮小されます。表示が最も縮小された状態では、ノブを押しても効果はありません。

ノブ 5

【↶回す】Shortcut Command(ショートカットコマンド)
サブメニュー内のカーソルが移動し、ショートカットコマンドを選択します。

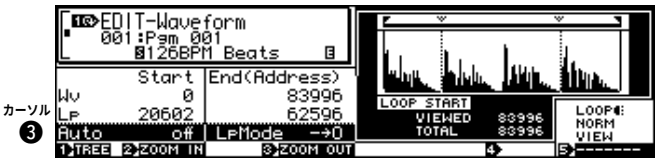
【設定値】LOOP MONITOR、NORM...、VIEW、E-CATCH
(各ショートカットコマンドの機能については、下記の「カーソル ❷ のショートカットコマンド」をご覧ください)

【▲押す】EXECUTE(エクセキュート)
カーソルのあるショートカットコマンドを実行します。

カーソル ❷ のショートカットコマンド

- **LOOP MONITOR(ループモニター)**
  ノブ 5 を押している間だけ、設定されているループ部分だけを連続して（ループして）発音します。
  ループスタートアドレス、ループエンドアドレスの設定が、うまくできているか確認するときなどに利用します。
  NORM... ノーマライズ)、VIEW(ビュー)、E-CATCH(エンドキャッチ) については、カーソル ❶ のショートカットコマンド（P121）と同じです。

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動/ページ切替	Auto	Loop Mode	—	Shortcut Command
押す操作	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	—	EXECUTE

ノブ 1

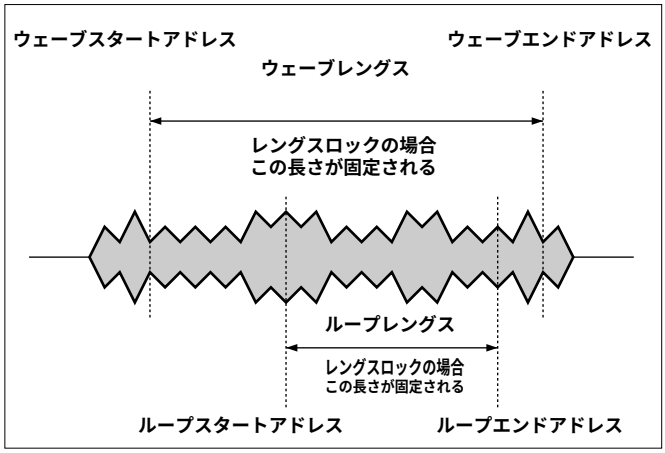
カーソル ❶（P120）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Auto(オート)
ウェーブを編集する際の補助機能 (レングスロック、オートゼロ、オートスナップ) のうち、どれを有効にするかを設定します。

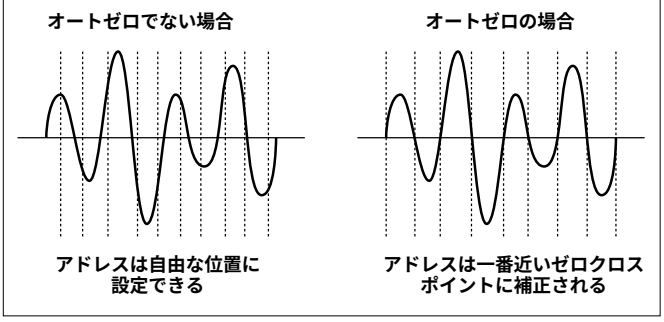
【設定値】LengLock、Zero、Snap

- **LengLock(レングスロック)**
  レングスロックでは、現在設定されているウェーブレングス（スタートアドレス〜エンドアドレス間の長さ）、およびループレングス（ループスタートアドレス〜ループエンドアドレスの長さ）が固定されます。この後、スタートアドレスを前後すると、エンドアドレスも同じ分だけ前後します。エンドアドレスを前後すると、スタートアドレスも前後します。



サンプルやループの長さを決定した後、その長さを保ったまま発音範囲やループ範囲を前後するときに利用してください。

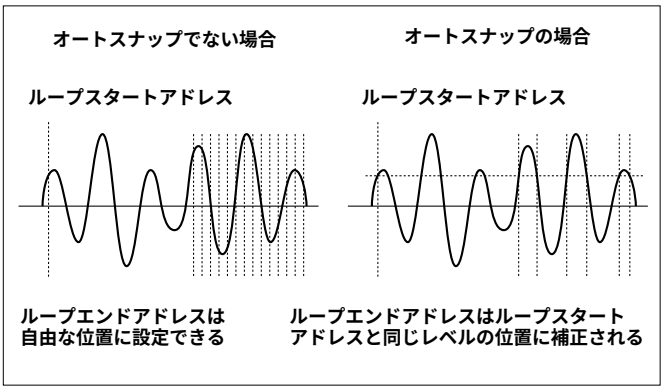
- **Zero(オートゼロ)**
  オートゼロでは、各種アドレス（スタートアドレス、エンドアドレス、ループスタートアドレス、ループエンドアドレス）を設定するとき、自動的に波形のゼロクロスポイントに補正し、図のように一番近いゼロクロスポイント（横軸と交差するポイント）にアドレスが補正されます。



サンプルのスタートアドレスやエンドアドレスが、ゼロクロスポイントになっていない場合、発音開始時、終了時に「チッ」というようなノイズが聞こえることがあります。オートゼロは、このようなノイズを回避するときに便利な機能です。

・Snap(オートスナップ)

オートスナップでは、ループスタートアドレスまたはループエンドアドレスを設定するときに、自動的にもう片方のアドレスと同じレベルのアドレスに補正します。
たとえば、ループエンドアドレスを動かすときに、図のようにループスタートアドレスと同じレベルのアドレスに自動的に補正されます。



サンプルのループスタートアドレスとループエンドアドレスが、同じレベルになっていない場合、ループ開始時に「チッ」というようなノイズが聞こえることがあります。オートスナップは、このようなノイズを回避するときに便利な機能です。

ノブ 2

【 ⬆ 押す】ZOOM IN(ズームイン)

ディスプレイの波形表示を拡大します。
ノブを押すごとに、波形表示が拡大されます。表示が最も拡大された状態では、ノブを押しても効果はありません。

ノブ 3

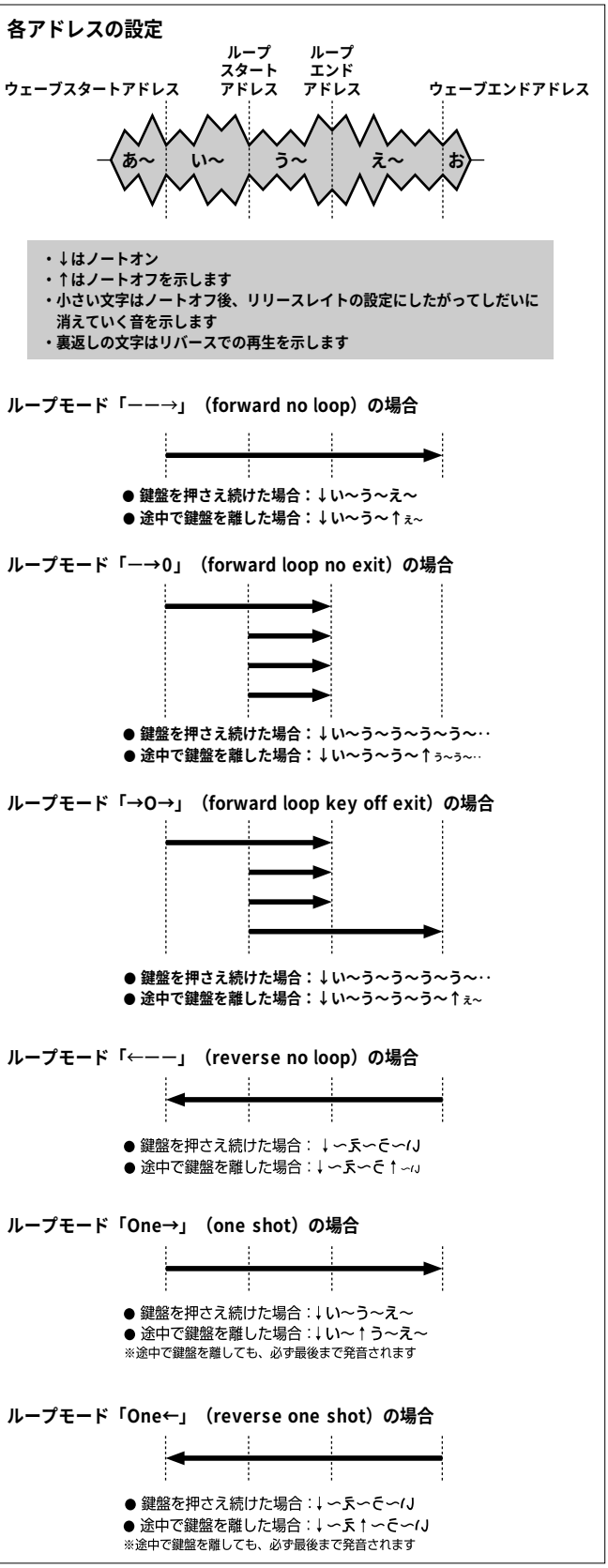
【 ↶ 回す】Loop Mode(ループモード)

ループの方法 (ループ部分の発音方法) を選択します。

【設定値】ーー→、ー→0、→0 →、←ーー、One→、One ←

【 ⬆ 押す】ZOOM OUT(ズームアウト)

ディスプレイの波形表示を縮小します。
ノブ 5 を押すごとに、波形表示が縮小されます。表示が最も縮小された状態では、ノブを押しても効果はありません。



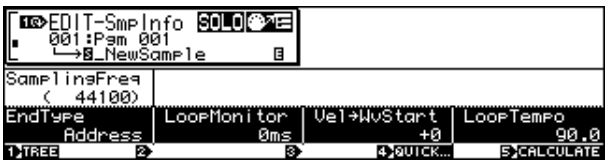
ノブ 5

カーソル ❷（P122）と同じ機能です。
ただし、E-CATCH(エンドキャッチ) は実行できません。

サンプルインフォメーション

[EDIT] ボタン→ [F1] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-SmpInfo」を選択

サンプルインフォメーションでは、トリム / ループのエディット操作に関する設定を行います。また、画面の左側には、ウェーブデータのサンプリング周波数がヘルツ単位で表示されます。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	End Type	Loop Monitor	Wave Start Address Velocity Sensitivity	Loop Tempo
押す操作	Tree View	—	—	QUICK...	CALCULATE

ノブ 1

【回す】ページ切替

ページが切り替わります。

【押す】Tree View(ツリービュー)

ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】End Type(エンドタイプ)

ウェーブエンドアドレスやループエンドアドレスを設定するとき、どんな形式でそのアドレスを表示するかを選択します。

【設定値】address、length、time、beat

- **address（アドレス）**…通常のアドレスで表示します。
- **length（レングス）**…スタートアドレスまたはループスタートアドレスを基準とした長さ（ウェーブレングスまたはループレングス）で表示します。
- **time（タイム）**…スタートアドレスまたはループスタートアドレスを基準とした時間（再生時間またはループ部分の再生時間）で表示します。
- **beat（ビート）**…スタートアドレスまたはループスタートアドレスを基準とした拍数で表示します。（拍数は、ループテンポを基準とした拍数となります。）

参考 **・サンプルバンクをエディットしている場合は、「(---)」と表示されてエデットできません。**

ノブ 3

【回す】Loop Monitor(ループモニター)

ループモニターでウェーブを発音する際に、ループスタートアドレスからどの程度前にさかのぼって発音するかを設定します。

【設定値】-500ms ～ 0ms

ヒント **・たとえば、-500msに設定されている場合、このノブを押すと、ループスタートアドレスの 0.5 秒前のポイントから発音がはじまり、ループ部分の発音に入ります。**

参考 **・サンプルバンクをエディットしている場合は、「(---)」と表示されてエデットできません。**

ノブ 4

【回す】Wave Start Address Velocity Sensitivity (ウェーブスタートアドレスベロシティセンシティビティ)

スタートアドレスベロシティセンシティビティでは、ノートオン時のベロシティによって、サンプルのスタートアドレスを変化させる機能を設定します。
鍵盤を弾く強さで、サンプルのアタック部の再現をコントロールするときに設定します。

【設定値】-63 ～ +63

参考 **・プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きいほど、設定されているスタートアドレスよりも前の方から発音がはじまるようになります。逆にベロシティが小さいほど、設定されているスタートアドレスよりも後ろの方から発音がはじまるようになります。マイナスの数値を設定した場合には、この逆の変化となります。**

【押す】QUICK...(クイック入力)

クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

【回す】Loop Tempo(ループテンポ)

エンドタイプ（ノブ 2）で beat が選択されている場合に、拍数計算に必要なテンポを設定します。

【設定値】80.0 ～ 159.9

【押す】CALCULATE(カルキュレート)

現在設定されているループレングス（ループスタートアドレス～ループエンドアドレスの長さ）の 4 拍子系でのテンポがいくつになるかを計算し表示します。

参考 **・サンプルバンクをエディットしている場合は、「(---)」と表示されてエデットできません。**

ループリミックス

[EDIT] ボタン→ [F1] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-LoopRmx」を選択

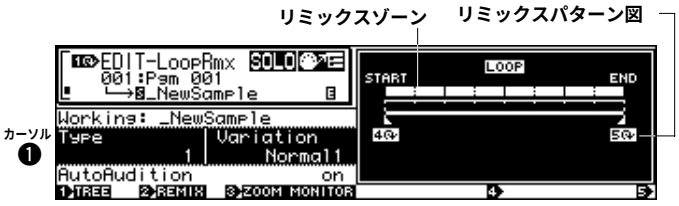
ループリミックスは、選択されているサンプルのループスタートアドレス〜ループエンドアドレス間の任意の範囲 (リミックスゾーン) のウェーブを分断してランダムに並べ替えたり、部分的に音質を変化させたりして新しいウェーブに作りかえる機能 (リミックス機能) です。

*** この機能を使う前に、サンプルのループを正しく設定しておいてください。**

ヒント **・1、2 小節のドラムパターンのサンプルにこの機能を使用すると、新しいドラムパターンが簡単に作成できます。**

参考 **・サンプルバンクをエディットしている場合は、ループリミックスは実行できません。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Remix Type	Remix Type Variation	Remix Zone Start	Remix Zone End
押す操作	Tree View	REMIX	ZONE MONITOR	REGISTER...	CREATE

ノブ 1

【 回す】カーソル移動 / ページ切替

カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【 押す】Tree View(ツリービュー)

ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【 回す】Remix Type(リミックスタイプ)

ループ範囲のどこの部分を変化させるかを設定します。リミックスタイプによって、ループ範囲を分断する度合いや、並べ替えるルールが異なります。

【設定値】1 〜 5、User1 〜 User5

- **1 〜 5**…リミックスを実行するたびに効果がランダムに変化します。
- **User1 〜 User5（ユーザー1 〜 5)**…直前に実行されたリミックスの効果を、レジスター(ノブ 4) で登録したリミックスタイプです。登録されている内容がリミックスパターン図に表示されます。

【 押す】REMIX(リミックス)

ノブを押すとループリミックスが実行され、その結果が一時的なサンプル (Working Sample) としてメモリーに置かれます。もう一度ノブを押すと再びループリミックスが実行され、直前の結果は消えてしまいます。

気に入った音になるまで、何回もリミックスを再実行することができます。リミックスタイプが 1 〜 5 に設定されている場合は、タイプバリエーションは同じでもリミックス結果は毎回異なります。気に入った音ができたらクリエート(ノブ5) を実行すると、一時的なサンプル (Working Sample) が通常のサンプルとして保存されます。

オートオーディション（カーソル ❷ ノブ 3）が on に設定されていると、実行後リミックス結果が自動的に再生されます。また、一時的なサンプル（Working Sample）は [AUDITION] ボタンを押すと再生されます。

参考 **・サンプルバンクをエディットしている場合は、ループリミックスは実行できません。**

ノブ 3

【 回す】Remix Type Variation (リミックスタイプバリエーション)

ループリミックスによって元ウェーブがどう変化するかを設定します。

【設定値】Normal1, Normal2, Reverse1, Reverse2, Break, LoFi, Pitch, Gate

- **Normal1（ノーマル 1）**…ウェーブの分断と並べ替えだけを行います。
- **Normal2（ノーマル 2）**…Normal1 のバリエーションです。
- **Reverse1（リバース 1）**…分断と並べ替えに加え、部分的にリバース音に変化させます。
- **Reverse2（リバース 2）**…Reverse1 のバリエーションです。
- **Break（ブレイク）**…分断と並べ替えに加え、部分的に無音部を作ります。
- **LoFi（ローファイ）**…分断と並べ替えに加え、部分的にローファイな音に変化させます。
- **Pitch（ピッチ）**…分断と並べ替えに加え、部分的にピッチを低くしつつローファイにします。
- **Gate（ゲート）**…分断と並べ替えに加え、部分的に短い音に変化させます。

参考 **・リミックスタイプが User1 〜 User5 に設定されていると、「---」表示になって設定できません。**

【 押す】ZONE MONITOR(ゾーンモニター)

リミックスゾーン (リミックスゾーンスタートとリミックスゾーンエンドで設定された範囲) をループなしで再生します。

参考 **・サンプルバンクをエディットしている場合は、実行できません。**

ノブ 4

【 回す】Remix Zone Start(リミックスゾーンスタート)

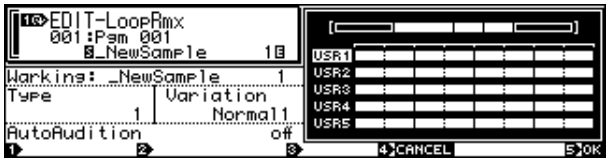
リミックスゾーンスタートとリミックスゾーンエンド (ノブ 5) で、ループリミックスをかける範囲を設定します。選択されているサンプルのループ範囲の一部分だけにループリミックスをかけることができます。

【設定値】選択されているサンプルのループ範囲を 8 エリアに分割し、先頭エリアから、最終エリアの 1 つ手前までが設定範囲になります。

参考 **・ゾーンモニター(ノブ 3) で設定範囲を再生できます。**

【▲押す】REGISTER...(レジスター)

直前に実行されたリミックスの効果（ウェーブの並べ替えや音質の変化の具合い）を、リミックスタイプの User1 ～ User5 に登録します。
ノブを押すと下記のポップアップ画面が表示されます。



User1 ～ User5 にカーソルを移動してノブ 5（OK）を押すと、選択した個所に上書きされて登録されます。
ノブ 4（CANCEL）を押すと、登録されずにポップアップを閉じます。

参考
- **直前に、ループ範囲の一部だけをリミックスゾーンに設定してリミックスをかけた場合は、レジスターは実行できません。**
- **前回クリエートを実行してから（ または A5000/A4000 の電源を ON にしてから) リミックス (ノブ 2) が一度も実行されていない場合は、レジスターは実行できません。**

ノブ 5

【↶回す】Remix Zone End(リミックスゾーンエンド)

リミックスゾーンスタート (ノブ 4) とリミックスゾーンエンドで、ループリミックスをかける範囲を設定します。選択されているサンプルのループ範囲の一部分だけにループリミックスをかけることができます。

【設定値】選択されているサンプルのループ範囲を 8 エリアに分割し、先頭エリアの次から、最終エリアまでが設定範囲になります。

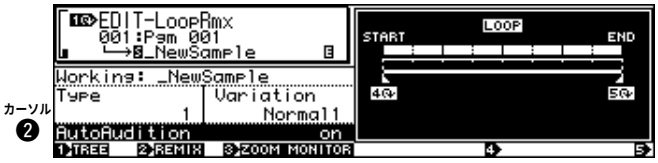
参考
- **ゾーンモニター(ノブ 3) で設定範囲を再生できます。**

【▲押す】CREATE(クリエート)

リミックス (ノブ 2) を実行した結果作成された一時的なサンプル (Working Sample) を、通常のサンプルとして作成します。この時作られる新しいサンプルの名前は、画面左側の Working: 欄に表示されている名前になります。

参考
- **前回クリエートを実行してから (または A5000/A4000 の電源を ON にしてから) リミックス (ノブ 2) が一度も実行されていない場合は、クリエートは実行できません。**

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
↶回す操作	カーソル移動/ページ切替	—	Auto Audition	Remix Zone Start	Remix Zone End
▲押す操作	Tree View	REMIX	ZONE MONITOR	REGISTER	CREATE

ノブ 1

カーソル ❶（P125）と同じ機能です。

ノブ 2

【▲押す】REMIX(リミックス)

ノブを押すとループリミックスが実行され、その結果が一時的なサンプル (Working Sample) としてメモリーに置かれます。もう一度ノブを押すと再びループリミックスが実行され、直前の結果は消えてしまいます。
気に入った音になるまで、何回もリミックスを再実行することができます。リミックスタイプが 1 ～ 5 に設定されている場合は、タイプバリエーションは同じでもリミックス結果は毎回異なります。気に入った音ができたらクリエート(ノブ5) を実行すると、一時的なサンプル (Working Sample) が通常のサンプルとして保存されます。
オートオーディションが on に設定されていると、実行後リミックス結果が自動的に再生されます。また、一時的なサンプル（Working Sample）[AUDITION] ボタンを押すと再生されます。

参考
- **サンプルバンクをエディットしている場合は、ループリミックスは実行できません。**

ノブ 3

【↶回す】Auto Audition(オートオーディション)

ループリミックスの結果を自動的に再生させるかどうかを選択します。

【設定値】off、on

- **off**…再生しません。
- **on**…再生します。

【▲押す】ZONE MONITOR(ゾーンモニター)

リミックスゾーン (リミックスゾーンスタートとリミックスゾーンエンドで設定された範囲) をループなしで再生します。

参考
- **サンプルバンクをエディットしている場合は、実行できません。**

ノブ 4、ノブ 5

カーソル ❶（P125）と同じ機能です。

2. MAP/OUT(マップ / アウト)

サンプルのオリジナルキーや発音音域、出力先、出力レベル、チューニングなどを設定します。

参考 ・マップ / アウトのエディット中に[COMMAND/EXIT] ボタンを押すと、セーブやリバートなどを行うことができます。

[EDIT] ボタンを押してから [F2] ボタンを押すと、マップ / アウトに入ります。
Mix&Key(ミックス & キーレンジ)（P127）、Pitch(ピッチ)（P129）、Exp&Vel(エクスパンド & ベロシティレンジ)（P130）、LvlScal(レベルスケーリング)（P132）の 4 ページがあります。

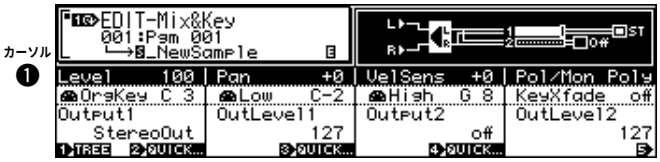
参考 ・ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。

ミックス & キーレンジ

[EDIT] ボタン→ [F2] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-Mix&Key」を選択

サンプルの レベルやキーレンジ、アウトプットの設定などを行います。

カーソル ❶（レベル）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Sample Level	Sample Pan	Velocity Sensitivity	Poly/Mono
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK..	—

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Sample Level(サンプルレベル)
サンプルの音量を設定します。

【設定値】0 ～ 127

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【回す】Sample Pan(サンプルパン)
サンプルのパン（定位）を設定します。

【設定値】Rnd, -63 ～ +63

- Rnd（ランダム）…発音のたびに、ランダムに定位が変化します。
- -63 ～ +63…プラスの数値で右寄り、マイナスの数値で左寄りとなります。

参考 ・ステレオのサンプルの場合には、プラスまたはマイナスの数値を大きくするにしたがって、ステレオ感がせばまりながら定位が移動します。

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【回す】Velocity Sensitivity(ベロシティセンシティビティ)
ベロシティセンシティビティでは、ノートオン時のベロシティによって、サンプルの音量をコントロールする機能を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

プラスの数値を設定した場合には、ベロシティが小さくなるにしたがって、音量が小さくなります。マイナスの数値を設定した場合には、ベロシティが大きくなるにしたがって、音量が小さくなります。

参考 ・A5000/A4000 が受信したベロシティを、実際にどのくらいのベロシティ値で内部の音源に伝えるかを設定することができます。この設定は UTILITY - MIDI - Channel の Velocity Curve で行います。（P200）

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

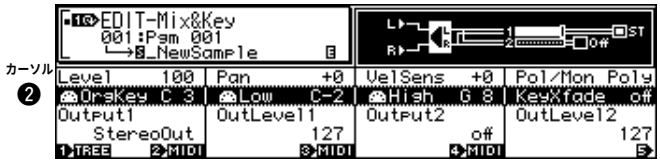
ノブ 5

【回す】Poly/Mono(ポリ / モノ)
発音を単音のみ（Mono）に制限するか、和音の出る状態（Poly）にするかを設定します。

【設定値】Poly、Mono

- Poly（ポリ）…和音で演奏ができる状態です。
- Mono（モノ）…単音しか発音しない状態です。

カーソル ❷（キーレンジ）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Original Key	Low Key	High Key	Key Crossfade
押す操作	Tree View	MIDI	MIDI	MIDI	—

ノブ 1

カーソル ❶（P127）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Original Key(オリジナルキー)
サンプル本来のピッチで発音するノートを設定します。

【設定値】C-2 ～ G8

参考 ・ノートディスプレイタイプ（UTILITY - SYSTEM - Custom）（P198）で name が選択されている場合は「C3」などといった音名で、number が選択されている場合には「60」などといった数字で設定します。

・サンプルバンクをエディットしている場合は、「(---)」と表示されて設定できません。

【▲押す】MIDI(MIDI入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 3

【↶回す】Low Key(ローキー)
サンプルの発音音域の下限を設定します。

【設定値】=Orig、C-2 ～ハイキー

・=Orig（オリジナル）…常にオリジナルキーと同じ値にします。

・C-2～ハイキー…ある音程に設定します。ハイキーよりも高い音程を設定することはできません。

参考 ・サンプルバンクをエディットしている場合は、「(---)」と表示されて設定できません。

【▲押す】MIDI(MIDI入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 4

【↶回す】High Key(ハイキー)
サンプルの発音音域の上限を設定します。

【設定値】ローキー～ G8、=Orig

・ローキー～ G8…ある音程に設定します。ローキーよりも低い音程を設定することはできません。

・=Orig（オリジナル）…常にオリジナルキーと同じ値にします。

参考 ・サンプルバンクをエディットしている場合は、「(---)」と表示されて設定できません。

【▲押す】MIDI(MIDI入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

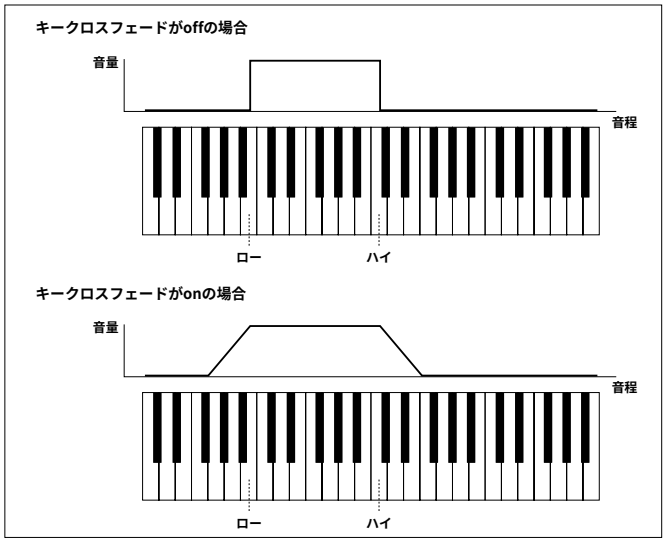
ノブ 5

【↶回す】Key Crossfade(キークロスフェード)
ローキーとハイキーで囲まれた音程の外側で、徐々に音量を下げていく機能を設定します。

【設定値】on、off

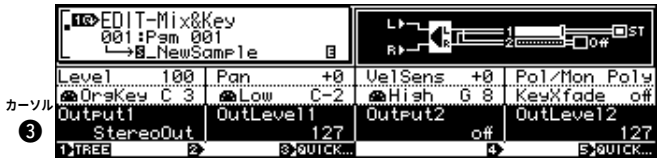
・on…ローキーで設定した音程より低い音程になるにしたがって音量が少しずつ小さくなっていきます。同様にハイキーで設定した音程より高い音程になるにしたがって音量が少しずつ小さくなっていきます。

・off…ローキーとハイキーに囲まれた音程以外は発音しません。



参考 ・この機能は、マルチサンプリングするときに、各サンプル間の音色のつながりを滑らかにする場合などに利用します。

カーソル❸（アウトプット）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動/ページ切替	Output1	Output Level1	Output2	Output Level2
押す操作	Tree View	—	QUICK...	—	QUICK...

ノブ 1

カーソル❶（P127）と同じ機能です。

ノブ 2

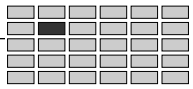
【↶回す】Output1(アウトプット 1)
サンプルの出力先を設定します。
サンプルには、アウトプット 1/2 の独立した 2 系統のステレオ出力先があり、ここではアウトプット 1 を設定します。

【設定値】off、StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2～AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef1～ Ef6(A4000では Ef1 ～ Ef3)

・StereoOut（ステレオアウト）…リアパネルのステレオアウト及びフロントパネルのヘッドフォン端子にステレオ出力します。

・AsgnOutL&R（アサイナブルアウト L&R）…リアパネルのアサイナブルアウト端子にステレオ出力します。

・AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6（アサイナブルアウト 1&2, 3&4, 5&6）…オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合に、対応するアサイナブルアウト端子にステレオ出力します。



- **DIG&OPT（デジタル & オプティカルアウト）**…オプションのI/O拡張ボード AIEB1を装着している場合に、デジタル及びオプティカルにステレオ出力します。
- **Ef1 ～ Ef6（エフェクト 1 ～ 6）（A4000 では Ef1 ～ Ef3)**…各エフェクトに出力します。

参考 **・AIEB1 を装着していない場合には、AsgnOut1&2、AsgnOut3&4、AsgnOut5&6、DIG&OPT を選択しても何も出力されません。**

ノブ 3

【↶回す】Output Level1(アウトプットレベル 1)
アウトプット 1 から出力するレベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

参考 **・サンプル自身の設定とイージーエディットの設定で、アウトプット 1 とアウトプット 2 が同じ出力先になるように設定されたサンプルでは、アウトプットレベル 1 とアウトプットレベル 2 のうち、大きい方のアウトプットレベルが有効になります。アウトプットレベル 1 や 2 を小さくしても音量が小さくならない場合は、サンプルやイージーエディットのアウトプット 1 と 2 の設定を確認してください。**

ノブ 4

【↶回す】Output2(アウトプット 2)
サンプルの出力先を設定します。
サンプルには、アウトプット 1/2 の独立した 2 系統のステレオ出力先があり、ここではアウトプット 2 を設定します。

【設定値】off、StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2 ～ AsgnOut5&6、DIG&OPT、Ef1 ～Ef6(A4000 では Ef1 ～ Ef3)

各設定値については、アウトプット 1(ノブ 2) をご覧ください。

ノブ 5

【↶回す】Output Level2(アウトプットレベル 2)
アウトプット 2 から出力するレベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

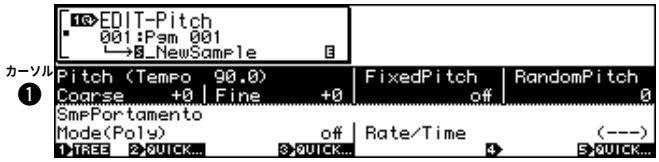
参考 **・サンプル自身の設定とイージーエディットの設定で、アウトプット 1 とアウトプット 2 が同じ出力先になるように設定されたサンプルでは、アウトプットレベル 1 とアウトプットレベル 2 のうち、大きい方のアウトプットレベルが有効になります。アウトプットレベル 1 や 2 を小さくしても音量が小さくならない場合は、サンプルやイージーエディットのアウトプット 1 と 2 の設定を確認してください。**

ピッチ

[EDIT] ボタン→[F2] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-Pitch」を選択

サンプルのチューニング、フィックスドピッチ、ランダムピッチ、ポルタメントを設定します。

カーソル ❶（ピッチ）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
↶回す操作	カーソル移動/ページ切替	Pitch Coarse	Pitch Fine	Fixed Pitch	Random Pitch
▲押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	—	QUICK...

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【↶回す】Pitch Coarse(ピッチコース)
サンプルの半音単位でのチューニングを設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 3

【↶回す】Pitch Fine(ピッチファイン)
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（半音＝ 100 セント）です。

【設定値】-63 ～ +63

参考 **・サンプルバンクをエディットしている場合は、「(---)」と表示されて設定できません。**

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【↶回す】Fixed Pitch(フィックスドピッチ)
サンプルが音程を持つか、持たないかを設定します。

【設定値】off, on

- **off**…サンプルが音程を持ちます。
- **on**…どの音程のノートオンを受信しても常に一定の音程で発音します。

ノブ 5

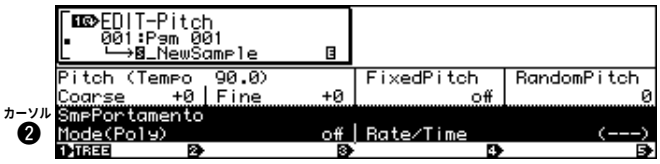
【↶回す】Random Pitch(ランダムピッチ)
発音するたびに微妙に音程を変化させる機能を設定します。

【設定値】0 ～ 63

参考
- 数値が大きいほど、音程の変化幅が大きくなります。
- 一度発音をはじめたら、ノートオフまで音程変化はありません。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

カーソル ❷（サンプルポルタメント）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	Sample Portamento Mode	–	Sample Portamento Rate/Time
押す操作	Tree View	–	–	–	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P129）と同じ機能です。

ノブ 3

【↶回す】Sample Portamento Mode
(サンプルポルタメントモード)
ポルタメント（直前に発音した音程から次に発音する音程まで、音程が滑らかに移行する機能）のかかり方を選択します。

【設定値】off、=Pgm、rate（fingered）、rate（fulltime）、time（fingered）、time（fulltime）

- **off**…サンプルポルタメントは機能しません。
- **=Pgm（プログラム）**…プログラムポルタメント（P91）の設定が有効になります。
- **rate（fingered）（レート（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。音程の移行時、音程の変化する速さが一定となります。（音程が離れているほど変化に時間がかかります）
- **rate（fulltime）（レート（フルタイム））**…常にポルタメントがかかります。音程の移行時、音程の変化する速さが一定となります。（音程が離れているほど変化に時間がかかります）
- **time（fingered）（タイム（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。音程の移行時、音程の変化にかかる時間が一定となります。
- **time（fulltime）（タイム（フルタイム））**…常にポルタメントがかかります。音程の移行時、音程の変化にかかる時間が一定となります。

参考
- fingeredと fulltime の差異は、ポリ / モノ(P127) で Mono が選択されているサンプルに対してのみ表れます。poly が選択されているサンプルに対しては、fingered と fulltime の差異は表れません。（常にポルタメントがかかります）

ノブ 5

【↶回す】Sample Portamento Rate/Time
(サンプルポルタメントレート / タイム)
ポルタメントの音程変化の速さまたは時間を設定します。
ポルタメントモードで rate（fingered）または rate（fulltime）を選択した場合には、その音程変化の速さ（サンプルポルタメントレート）を設定します。
ポルタメントモードで time（fingered）または time（fulltime）を選択した場合には、その音程変化にかかる時間（サンプルポルタメントタイム）を設定します。

【設定値】1 ～ 127

参考
- サンプルポルタメントモードが=Pgm の場合は設定できません。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

エクスパンド & ベロシティレンジ

[EDIT] ボタン→ [F2] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-Exp&Vel」を選択

エクスパンドでは、モノラルサンプルに音の厚みや拡がりを加えたり、ステレオサンプルを構成する 2 つのサンプルの発音を微妙にずらすことで、拡がりのある音場を作り出す機能を設定します。
ベロシティレンジでは、サンプルが発音するベロシティ域、ベロシティクロスフェードを設定します。

カーソル ❶（エクスパンド）

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Expand Detune	Expand Dephase	Expand Width	–
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	–

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【↶回す】Expand Detune(エクスパンドデチューン)
左右のサンプルのチューニングのずれの大きさを設定します。

【設定値】-7 ～ +7

参考 ・プラスとマイナスで、ずれ方の左右が逆転します。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 3

【↶回す】Expand Dephase(エクスパンドデフェイズ)
左右のサンプルのスタートアドレスのずれの大きさを設定します。

【設定値】-63 ～ +63

参考 ・プラスとマイナスで、ずれ方の左右が逆転します。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【↶回す】Expand Width(エクスパンドウィドス)
ウィドスでは、サンプルの拡がり幅を設定します。

【設定値】-63 ～ +63

参考 ・プラスとマイナスで、拡がり方の左右が逆転します。

・ステレオサンプルの場合には、+63 で通常の定位となります。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

カーソル ❷（ベロシティレンジ）

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Velocity Low Crossfade	Velocity Low Range	Velocity High Range	Velocity High Crossfade
押す操作	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P130）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Velocity Low Crossfade
(ベロシティロークロスフェード)
ベロシティローレンジより小さいベロシティになるにしたがって音量が少しずつ小さくなる度合いを設定します。

【設定値】0 ～ 127

参考 ・大きい値にするほど、より小さいベロシティでも発音するようになります。

・この機能は、ベロシティによってサンプルを切り替えるときに、各サンプル間の音色のつながりを滑らかにするときなどに利用します。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 3

【↶回す】Velocity Low Range(ベロシティローレンジ)
サンプルの発音するベロシティ域の下限を設定します。

【設定値】0 ～ベロシティハイレンジ

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 4

【↶回す】Velocity High Range(ベロシティハイレンジ)
サンプルの発音するベロシティ域の上限を設定します。

【設定値】ベロシティローレンジ～ 127

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 5

【↶回す】Velocity High Crossfade
(ベロシティハイクロスフェード)
ベロシティハイレンジより大きいベロシティになるにしたがって音量が少しずつ小さくなる度合いを設定します。

【設定値】0 ～ 127

参考 ・大きい値にするほど、より大きいベロシティでも発音するようになります。

・この機能は、ベロシティによってサンプルを切り替えるときに、各サンプル間の音色のつながりを滑らかにするときなどに利用します。

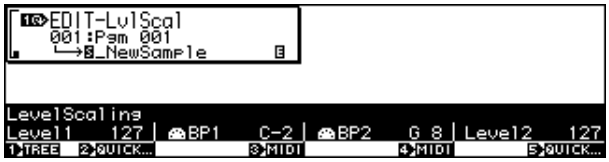
【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

レベルスケーリング

[EDIT] ボタン→ [F2] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-LvlScal」を選択

レベルスケーリングでは、発音する音程によって、レベル（音量）を変化させる機能を設定します。

参考 ・サンプルの音色によっては、音程が高くなるにしたがって音量が大きくなるように聞こえたり、音程が低くなるにしたがって音量が大きくなるように聞こえたりすることがあります。レベルスケーリングは、このような場合に利用します。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Level1	Breakpoint1	Breakpoint2	Level2
押す操作	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Level1(レベル 1)
ブレイクポイント 1 の音程でのレベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 3

【回す】Breakpoint1(ブレイクポイント 1)
ブレイクポイント 1 では、レベルの変化が行われる下限の音程を設定します。
ここで設定した音程より低い音程は、すべてレベル 1 で出力されます。

【設定値】C-2 ～ G8(ブレイクポイント 2 より高い音程を設定することはできません。)

参考 ・ノートディスプレイタイプ（UTILITY-SYSTEM-Custom）（P198）で name が選択されている場合は「C3」などといった音名で、number が選択されている場合には「60」などといった数字で設定します。

【押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 4

【回す】Breakpoint2(ブレイクポイント 2)
ブレイクポイント 2 では、レベルの変化が行われる上限の音程を設定します。
ここで設定した音程より高い音程は、すべてレベル 2 で出力されます。

【設定値】C-2 ～ G8(ブレイクポイント 1 より低い音程を設定することはできません。)

【押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 5

【回す】Level2(レベル 2)
ブレイクポイント 2 の音程でのレベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

3. FILTER（フィルター）

サンプルに効果を与えるフィルターやイコライザーを設定します。
フィルターの効果の大きさ（カットオフフリケンシーやウィドス）をベロシティや音程によって変化させることができます。

参考
- **この他にも、フィルターのカットオフフリケンシーをフィルターEG や LFO を使って変化させることもできます。(P138, 143)**
- **フィルターのエディット中に[COMMAND/EXIT]ボタンを押すと、セーブやリバートなどを行うことができます。**

[EDIT] ボタンを押してから [F3] ボタンを押すと、フィルターに入ります。
Fltr&EQ(フィルター & イコライザー)（P133）、FltrScal(フィルタースケーリング)（P135）の 2 ページがあります。

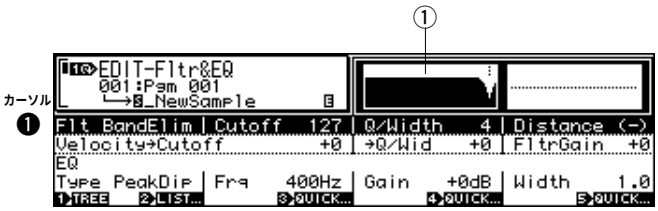
参考
- **ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。**

フィルター & イコライザー

[EDIT] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-Fltr&EQ」を選択

フィルター & イコライザーでは、サンプルに効果を与えるフィルターやイコライザーを設定します。

カーソル ❶（フィルター）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Filter Type	Cutoff	Q/Width	Cutoff Distance
押す操作	Tree View	Filter Type List...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

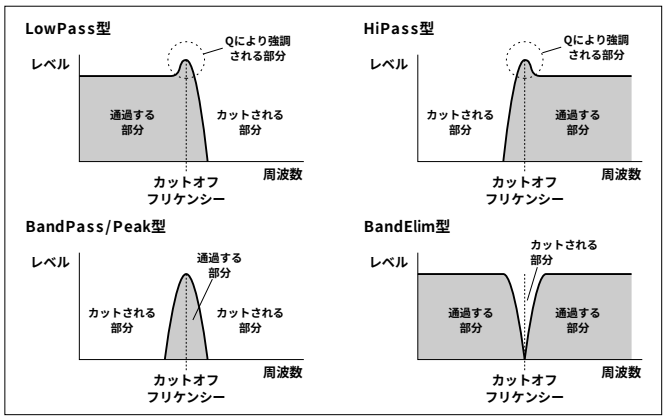
【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【↶回す】Filter Type(フィルタータイプ)
フィルターの種類を設定します。

【設定値】Bypass、LowPass1 ～ 3、HiPass1 ～ 2、BandPass、BandElim、Peak1 ～ 2、2Peaks、2Dips、DualLPFs、LPF+Peak、DualHPFs、HPF+Peak、LPF+HPF

- **Bypass（バイパス）**…フィルターを使いません。
- **LowPass1（ローパスフィルター 1）**…カットオフフリケンシーよりも低い周波数だけを通過させる（高い周波数をカットする）フィルターです。
- **LowPass2（ローパスフィルター 2）**…ローパスフィルター 1 の Q（レゾナンス）を極端に強調させたフィルターです。
- **LowPass3（ローパスフィルター 3）**…ローパスフィルター 1 とローパスフィルター 2 の中間の特徴を持つフィルターです。
- **HiPass1（ハイパスフィルター 1）**…カットオフフリケンシーよりも高い周波数だけを通過させる（低い周波数をカットする）フィルターです。
- **HiPass2（ハイパスフィルター 2）**…ハイパスフィルター 1 の Q（レゾナンス）を極端に強調させたフィルターです。
- **BandPass（バンドパスフィルター）**…カットオフフリケンシー付近の周波数だけを通過させるフィルターです。
- **BandElim（バンドエリミネートフィルター）**…カットオフフリケンシー付近の周波数をカットし、それ以外の周波数を通過させるフィルターです。
- **Peak1（ピーク 1 フィルター）**…カットオフフリケンシー付近の周波数を強調しつつ通過させるフィルターです。
- **Peak2（ピーク 2 フィルター）**…ピーク 1 に元の音をミックスしたフィルターです。
- **2Peaks（ツーピークスフィルター）**…ピークを 2 つ合成させたフィルターです。
- **2Dips（ツーディップスフィルター）**…バンドエリミネートフィルターを 2つ合成させたフィルターです。
- **DualLPFs（デュアルローパスフィルター）**…ローパスフィルターを 2 つ合成させたフィルターです。
- **LPF+Peak（ローパスフィルター＋ピークフィルター）**…ローパスフィルターとピークフィルターを合成させたフィルターです。
- **DualHPFs（デュアルハイパスフィルター）**…ハイパスフィルターを 2 つ合成させたフィルターです。
- **HPF+Peak（ハイパスフィルター＋ピークフィルター）**…ハイパスフィルターとピークフィルターを合成させたフィルターです。
- **LPF+HPF（ローパスフィルター＋ハイパスフィルター）**…ローパスフィルターとハイパスフィルターを合成させたフィルターです。



【▲押す】Filter Type List...(フィルタータイプリスト)
フィルタータイプの一覧画面を表示します。

ノブ 3

【↶回す】Cutoff(カットオフ)
フィルターの中心周波数を設定します。
フィルタータイプの解説図のように、各フィルターは、このカットオフを境にして通過 / カットを行います。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【↶回す】Q/Width(Q/ ウィドス)
Q/ ウィドスでは、フィルター効果の Q（レゾナンス）または帯域幅を設定します。

【設定値】0 ～ 31

参考
- フィルタータイプで、BandPass、BandElim、2Dips 以外を選択した場合には、フィルタータイプの解説図のカットオフ付近の強調される量が変化します。LowPass2、HiPass2、Peak1、Peak2 で設定値を大きくすると、音色によっては歪む場合があります。
- フィルタータイプで、BandPass を選択した場合には、この設定値が大きいほど、フィルタータイプの解説図のカットオフ部分の幅（通過する部分の幅）が広くなります。
- フィルタータイプで、BandElim または 2Dips を選択した場合には、この設定値が小さいほど、フィルタータイプの解説図のカットオフ部分の幅（カットされる部分の幅）が広くなります。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

【↶回す】Cutoff Distance(カットオフディスタンス)
2 つのフィルターが合成されたフィルタータイプ (2Peaks ～ LPF+HPF) では、2 つめのカットオフフリケンシーを指定する必要があります。
カットオフディスタンスでは、カットオフ (ノブ 3) を基準にして、2 つめのカットオフまでの距離を設定します。

【設定値】-63 ～ +63

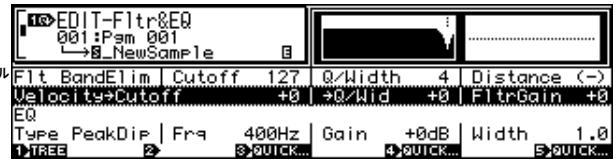
参考
- LPF+Peak、HPF+Peak、LPF+HPF の場合、「+」の左側のフィルターのカットオフフリケンシーはカットオフ（ノブ 3）で指定した値になります。「+」の右側のフィルターのカットオフフリケンシーはカットオフ (ノブ 3) で指定した値にカットオフディスタンス (ノブ 5) の値を加えた値になります。カットオフディスタンス (ノブ 5) を 0 にすると、2 つのカットオフフリケンシーが一致します。マイナスの数値を設定すると、2 つのカットオフフリケンシーの上下関係が逆転します。
- フィルタータイプ (ノブ 2) で、2 つのフィルターが合成されたフィルタータイプが選択されていない場合は、このカットオフディスタンスは設定できません。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

【画面説明】

① 設定されたフィルターが通過させる周波数のおよその形状を図示しています。

カーソル ❷（フィルターセンシティビティ）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
↶回す操作	カーソル移動/ページ切替	–	Cutoff Velocity Sensitivity	Q/Width Velocity Sensitivity	Filter Gain
▲押す操作	Tree View	–	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P133）と同じ機能です。

ノブ 3

【↶回す】Cutoff Velocity Sensitivity
(カットオフベロシティセンシティビティ)
ベロシティを使ってフィルターのカットオフを変化させる機能を設定します。

【設定値】-63 ～ +63、Rnd1 ～ Rnd5

参考
- プラスの数値を設定した場合は、ベロシティが大きいほどカットオフが高くなります。マイナスの数値を設定した場合は、ベロシティが大きいほどカットオフが低くなります。
- Rnd1 ～ Rnd5 では、Rnd 値が大きいほど、発音のたびにカットオフがより幅広くランダムに変化します。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【↶回す】Q/Width Velocity Sensitivity
(Q/ ウィドスベロシティセンシティビティ)
ベロシティを使ってフィルターの Q/ ウィドスを変化させる機能を設定します。

【設定値】-63 ～ +63、Rnd1 ～ Rnd5

参考
- プラスの数値を設定した場合は、ベロシティが大きいほど Q/ ウィドスが大きくなります。マイナスの数値を設定した場合は、ベロシティが大きいほど Q/ ウィドスが小さくなります。
- Rnd1 ～ Rnd5 では、Rnd 値が大きいほど、発音のたびに Q/ ウィドスがより幅広くランダムに変化します。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

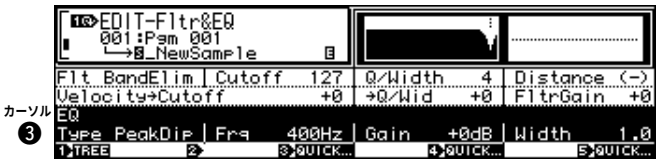
ノブ 5

【↶回す】Filter Gain(フィルターゲイン)
フィルター出力の音量を設定します。
設定値を大きくすると、音色や同時発音数によっては歪む場合があります。

【設定値】-31 ～ +31

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

カーソル ❸（イコライザー）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Sample EQ Type	Sample EQ Frequency	Sample EQ Gain	Sample EQ Width
押す操作	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P133）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Sample EQ Type(サンプルイコライザータイプ)
イコライザーのタイプを設定します。

【設定値】Peak/Dip、LoShelv、HiShelv

- **Peak/Dip（ピーク / ディップタイプ）**…イコライザーフリケンシー付近の周波数を、増幅または減衰させます。
- **LoShelv（ローシェルビングタイプ）**…イコライザーフリケンシー付近より低い周波数を、増幅または減衰させます。
- **HiShelv（ハイシェルビングタイプ）**…イコライザーフリケンシー付近より高い周波数を、増幅または減衰させます。

ノブ 3

【↶回す】Sample EQ Frequency
(サンプルイコライザーフリケンシー)
イコライザーの周波数ポイントを設定します。

【設定値】32Hz ～ 16.0kHz

参考 **・イコライザータイプによって設定できる範囲が異なります。**

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 4

【↶回す】Sample EQ Gain(サンプルイコライザーゲイン)
周波数ポイントでのゲイン（増幅あるいは減衰の大きさ）を設定します。

【設定値】-12dB ～ +12dB

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

【↶回す】Sample EQ Width(サンプルイコライザーウィドス)
ウィドスでは、強調、減衰を行う幅を設定します。
設定値が小さいほど、広い幅にわたって増幅、減衰が行われます。

【設定値】1.0 ～ 12.0

参考 **・イコライザータイプがピーク / ディップスタイプ以外の場合は設定できません。**

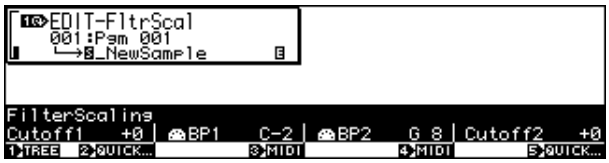
【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

フィルタースケーリング

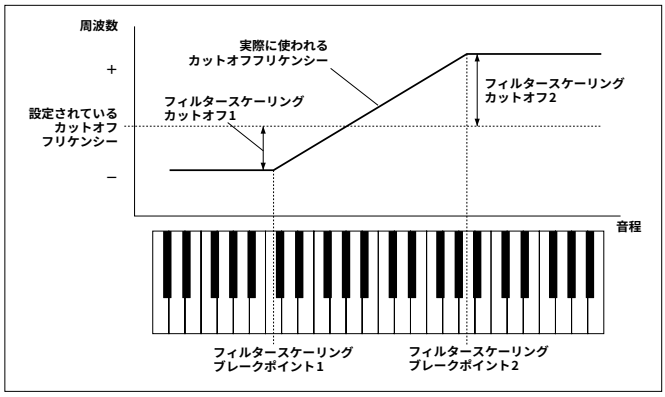
[EDIT] ボタン→ [F3] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-FltrScal」を選択

フィルタースケーリングでは、発音する音程によって、フィルターのカットオフフリケンシーを変化させる機能を設定します。

参考 **・この画面で設定したフィルタースケーリングカットオフ 1(ノブ 2)、フィルタースケーリングカットオフ 2(ノブ 5) の値をカットオフに反映させるとカットオフの設定可能範囲を超えてしまうような場合、設定可能範囲以上のカットオフの変化は得られません。**



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Filter Scaling Cutoff1	Filter Scaling Breakpoint1	Filter Scaling Breakpoint2	Filter Scaling Cutoff2
押す操作	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...



ノブ 1

【↶回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【↶回す】Filter Scaling Cutoff1
(フィルタースケーリングカットオフ 1)
フィルタースケーリングブレイクポイント 1 の音程でのカットオフの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 3

【↶回す】Filter Scaling Breakpoint1
(フィルタースケーリングブレイクポイント 1)
カットオフフリケンシーの変化が行われる下限の音程を設定します。
ここで設定した音程より低い音程は、すべてフィルタースケーリングカットオフ 1 の変化量が適用されます。

【設定値】C-2 ～ G8
(フィルタースケーリングブレイクポイント 2 より高い音程を設定することはできません)

参考 **・UTILITY - SYSTEM - CustomのNoteでnameが選択されている場合は「C3」などといった音名で、number が選択されている場合には「60」などといった数字で設定します。(P198)**

【▲押す】MIDI(MIDI入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 4

【↶回す】Filter Scaling Breakpoint2
(フィルタースケーリングブレイクポイント 2)
カットオフフリケンシーの変化が行われる上限の音程を設定します。
ここで設定した音程より高い音程は、すべてフィルタースケーリングカットオフ 2 の変化量が適用されます。

【設定値】C-2 ～ G8
(フィルタースケーリングブレイクポイント 1 より低い音程を設定することはできません)

【▲押す】MIDI(MIDI入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 5

【↶回す】Filter Scaling Cutoff2
(フィルタースケーリングカットオフ 2)
フィルタースケーリングブレイクポイント 2 の音程でのカットオフの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

4. EG（イージー）

「ノートオン～ノートオフ～消音」の過程で音量や音色、音程を変化させるためのアンプリチュード EG、フィルター EG、ピッチ EG を設定します。

参考 ・EG のエディット中に [COMMAND/EXIT] ボタンを押すと、セーブやリバートなどを行うことができます。

[EDIT] ボタンを押してから [F4] ボタンを押すと、EG に入ります。AmpEG(アンプリチュード EG)(P137)、FilterEG(フィルター EG)(P138)、PitchEG(ピッチ EG)(P140) の 3 ページがあります。

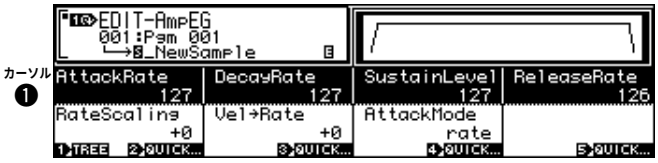
参考 ・ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。

アンプリチュード EG

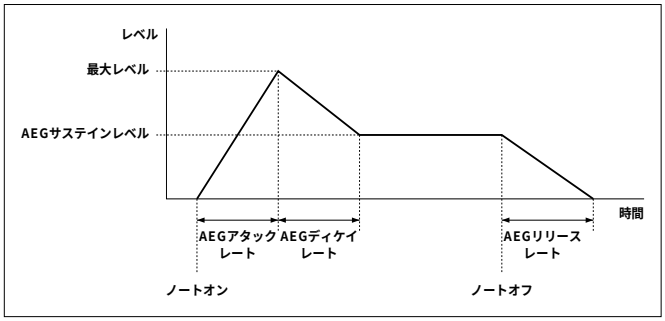
[EDIT] ボタン→ [F4] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-AmpEG」を選択

アンプリチュード EG では、「ノートオン～ノートオフ～消音」の過程での音量の変化を設定します。

カーソル ❶（アンプリチュード EG レート / レベル）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	AEG Attack Rate	AEG Decay Rate	AEG Sustain Level	AEG Release Rate
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...



ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【⬆押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【↶回す】AEG Attack Rate(アンプリチュードEGアタックレート)
レベル 0（ノートオンの瞬間）から最大レベルに移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。

【設定値】0 ～ 127

参考 ・AEG アタックモード（カーソル ❷ ノブ 4）で hold が選択されている場合、アタックレートは最大レベルの持続時間（正確には時間の逆数：数値が大きいほど持続時間が短い）の設定となります。（P138）

【⬆押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【↶回す】AEG Decay Rate(アンプリチュードEGディケイレート)
最大レベルからサステインレベルに移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。

【設定値】0 ～ 127

参考 ・次の AEG サステインレベル（ノブ 4）が 127 に設定されている場合、この設定は無効となります。

【⬆押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【↶回す】AEG Sustain Level(アンプリチュードEGサステインレベル)
鍵盤を押している間、持続するレベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【⬆押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

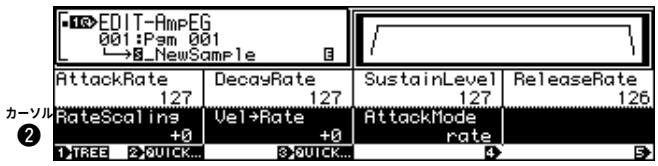
ノブ 5

【↶回す】AEG Release Rate(アンプリチュードEGリリースレート)
ノートオフ後、AEG サステインレベルからレベル 0 に移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。（127 を設定した場合、ノートオフと同時に発音が止まります）

【設定値】0 ～ 127

【⬆押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❷（アンプリチュード EG モード）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	AEG Rate Scaling	AEG Rate Velocity Sensitivity	AEG Attack Mode	–
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	–	–

ノブ 1

カーソル ❶（P137）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】AEG Rate Scaling
(アンプリチュード EG レートスケーリング)
音程がアンプリチュード EG の各レート（アタックレート、ディケイレート、リリースレート）に与える影響を設定します。
プラスの数値を設定すると、音程が高くなるにしたがって各レートが大きく（変化が速く）なります。マイナスの数値を設定すると、音程が高くなるにしたがって各レートが小さく（変化が遅く）なります。

【設定値】-7 ～ +7

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【↶回す】AEG Rate Velocity Sensitivity
(アンプリチュードEGレートベロシティセンシティビティ)
ベロシティがアンプリチュード EG の各レート（アタックレート、ディケイレート、リリースレート）に与える影響を設定します。
プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レートが大きく（変化が速く）なります。マイナスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レートが小さく（変化が遅く）なります。

【設定値】-63 ～ +63

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

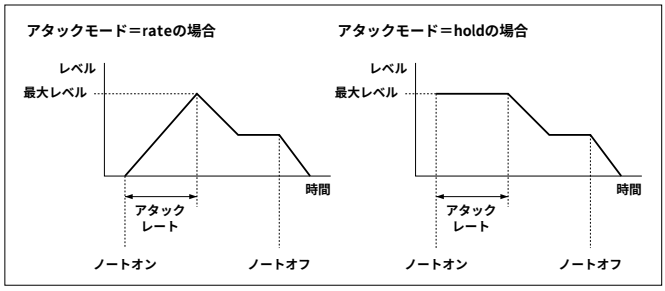
【↶回す】AEG Attack Mode(アンプリチュードEGアタックモード)
ノートオンの瞬間に、レベル 0 からサンプルの発音をはじめるか、最大レベルからサンプルの発音をはじめるかを設定します。

【設定値】rate, hold, rate2

- **rate（レート）**…レベル 0 からサンプルの発音がはじまります。
- **hold（ホールド）**…最大レベルからサンプルの発音がはじまります。したがって、このときアタックレートでは、最大レベルを持続する時間（正確には時間の逆数：数値が大きいほど持続時間が短い）を設定することになります。(→ P. 137)

  参考 **・この機能は、サンプルの立ち上がりの音を完全に再現したい場合や、最大レベルで発音をしばらく持続した後、サステインレベルに下げたい場合などに利用します。**

- **rate2（レート 2）**…rate のバリエーションです。

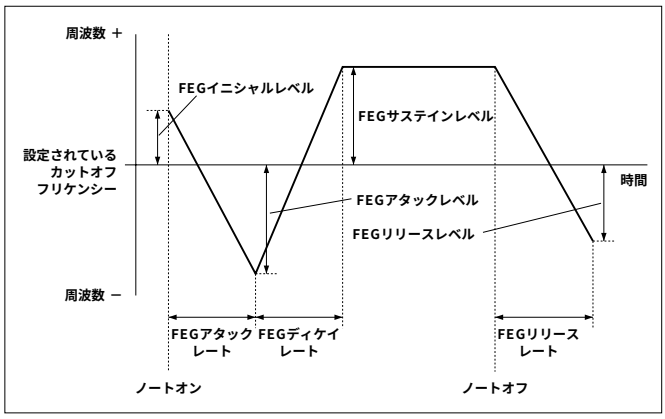


フィルター EG

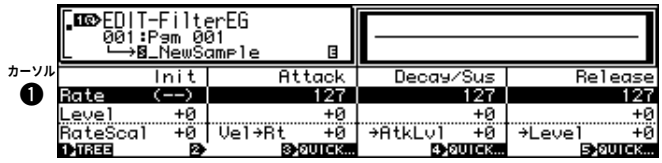
[EDIT] ボタン→ [F4] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-FilterEG」を選択

「ノートオン～ノートオフ～消音」の過程でのフィルター（カットオフフリケンシー）の変化を設定します。
下図で示されている「設定されているカットオフフリケンシー」は、カットオフ（P134）で設定します。

参考 **・EDIT - FILTER - Fltr&EQ のフィルタータイプで Bypass が選択されている場合には、フィルター EG の設定は、一切無効となります。**



カーソル ❶（フィルター EG レート）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	—	FEG Attack Rate	FEG Decay Rate	FEG Release Rate
押す操作	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 3

【↶回す】**FEG Attack Rate(フィルター EG アタックレート)**
FEG イニシャルレベル（ノートオンの瞬間のカットオフの変化量）から FEG アタックレベルに移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】**QUICK...(クイック入力)**
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【↶回す】**FEG Decay Rate(フィルター EG ディケイレート)**
FEG アタックレベルから FEG サステインレベルに移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】**QUICK...(クイック入力)**
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 5

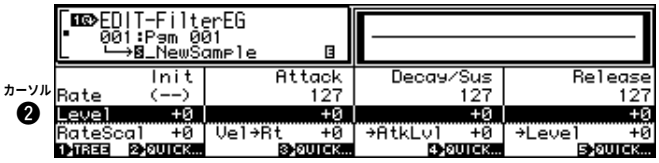
【↶回す】**FEG Release Rate(フィルター EG リリースレート)**
ノートオフ後、FEG サステインレベルから FEG リリースレベルに移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。

【設定値】0 ～ 127

参考 **・アンプリチュード EG（P137）のリリースレートの数値が大きい場合（たとえば 127 などに設定されている場合）、このリリースレートで設定した音色の変化は確認できません。（その前に発音が終ってしまうためです）**

【▲押す】**QUICK...(クイック入力)**
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❷（フィルター EG レベル）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	FEG Init Level	FEG Attack Level	FEG Sustain Level	FEG Release Level
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

参考 **・この画面で設定した各レベル（カットオフからの変化量）をカットオフに反映させると、カットオフの設定可能範囲を超えてしまうような場合、設定可能範囲以上のカットオフの変化は得られません。**

ノブ 1

カーソル ❶（P138）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】**FEG Init Level(フィルター EG イニシャルレベル)**
ノートオンの瞬間のカットオフの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】**QUICK...(クイック入力)**
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【↶回す】**FEG Attack Level(フィルター EG アタックレベル)**
FEG イニシャルレベルの次の目標となるカットオフの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】**QUICK...(クイック入力)**
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【↶回す】**FEG Sustain Level(フィルター EG サステインレベル)**
FEG アタックレベルの次の目標となるカットオフの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】**QUICK...(クイック入力)**
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

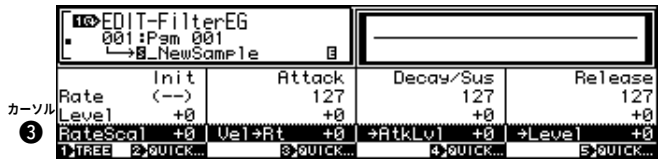
ノブ 5

【↶回す】**FEG Release Level(フィルター EG リリースレベル)**
ノートオフ後、FEG サステインレベルの次の目標となるカットオフの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】**QUICK...(クイック入力)**
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❸（フィルター EG モード）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	FEG Rate Scaling	FEG Rate Velocity Sensitivity	FEG Attack Level Velocity Sensitivity	FEG Level Velocity Sensitivity
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P138）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】**FEG Rate Scaling(フィルターEG レートスケーリング)**
音程がフィルター EG の各レート（FEG アタックレート、FEG ディケイレート、FEG リリースレート）に与える影響を設定します。
プラスの数値を設定すると、音程が高くなるにしたがって

各レートが大きく（変化が速く）なります。マイナスの数値を設定すると、音程が高くなるにしたがって各レートが小さく（変化が遅く）なります。

【設定値】-7 ～ +7

【 ▲ 押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【↶回す】FEG Rate Velocity Sensitivity (フィルター EG レートベロシティセンシティビティ)
ベロシティがフィルター EG の各レート（FEG アタックレート、FEG ディケイレート、FEG リリースレート）に与える影響を設定します。
プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レートが大きく（変化が速く）なります。マイナスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レートが小さく（変化が遅く）なります。

【設定値】-63 ～ +63

【 ▲ 押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【↶回す】FEG Attack Level Velocity Sensitivity(フィルター EG アタックレベルベロシティセンシティビティ)
ベロシティがフィルター EG の FEG イニシャルレベルと FEG アタックレベルに与える影響を設定します。
プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって FEG イニシャルレベルと FEG アタックレベルが大きく（変化量の絶対値が大きく）なります。マイナスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって FEG イニシャルレベルと FEG アタックレベルが小さく（変化量の絶対値が小さく）なります。

【設定値】-63 ～ +63

【 ▲ 押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 5

【↶回す】FEG Level Velocity Sensitivity (フィルター EG レベルベロシティセンシティビティ)
ベロシティがフィルター EG の各レベル（FEG イニシャルレベル、FEG アタックレベル、FEG サステインレベル、FEG リリースレベル）に与える影響を設定します。
プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レベルが大きく（変化量の絶対値が大きく）なります。マイナスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レベルが小さく（変化量の絶対値が小さく）なります。

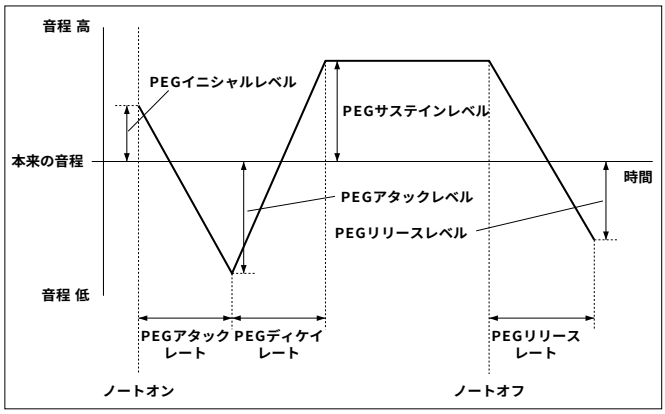
【設定値】-63 ～ +63

【 ▲ 押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

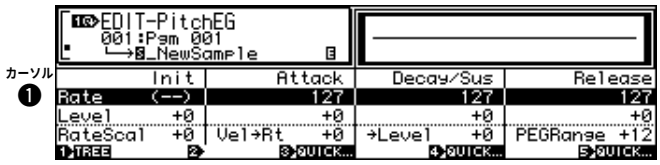
ピッチ EG

[EDIT] ボタン→ [F4] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-PitchEG」を選択

「ノートオン～ノートオフ～消音」の過程でのピッチ（音程）の変化を設定します。



カーソル ❶（ピッチ EG レート）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	PEG Attack Rate	PEG Decay Rate	PEG Release Rate
押す操作	Tree View	–	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【 ▲ 押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 3

【↶回す】PEG Attack Rate(ピッチ EG アタックレート)
PEG イニシャルレベル（ノートオンの瞬間のピッチ変化量）から PEG アタックレベルに移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。

【設定値】0 ～ 127

【 ▲ 押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【↶回す】PEG Decay Rate(ピッチ EG ディケイレート)
PEG アタックレベルから PEG サステインレベルに移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。
【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 5

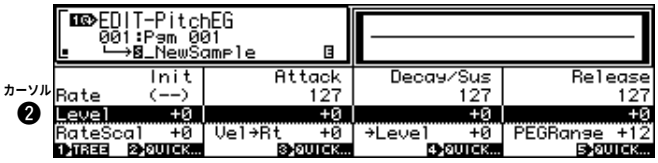
【↶回す】PEG Release Rate(ピッチ EG リリースレート)
ノートオフ後、PEG サステインレベルから PEG リリースレベルに移行する速さを設定します。
設定値が大きいほど、すばやい変化となります。

【設定値】0 ～ 127

参考 **・アンプリチュード EG リリースレート（P137）の数値が大きい場合（たとえば 127 などに設定している場合）、この PEG リリースレートで設定した音程の変化は確認できません。（その前に発音が終ってしまうためです）**

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❷（ピッチ EG レベル）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	PEG Initial Level	PEG Attack Level	PEG Sustain Level	PEG Release Level
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

参考 **・各レベルを最大（+127 または -127）にしたとき、どれだけの音程変化が得られるかは、PEG レンジ（P142）で設定します。**

ノブ 1

カーソル ❶（P140）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】PEG Initial Level(ピッチ EG イニシャルレベル)
ノートオンの瞬間のピッチの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【↶回す】PEG Attack Level(ピッチ EG アタックレベル)
PEG イニシャルレベルの次の目標となるピッチの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【↶回す】PEG Sustain Level(ピッチ EG サステインレベル)
PEG アタックレベルの次の目標となるピッチの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

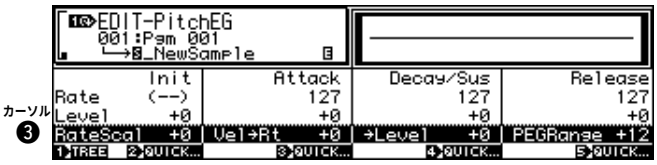
ノブ 5

【↶回す】PEG Release Level(ピッチ EG リリースレベル)
ノートオフ後、PEG サステインレベルの次の目標となるピッチの変化量を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❸（ピッチ EG モード）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	PEG Rate Scaling	PEG Rate Velocity Sensitivity	PEG Level Velocity Sensitivity	PEG Range
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P140）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】PEG Rate Scaling(ピッチ EG レートスケーリング)
音程がピッチ EG の各レート（PEG アタックレート、PEG ディケイレート、PEG リリースレート）に与える影響を設定します。プラスの数値を設定すると、音程が高くなるにしたがって各レートが大きく（変化が速く）なります。マイナスの数値を設定すると、音程が高くなるにしたがって各レートが小さく（変化が遅く）なります。

【設定値】-7 ～ +7

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【↶回す】PEG Rate Velocity Sensitivity
(ピッチ EG レートベロシティセンシティビティ)
ベロシティがピッチ EG の各レート（PEG アタックレート、PEG ディケイレート、PEG リリースレート）に与える影響を設定します。プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レートが大きく（変化が速く）なります。マイナスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レートが小さく（変化が遅く）なります。

【設定値】-63 ～ +63

【 ⬆ 押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【 ↶ 回す】PEG Level Velocity Sensitivity
(ピッチ EG レベルベロシティセンシティビティ)
ベロシティがピッチ EG の各レベル（PEG イニシャルレベル、PEG アタックレベル、PEG サステインレベル、PEG リリースレベル）に与える影響を設定します。
プラスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レベルが大きく（変化量の絶対値が大きく）なります。マイナスの数値を設定すると、ベロシティが大きくなるにしたがって各レベルが小さく（変化量の絶対値が小さく）なります。

【設定値】-63 ～ +63

【 ⬆ 押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 5

【 ↶ 回す】PEG Range(ピッチ EG レンジ)
ピッチ EG レンジでは、ピッチ EG の変化幅を、半音単位で設定します。
ピッチ EG の各レベル（PEG イニシャルレベル、PEG アタックレベル、PEG サステインレベル、PEG リリースレベル）を最大値（+127 または -127）にしたとき、ここで設定した幅の変化が得られます。
マイナスの数値を設定すると、各レベルの値がプラス、マイナス反転して効果を与えます。

【設定値】-63 ～ +63

【 ⬆ 押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

5. LFO（エルエフオー）

音量や音色、音程の周期的な揺れを生み出すための LFO を設定します。

参考 **・LFO のエディット中に [COMMAND/EXIT] ボタンを押して、セーブやリバートなどを行うことができます。**

[EDIT] ボタンを押してから [F5] ボタンを押すと、LFO に入ります。LFO(エルエフオー) の 1 ページがあります。

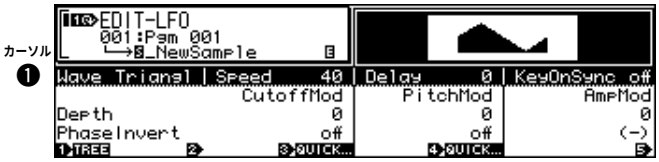
参考 **・ページを切り替える手順については、「第 3 章 基礎知識」(P77) をご覧ください。**

LFO

[EDIT] ボタン→ [F5] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-LFO」を選択

LFO（エルエフオー）では、音量や音色、音程の周期的な揺れを生み出すための LFO を設定します。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	LFO Wave	LFO Speed	LFO Delay	LFO Key On Sync
押す操作	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

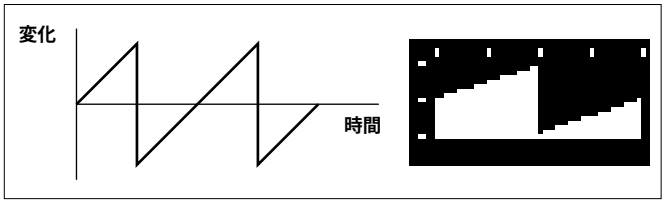
【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

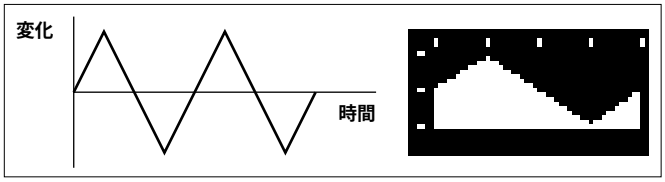
【回す】LFO Wave(LFO ウェーブ)
LFO のゆれの形状を、次の中から選択します。

【設定値】Saw、Triangle、Square、S/H

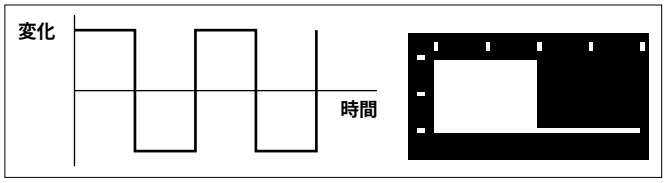
・Saw(鋸歯状波)



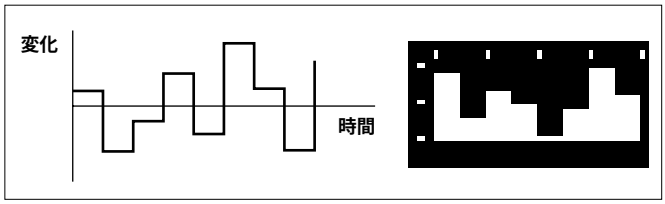
・Triangle(三角波)



・Square(矩形波)



・S/H(サンプル & ホールド)…ランダムな変化となります。



ノブ 3

【回す】LFO Speed(LFO スピード)
LFO のゆれの速さを設定します。
設定値が大きいほど、速いゆれとなります。

【設定値】1 ～ 128

参考 **・S/H のスピードは、プログラムで設定します。LFO ウェーブ（ノブ 2）で S/H を選択した場合、現在選択されているプログラムで設定されているスピードが表示され、設定はできません。（P107）**

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【回す】LFO Delay(LFO ディレイ)
ノートオンを受信した後、ゆれがはじまるまでの遅延時間を設定します。
設定値が大きいほど、ゆれがはじまるまでの時間が長く、また、変化幅がゆっくりと大きくなっていきます。

【設定値】0 ～ 127

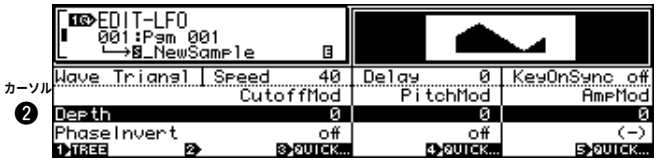
【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 5

【回す】LFO Key On Sync(LFO キーオンシンク)
発音時、ゆれの開始する位相を一定にするか、しないかを設定します。
on を選択すると、キーオンのたびに前記 LFO ウェーブ波形図の左端のポイントからゆれがはじまります。

【設定値】off, on

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	Cutoff Mod Depth	Pitch Mod Depth	Amp Mod Depth
押す操作	Tree View	–	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P143）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Cutoff Mod Depth
(カットオフモジュレーションデプス)
LFO のゆれがフィルターのカットオフフリケンシーにどれだけ影響を与えるかを設定します。
設定値が大きいほど、カットオフフリケンシーのゆれ幅が大きくなります。

【設定値】0 ～ 127

参考 ・**EDIT-FILTER-Fltr&EQ のフィルタータイプで、Bypass が選択されている場合には、この設定は無効になります。**

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【回す】Pitch Mod Depth(ピッチモジュレーションデプス)
LFO のゆれがピッチにどれだけ影響を与えるかを設定します。
設定値が大きいほど、ピッチのゆれ幅が大きくなります。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

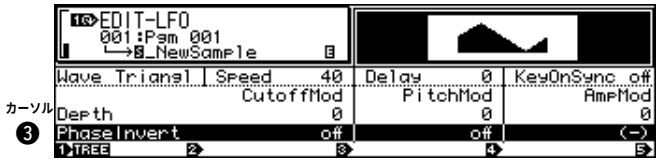
ノブ 5

【回す】Amp Mod Depth
(アンプリチュードモジュレーションデプス)
LFO のゆれがアンプリチュードにどれだけ影響を与えるかを設定します。
設定値が大きいほど、音量のゆれ幅が大きくなります。

【設定値】0 ～ 127

【▲押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	Cutoff Mod Phase Invert	Pitch Mod Phase Invert	–
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

カーソル ❶（P143）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Cutoff Mod Phase Invert
(カットオフモジュレーションフェイズインバート)
フェイズインバートでは、LFO の位相の反転の有無を設定します。
on を選択すると、LFO のゆれの上下（プラス／マイナス）が反転します。ちょうどウェーブの上下が反転したゆれになります。

【設定値】off、on

ノブ 4

【回す】Pitch Mod Phase Invert
(ピッチモジュレーションフェイズインバート)
フェイズインバートでは、LFO の位相の反転の有無を設定します。
on を選択すると、LFO のゆれの上下（プラス／マイナス）が反転します。ちょうどウェーブの上下が反転したゆれになります。

【設定値】off、on

6. MIDI/CTRL（MIDI / コントロール）

サンプルが発音に使う MIDI 受信チャンネルや、各種コントローラーの機能などを設定します。

参考 ・**MIDI / コントロールのエディット中に [COMMAND/EXIT] ボタンを押して、セーブやリバートなどを行うことができます。**

[EDIT] ボタンを押してから [F6] ボタンを押すと、MIDI/ コントロールに入ります。
MIDISet(MIDI セット)（P145）、SmpCtrlA(サンプルコントローラー A)（P146）、SmpCtrlB(サンプルコントローラー B)（P146）の 3 ページがあります。

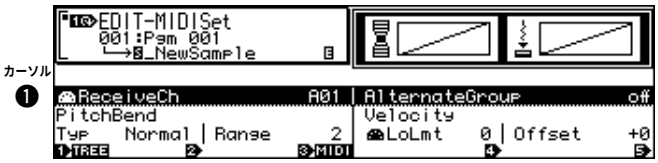
参考 ・**ページを切り替える手順については、「第 3 章　基礎知識」(P77) をご覧ください。**

MIDI セット

[EDIT] ボタン→ [F6] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-MIDISet」を選択

MIDI セットでは、サンプルのレシーブチャンネルの設定や、ピッチベンドやベロシティの受信に関する設定などを行います。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	Receive Channel	–	Altern ateGroupe
押す操作	Tree View	–	MIDI	–	–

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 3

【回す】Receive Channel(レシーブチャンネル)
レシーブチャンネルでは、サンプルの発音に使う MIDI レシーブチャンネルを設定します。

【設定値】A01 ～ A16、B01 ～ B16、Bch(A4000 では 01 ～ 16、Bch)

- **A01 ～ A16、B01 ～ B16**…設定したチャンネルで送信された信号にしたがって、発音します。
- **Bch**…ベーシックチャンネル（P89）で設定されているチャンネルが使われます。

【押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 5

【回す】Alternate Groupe(オルタネートグループ)
同時に発音しないようにするためのグループを設定します。
オルタネートグループは、1 ～ 16 の 16 組を使うことができます。

【設定値】off、1 ～ 16

ヒント ・**たとえば、ドラムセットのハイハットは、オープンしたときの音色とクローズしたときの音色が大きく異なります。また、通常ドラムセットにハイハットは 1 つだけですので、オープンハイハットとクローズハイハットの音が同時に鳴ることはありません。このような楽器の音を再現する場合にオルタネートグループを利用します。オープンハイハットのサンプルと、クローズハイハットのサンプルの両方にオルタネートグループの同じ番号を設定しておけば、両サンプルが同時に発音することがなくなります。オープンハイハットが発音している最中に、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発音を中断し、クローズハイハットを発音します。**

参考 ・**オルタネートグループで off 以外（1 ～ 16）を選択すると、和音が出ない状態となります。**

カーソル ❷

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Pitch Bend Type	Pitch Bend Range	Velocity Low Limit	Velocity Offset
押す操作	Tree View	LIST...	QUICK...	MIDI	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P145）と同じ機能です。

ノブ 2

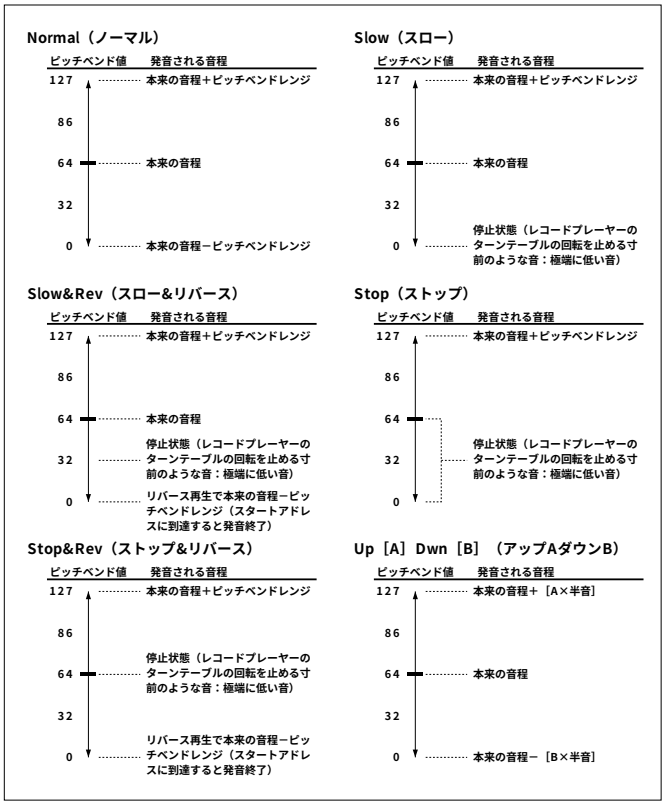
【回す】Pitch Bend Type(ピッチベンドタイプ)
外部 MIDI 機器のピッチベンドホイールが、サンプルの発音（音程）にどのような効果を与えるかを設定します。

【設定値】Normal ～ Up&Dwn12

Up2 Dwn3 ～ Up3 Dwn12 は、図の Up [A] Dwn [B] の A と B に各数字をあてはめてください。また、Up&Dwn12 は、上下 1 オクターブの音程に急激に変化します。

参考 ・**ループの設定されているサンプルの場合も、Slow&Rev、Stop&Rev でリバース再生を行い、スタートアドレスまで到達すると、その時点で発音は終了します。**

【押す】LIST...(リスト入力)
ピッチベンドタイプ一覧が表示されます。



ノブ 3

【↶回す】Pitch Bend Range(ピッチベンドレンジ)

ピッチベンドレンジでは、ピッチベンドによる音程変化の幅を半音単位で設定します。
実際にピッチベンドレンジが、音程にどのような影響を与えるかは、ピッチベンドタイプ (ノブ 2) の図をご覧ください。

【設定値】0 ～ 24

【▲押す】QUICK...(クイック入力)

クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【↶回す】Velocity Low Limit(ベロシティローリミット)

ベロシティの最小値を設定します。
ここで設定した値よりも小さいベロシティのノートオンを受信した場合、設定されたベロシティに変換します。

【設定値】0 ～ 127

ヒント **・たとえば、ここで 50 が設定されているとき、50 より小さなベロシティを持つノートオンを受信すると、ベロシティを 50 に変換します。**

【▲押す】MIDI(MIDI入力)

MIDI端子から受信したMIDIノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 5

【↶回す】Velocity Offset(ベロシティオフセット)

ベロシティを一律に増減する機能を設定します。
受信したベロシティに、ここで設定した値を一律に加えます。

【設定値】-127 ～ +127

ヒント **・たとえば、ここで -25 が設定されているとき、90 のベロシティを持つノートオンを受信すると、ベロシティを 65 に変換します。**

【▲押す】QUICK...(クイック入力)

クイック入力メニューが表示されます。（P81）

【画面説明】

① 画面左側には、選択されているピッチベンドタイプの特性が図示されます。Normal ～ Stop&Rev の場合は、横軸がピッチベンド値、縦軸が発音される音程を示します。
Up[A] Dwn[B] の場合は、ピッチベンドによる音程変化の範囲を鍵盤により図示します。

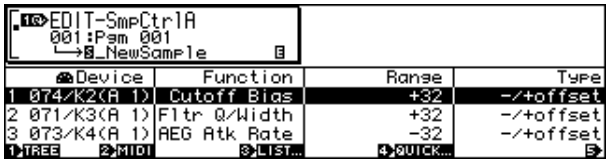
② 画面右側には、ベロシティローリミットとベロシティオフセットの現在の設定における、受信ベロシティ（横軸）と変換後のベロシティ（縦軸）を示します。

サンプルコントローラー A/B

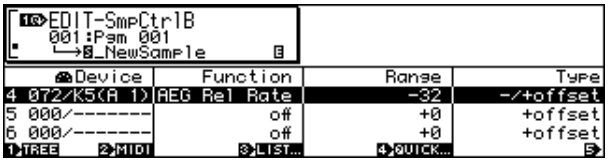
[EDIT] ボタン→ [F6] ボタン→ノブ 1 で「EDIT-SmpCtrlA」/「EDIT-SmpCtrlB」を選択

サンプルコントローラー A/B では、サンプルの発音をコントロールするためのデバイスや機能を設定します。

サンプルコントローラー A



サンプルコントローラー B



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動/ページ切替	Device	Sample Control Function	Range	Type
押す操作	Tree View	MIDI	LIST...	QUICK...	—

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動 / ページ切替

カーソルを移動してコントローラーを選択したり、ページを切り替えたりします。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)

ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【↷回す】Device(デバイス)

コントロールチェンジ信号を送信 (A5000/A4000 側は受信) する外部 MIDI機器やプログラム LFOを設定します。

【設定値】000 ～ 120、AfterTouch、PitchBend、NoteNumber、Velocity、ProgramLFO、KeyOnRandom

- **000 ～ 120**…標準的な MIDI 機器についているコントローラーを設定します。
- **AfterTouch（アフタータッチ）**…アフタータッチでサンプルをコントロールします。
- **PitchBend（ピッチベンド）**…ピッチベンドでサンプルをコントロールします。
- **NoteNumber（ノートナンバー）**…ノートオンメッセージのノートナンバーでサンプルをコントロールします。
- **Velocity（ベロシティ）**…ノートオンメッセージのベロシティでサンプルをコントロールします。
- **ProgramLFO（プログラム LFO）**…A5000/A4000 内部のプログラム LFO 機能で発生させたコントロール / サンプルチェンジ信号で、サンプルをコントロールします。
- **KeyOnRandom（キーオンランダム）**…ノートオンメッセージを受信するたびに、ランダムな値を発生させます

参考 ・**001/ModWhel(モジュレーションホイール) などのように一般的なコントローラーが割り当てられている場合は、そのコントローラーの名前も表示します。**

ヒント ・**000 と 032 は、バンクセレクトに使う MIDI 機器が多いため、ここでは使わない方が無難です。**

【▲押す】MIDI(MIDI入力)

MIDI 端子から受信した MIDI ノートオンで値を設定できる状態になります。

ノブ 3

【↷回す】Function(ファンクション)

外部 MIDI機器のコントローラーやプログラム LFO を使って、サンプルの何をコントロールするかを設定します。

【設定値】

ファンクション	コントロール対象	参照ページ
-----	なし	
Start Address	スタートアドレス	P120
Level	レベル	P132
Pan Bias	パンバイアス	P127
Pitch Bias	ピッチをコントロール	
Portamento Rate/Time	ポルタメントレート / タイム	P130
Cutoff Bias	カットオフバイアス	P134
Cutoff Distance	カットオフディスタンス	P134
Filter Q/Width	フィルター Q/ ウィドス	P134
Filter Gain	フィルターゲイン	P134
AEG Attack Rate	AEG アタックレート	P137
AEG Decay Rate	AEG ディケイレート	P137
AEG Sustain Level	AEG サステインレベル	P137
AEG Release Rate	AEG リリースレート	P137
FEG Attack Rate	FEG アタックレート	P139
FEG Decay Rate	FEG ディケイレート	P139
FEG Release Rate	FEG リリースレート	P139
FEG Init Level	FEG イニシャルレベル	P139
FEG Sustain Level	FEG サステインレベル	P139
FEG All Level	FEG のすべての Levelをコントロール	
PEG Attack Rate	PEG アタックレート	P140
PEG Decay Rate	PEG ディケイレート	P141
PEG Release Rate	PEG リリースレート	P141
PEG Init Level	PEG イニシャルレベル	P141
PEG Sustain Level	PEG サステインレベル	P141
LFO Speed	LFO スピード	P143
LFO Delay	LFO ディレイ	P143
Cutoff Mod Depth	カットオフモジュレーションデプス	P144
Pitch Mod Depth	ピッチモジュレーションデプス	P144
Amp Mod Depth	アンプリチュードモジュレーションデプス	P144
Pitch Bend	ピッチベンド	P145
Control1 Range	コントローラー 1 レンジ	P147
Control2 Range	コントローラー 2 レンジ	P147
Control3 Range	コントローラー 3 レンジ	P147
Control4 Range	コントローラー 4 レンジ	P147
Control5 Range	コントローラー 5 レンジ	P147
Control6 Range	コントローラー 6 レンジ	P147

【▲押す】Function List(ファンクションリスト)

ファンクションの一覧表を表示します。

ノブ 4

【↷回す】Range(レンジ)

外部 MIDI機器のコントローラーやプログラム LFO を使って、どれだけの幅でファンクションをコントロールするか (= レンジ幅) を設定します。

【設定値】-63 ～ +63

レンジ =0 でコントローラーの効果は無くなり、設定値が 0 から離れるほどコントローラーのレンジ幅は大きくなります。

設定値をマイナスにすると、コントローラーの方向が逆転します。

【▲押す】QUICK...(クイック入力)

クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 5

【↷回す】Type(タイプ)

外部 MIDI 機器から送信されたコントロールチェンジ信号をどのような値に変換してコントロールするか (選択したファンクションに反映されるか) を設定します。

【設定値】+offset、-/+offset、+offset(-exp)、+offset(+exp)

- **+offset**…0 ～ 127 の数値を、「0 ～レンジ幅」の範囲に変換してファンクションをコントロールします。プラス方向のみ (レンジがマイナスの場合はマイナス方向のみ)のコントロールを行う場合に選択します。
- **-/+offset**…0 ～ 127 の数値を、「- レンジ幅～ 0 ～ + レンジ幅」の範囲に変換してファンクションをコントロールします。プラス、マイナス両方向のコントロールを行う場合に選択します。

- **+offset(-exp)**…0 ～ 127 の数値を、「0 ～レンジ幅」の範囲に変換してファンクションをコントロールします。ただし、変化が一定ではなく、数値が小さい付近での音色変化が大きく、数値が大きい付近での音色変化が小さくなります。
- **+offset(+exp)**…0 ～ 127 の数値を、「0 ～レンジ幅」の範囲に変換してファンクションをコントロールします。ただし、変化が一定ではなく、数値が小さい付近での音色変化が小さく、数値が大きい付近での音色変化が大きくなります。

第 6 章

レコーディングモード

サンプルをレコーディングするためのモードです。

レコーディングモードについて 150

1. RECORD(レコード) 151

2. SETUP(セットアップ) 153

3. TRIGGER(トリガー) 158

4. EFFECT(エフェクト) 160

5. EXT CTRL(エクスターナルコントロール) 161

6. MONITOR(モニター) 163

レコーディングモードについて

サンプルをレコーディングするためのモードです。[REC] ボタンを押すとレコーディングモードに入ります。

参考 ・サンプルとは、音をデジタルで記録したウェーブデータと、その発音条件などのサンプルパラメーターを持った、音色の最小単位です。

レコーディングモードのファンクション

レコーディングモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。([F1] ～ [F6] ボタンを押して選択)

■ RECORD(レコード) ..... [F1] ボタン

実際にサンプルをレコーディングします。(P151)
Record(レコーディング) の 1 ページがあります。

■ SETUP(セットアップ) ..... [F2] ボタン

レコーディングするソースやキーレンジ、レコーディングスタート／ストップの方法、ノーマライズの処理の有無などを設定します。(P153)
RecSetup(レコーディングセットアップ)、Process(プロセス) の 2 ページがあります。

■ TRIGGER(トリガー) ..... [F3] ボタン

レコーディングを開始する方法、終了する方法を設定します。（P158）
Trigger(トリガー) の 1 ページがあります。

■ EFFECT(エフェクト) ..... [F4] ボタン

レコーディングする信号にかけるエフェクト（レコーディングエフェクト）を設定します。(P160)
EfSetup(レコーディングエフェクトセットアップ)、EfEdit(レコーディングエフェクトエディット) の 2 ページがあります。

■ EXT CTRL(エクスターナルコントロール) ..... [F5] ボタン

オーディオ CD の再生をコントロールします。(P161)
CDDACtrl(CD-DA コントロール) の 1 ページがあります。

■ MONITOR(モニター) ..... [F6] ボタン

入力信号のモニターを設定します。また、任意のテンポのクリック音を鳴らすための設定も行います。(P163)
Mon&Click(モニター & クリック) の 1 ページがあります。

1. RECORD(レコード)

実際にサンプルをレコーディングします。

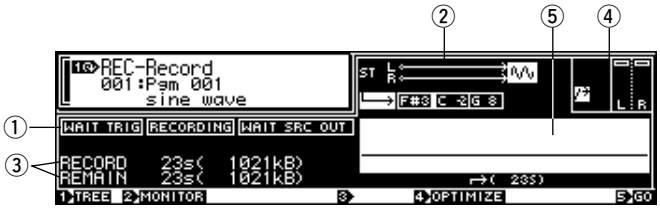
参考 ・**レコードは、レコーディングするためだけに用意された画面です。レコーディングする信号の入力元やモノラル／ステレオの選択、キーレンジ、レベル、エフェクトなどの設定は、RECORD 以外の 5 つのファンクションを使って、レコーディングを実行する前に設定しておきます。**

[REC] ボタンを押してから [F1] ボタンを押すと、レコードに入ります。
Record(レコーディング) の 1 ページがあります。

レコーディング

[REC] ボタン→ [F1] ボタンで「REC-Record」を選択

サンプルのレコーディングを行います。このページを開いた時、次のような画面が表示されます。この状態を、「レコーディング準備状態」と呼びます。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	–	–	–
押す操作	Tree View	MONITOR	ALLDEL	OPTIMIZE	GO

【画面説明】

① レコーディングの実行状態を表示します。
WAIT TRIG…レコーディング待機状態で、レコーディングの実行開始トリガーを待っている状態です。
RECORDING…レコーディング実行中です。
WAIT SRC OUT…レコーディングが停止され、入力信号の減衰を待っている状態です。

② セットアップ画面で設定された、各種のレコーディング条件を表示します。

③ **RECORD（レコード）**…サンプルとして録音可能な秒数と、それに相当するウェーブメモリーの容量を表示します。

REMAIN（リメイン）…全ウェーブメモリーの残りの容量と、それに相当する秒数を表示します。

④ 入力信号のレベルメーターと、トリガー画面で設定されたスタートエッジレベル、ストップエッジレベルを表示します。

⑤ レコーディング実行中に入力信号のレベルの変化を表示します。

ノブ 1

【 ▲ 押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【 ▲ 押す】MONITOR(モニター)
ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。
録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

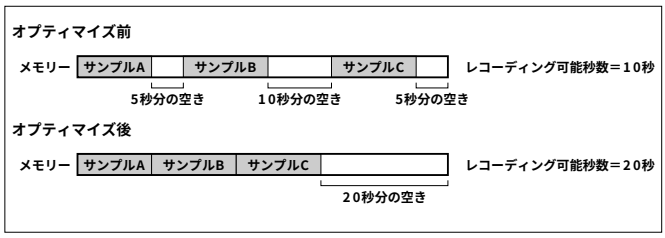
ノブ 3

【 ▲ 押す】ALLDEL(オールデリート)
押すと、連続レコーディングによってメモリー上に作成された全ファイルを消去します。
ただし、この機能が使えるのは、レコードタイプ（P153）で New+ が選択されていて、すでにいくつかのサンプルのレコーディングを行った後に限られます。

ノブ 4

【 ▲ 押す】OPTIMIZE(オプティマイズ)
オプティマイズは、メモリー上の飛び飛びの空き領域を集めて（メモリー上のサンプルをつめて）、連続した空き領域を作る機能です。
ノブを押すと、オプティマイズの確認画面が表示されます。オプティマイズを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。

参考 ・**レコーディング前にメモリー上のサンプル操作（追加や消去など）を行っていると、飛び飛びにメモリーの空き部分ができていることがあります。サンプルのレコーディングには、連続したメモリー（RAM）の空きが必要です。たとえば、実質的にメモリーに 20 秒分の空きがあったとしても、それが、10 秒、5 秒、5 秒の空き領域して分断されていると、連続しているレコーディングできるのは最大 10 秒となります。オプティマイズでは、メモリー上の飛び飛びの空き領域を集めて連続した空き領域を作ります。**



参考 ・**画面（ノブ 4 の上）には、オプティマイズすることで、どれだけの空き領域（秒数）を確保することができるかが表示されます。この秒数が「RECORD」(画面説明 ③) の秒数と同じ場合は、飛び飛びの空き領域は存在していないことになります。（したがって、オプティマイズ操作は必要ありません）**

ノブ 5

【 ▲ 押す】GO(ゴー)
押すと、レコーディング開始に備えて待機する状態に移ります。この状態を「レコーディング待機状態」と呼びます。

■ レコーディング待機状態（「レコーディング準備状態」からノブ 5 (GO) を押す）

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	–	–	–
押す操作	–	–	PAUSE	START	FINISH

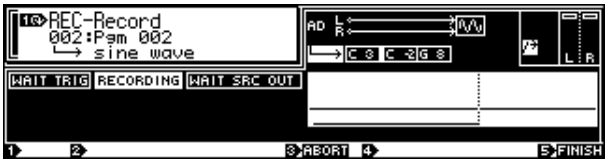
この状態で、ノブ 4（>START）を押すと、レコーディングがはじまります。
また、トリガー画面のスタートトリガー（P158）で Edge/Manual が選択されている場合には、入力されている信号が、スタートエッジレベル以上になった時点で自動的にレコーディングがはじまります。

参考
- **後述のEXT CTRL(エクスターナルコントロール)(P161)の画面で、CD-ROM ドライブにセットしたオーディオ CD の音をレコーディングする設定をしている場合は、ノブ 4(>START) を押すとそのオーディオ CD の再生が開始されます。**
- **ノブ 3 の PAUSE は、レコードタイプで New+ が選択されている場合のみ表示されます。**

レコーディング中には、次のような状態に移ります。

レコードタイプで Replc または New が選択されている場合

レコーディングセットアップ画面のレコードタイプ（P153）で Replc（リプレースレコーディング）または New（新規レコーディング）が選択されている場合には、レコーディング中、次のような状態に移ります。



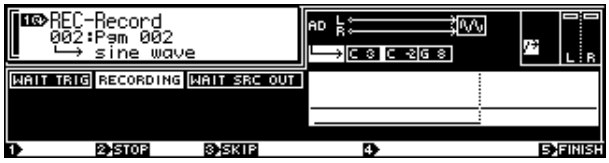
	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	–	–	–
押す操作	–	–	ABORT	–	FINISH

この状態で、ノブ 5（>FINISH）を押すと、レコーディングが終了し、「レコーディング準備状態」に戻ります。
また、トリガー画面のストップトリガー（P159）で Edge/Manual が選択されている場合には、入力されている信号が、ストップエッジレベル以下になった時点で自動的にレコーディングが終了し、「レコーディング準備状態」に戻ります。
レコーディング中にノブ 3（>ABORT）を押すと、レコーディングが取り消され、「レコーディング準備状態」に戻ります。

参考
- **CD-ROM ドライブにセットしたオーディオ CD の音をレコーディングしていた場合には、ノブ 5（>FINISH）またはノブ 3（>ABORT）を押した時点で、オーディオ CD の再生が終了します。**

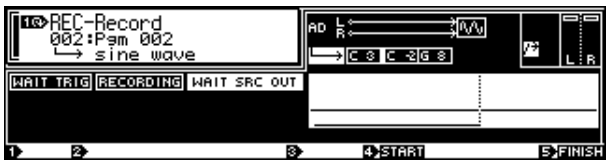
レコードタイプで New+ が選択されている場合

レコーディングセットアップ画面のレコードタイプ（P153）で New+（連続レコーディング）が選択されている場合には、レコーディング中、次のような状態に移ります。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	–	–	–
押す操作	–	STOP	SKIP	–	FINISH

レコーディング中にノブ 2（>STOP）を押すと、レコーディングが終了し、次のサンプルをレコーディングするための「レコーディング待機状態」に戻ります。
また、トリガー画面のストップトリガー（P159）で Edge/Manual が選択されている場合には、入力されている信号が、ストップエッジレベル以下になった時点で自動的にレコーディングが終了し、次のサンプルをレコーディングするための「レコーディング待機状態」に戻ります。
レコーディング中にノブ 3（>SKIP）を押すと、今のレコーディングが取り消され、次のサンプルをレコーディングするための「レコーディング待機状態」に戻ります。
レコーディング中にノブ 5（>FINISH）を押すと、一連の連続レコーディングが終了し、「レコーディング準備状態」に戻ります。
トリガー画面のスタートトリガー（P158）で Edge/Manual が選択されている場合、ノブ 2（>STOP）またはノブ 3（>SKIP）を押した時点で、それまでレコーディングしていた信号がストップエッジレベル以下に下がっていないと、次のような入力信号の減衰待ち状態に移ります。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	–	–	–
押す操作	–	STOP	SKIP	START	FINISH

信号がストップエッジレベル以下に下がると、自動的に次のサンプルをレコーディングするための「レコーディング待機状態」に移ります。
減衰待ち中でも、ノブ 4（>START）を押すと、強制的に次のサンプルのレコーディングを開始します。

参考
- **レコーディング待機状態では、ノブ 3（>PAUSE）を押すことでレコーディングを一時中断します。（スタートエッジレベルを越える信号が入ってもレコーディングは始まりません）。一時中断状態から元の待機状態に戻るときは、ノブ 4（>CONTINUE）を押します。**
- **CD-ROM ドライブにセットしたオーディオ CD の音をレコーディングしている場合には、ノブ 2（>STOP）またはノブ 3（>SKIP）を押した時点で、次のインデックスの再生に移ります。ただし、インデックス情報がない場合や、最後のインデックスを再生中だった場合は、次のトラックの再生に移ります。また、ノブ 5（>FINISH）を押すと、オーディオ CD の再生が終了します。**

2. SETUP(セットアップ)

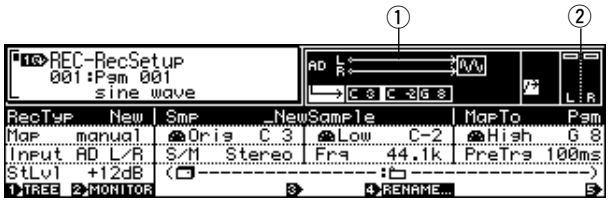
セットアップでは、レコーディングするソースやキーレンジ、レコーディングスタート／ストップの方法、ノーマライズの処理の有無などを設定します。
[REC] ボタンを押してから [F2] ボタンを押すと、セットアップに入ります。
RecSetup(レコーディングセットアップ)、Process(プロセス)（P157）の 2 ページがあります。

レコーディングセットアップ

[REC] ボタン→ [F2] ボタン→ノブ 1 で「REC-RecSetup」を選択

レコーディングセットアップでは、レコーディングするソースやキーレンジなどを設定します。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Record Type	–	Sample	MapTo
押す操作	Tree View	MONITOR	–	RENAME...	–

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り換えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Record Type(レコードタイプ)
サンプルをレコーディングする際に、選択されているサンプルに上書きするか、新しいサンプルとしてレコーディングするかを設定します。

【設定値】Replc、New、New+、→ Save

- **Replc（リプレース）**…選択されているサンプルを上書きする形で、レコーディングします。波形データ以外の設定（キーレンジやオリジナルキーなど）は、選択されているサンプルの設定を引き継ぎます。
  * Replc の場合も、レコーディングする長さ分のメモリーの空き容量が必要です。
  * サンプルバンクが選択されている場合には、Replc を設定することはできません。
- **New（ニュー）**…新しいサンプルとしてレコーディングを行います。
- **New+ (ニュー +)**…新しいサンプルとしてレコーディングを行います。このとき、複数のサンプルを連続してレコーディングすることができます。
- **→ Save（セーブ）**…レコーディングしたサンプルはレコーディング終了後自動的にディスクに保存され、メモリー上には残りません。メモリーの空き容量があれば、32M バイト（ステレオの場合は 64M バイト）以上の長さのサンプルもレコーディングすることができます。

参考
- **DISK モードでフロッピーディスクが選択されている場合には、→ Save を設定することはできません。**
- **ディスクに保存された 32M バイト（ステレオの場合は 64M バイト）以上のサンプルは、先頭から 32M バイト（ステレオの場合は 64M バイト）までしかロードすることはできません。**

ヒント
- **→ Save では、選択されているディスクの空き容量が許す限り、無制限でレコーディングすることができます。CD-DA コマンドを使ってディスクに保存されたサンプルからオーディオ CD を作成する目的で、長い曲をレコーディングしたい場合に利用すると便利です。**
- **New+ では、トリガー画面のスタートトリガーとストップトリガーをともに Edge/Manual に設定しておけば、入力音の無音部を検出して、音の入力された個所だけを次々に別々のサンプルとして連続レコーディングできます。**

【押す】MONITOR(モニター)
ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。
録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 4

【回す】Sample(サンプル)
レコードタイプが Replc の場合に、録音先となるサンプルを選択します。レコードタイプが Replc 以外の場合には、新しく作成されるサンプル名が表示されます。

【設定値】メモリー上のすべてのサンプル

【押す】RENAME...(リネーム)
レコーディングするサンプルの名前を設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章　基礎知識」（P80）をご覧ください。
メモリー上に同じサンプルネームを持つサンプルがある場合や、レコードタイプで New+ を選択した場合には、ここで設定した名前の末尾に、連続した番号が自動的に付けられます。

参考
- **レコードタイプで Replc を選択した場合には、リネームは実行できません。**

ノブ 5

【回す】MapTo(マップトゥー)
レコーディングしたサンプルを、プログラムに自動的にアサインしたり、サンプルバンクに自動的に収納したりする機能です。

【設定値】off、Pgm、NewSB

- **off**…どこにもアサインしません。

・**Pgm（プログラム）**…選択されているプログラムにアサインします。その際、レシーブチャンネルアサイン（P93）は=smp に設定されます。

＊レコードタイプが New および New+ の場合に、選択できます。

・**NewSB（ニューサンプルバンク）**…自動的に新しいサンプルバンクが作成され、そこにレコーディングされたサンプルが収納されます。また、新しく作成されたサンプルバンクは、選択されているプログラムにアサインされます。

＊レコードタイプが New+ の場合にだけ選択できます。

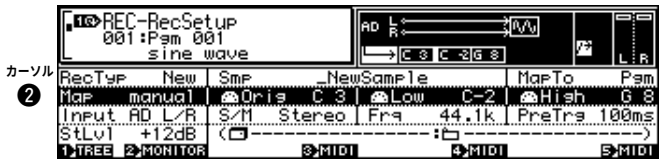
ヒント ・**連続レコーディングしたサンプルを 1 つのサンプルバンクに自動的に収納したい場合に利用すると便利です。**

【画面説明】

① セットアップ画面で設定された、各種のレコーディング条件を表示します。

② 入力信号のレベルメーターと、トリガー画面で設定されたスタートエッジレベル、ストップエッジレベルを表示します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Key Map	Original Key	Low Key / 機能なし	High Key / Map Key
押す操作	Tree View	MONITOR	MIDI	MIDI / 機能なし	MIDI / 機能なし

ノブ 1

カーソル ❶（P153）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Key Map(キーマップ)

新規サンプルのキーマッピング方法を選択します。

【設定値】Manual、Auto

・**Manual（マニュアル）**…新しいサンプルは、ノブ 3 ～ 5 で設定したオリジナルキー、ローキー、ハイキーに設定されます。

・**Auto（オート）**…新しいサンプルは、ノブ 3 で設定したオリジナルキーに設定され、キーレンジのロー、ハイはともに「=Orig」（オリジナルキーと同じ）が設定されます。また、複数のサンプルを続けてレコーディングする場合、自動的にオリジナルキーが 1 鍵盤分ずつ上に変更されます。

ヒント ・**レコードタイプで New+（連続レコーディング）を選択して連続レコーディングを行う場合、キーマップを Autoに設定しておくと、連続レコーディングされたサンプルが、自動的に鍵盤に 1 キーずつ順にアサインされていきます。**

参考 ・**レコードタイプが Replc に設定されている場合は、設定できません。**

【▲押す】MONITOR(モニター)

ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。

録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 3

【回す】Original Key(オリジナルキー)

これからレコーディングするサンプルのオリジナルの音程を設定します。

【設定値】C-2 ～ G8

参考 ・**ノートディスプレイタイプ（UTILITY - SYSTEM-Custom）（P198）で Name が選択されている場合は「C3」などといった音名で、Number が選択されている場合には「60」などといった数字で設定します。**

・**レコードタイプが Replc に設定されている場合は、キーレンジは設定できません。（現在選択されているサンプルの設定が引き継がれます）**

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)

MIDI端子から受信した MIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

キーマップ（ノブ 2）が Manual に設定されている場合

ノブ 4

【回す】Low Key(ローキー)

ローキーでは、これからレコーディングするサンプルの発音音域の下限を設定します。

【設定値】=Orig、C-2 ～ G8

・**=Orig**…常にオリジナルキーと同じ値にします。

・**C2 ～ G8**…ある音程に設定します。

High Key よりも高い音程を設定することはできません。

参考 ・**レコードタイプが Replc に設定されている場合は、キーレンジは設定できません。（現在選択されているサンプルの設定が引き継がれます）**

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)

MIDI端子から受信した MIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

ノブ 5

【回す】High Key(ハイキー)

ハイキーでは、これからレコーディングするサンプルの発音音域の上限を設定します。

【設定値】C-2 ～ G8、=Orig.

・**C2 ～ G8**…ある音程に設定します。

Low Key よりも低い音程を設定することはできません。

・**=Orig**…常にオリジナルキーと同じ値にします。

参考 ・**レコードタイプが Replc に設定されている場合は、キーレンジは設定できません。（現在選択されているサンプルの設定が引き継がれます）**

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)

MIDI端子から受信した MIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

キーマップ（ノブ 2）が Auto に設定されている場合

ノブ 4

機能が割り当てられていません。

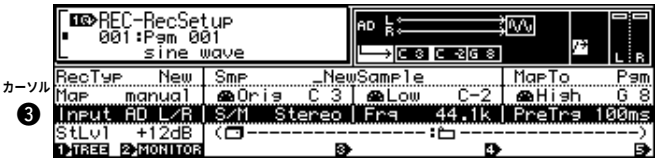
ノブ 5

【↶回す】Map Key(マップキー)

新規サンプルのキーマッピング方法としてキーマップ=Auto を設定している場合に、「white」（白鍵）だけにサンプルを割り当てていくか、「all」（全鍵）にサンプルを割り当てていくかを選択します。

【設定値】white、all

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Input	Stereo / Mono	Frequency	Pre Trigger
押す操作	Tree View	MONITOR	–	–	–

ノブ 1

カーソル ❶（P153）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Input(インプット)

レコーディングする信号の入力元となるインプットソースを、次の中から選択します。ただし、DIGITAL と OPTICAL は、オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合にのみ効果があります。

【設定値】AD L、AD L/R、StOut、DIGITAL、OPTICAL

- **AD L（アナログデータ L)**…フロントパネルの INPUT-L 端子に入力されたアナログ信号をレコーディングします。
- **AD L/R（アナログデータ L/R)**…フロントパネルの INPUT-L と INPUT-R 端子に入力されたアナログ信号をレコーディングします。
- **StOut(ステレオアウト)**…本機がステレオアウトプットから出力する信号（外部 MIDI 機器から送られた MIDI 演奏情報で本機が発音する音）をレコーディング（リサンプリング）します。
- **DIGITAL(デジタル)**…オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 の DIGITAL IN 端子に入力されたデジタル信号をレコーディングします。
- **OPTICAL（オプティカル)**…オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 の OPTICAL IN 端子に入力されたデジタル信号をレコーディングします。

参考

- **StOut、DIGITAL、OPTICAL を選択した場合には、レコーディングエフェクトオン / オフ（REC-EFFECT-EfType）（P160）は強制的に off になります。（レコーディングエフェクトは使えません）**
- **DIGITAL、OPTICAL を選択した場合には、ステレオ / モノ（ノブ 3）は強制的に Stereo になります。**
- **StOut を選択した場合には、レコーディング中に MIDI のコントロールチェンジ、アフタータッチ、ピッチベンドを受信しても効果しません。また、同時発音は 4 ノート、同一キーでの同時発音数は最大 4 に制限されます（ステレオサンプルは発音数 2 とカウントされます)。**

【⬆押す】MONITOR(モニター)

ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。

録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 3

【↶回す】Stereo/Mono(ステレオ / モノ)

入力された信号をモノラルサンプルとしてレコーディングするか、ステレオサンプルとしてレコーディングするかを設定します。

【設定値】Mono、Stereo

- **Mono（モノ)**…モノラルサンプルとしてレコーディングを行います。

  Input で AD L を選択した場合には、INPUT-L 端子に入力された信号がそのままモノラルでレコーディングされます。

  Input で AD L/R または StOut を選択した場合や、レコーディングエフェクトを使用してエフェクトのステレオ出力をレコーディングする場合には、L チャンネルと R チャンネルの信号がミックスされてモノラルでレコーディングされます。

- **Stereo（ステレオ)**…ステレオサンプルとしてレコーディングを行います。

  Input で AD L を選択した場合には、INPUT-L 端子に入力された信号がそのまま L チャンネル、R チャンネルのサンプルとしてレコーディングされます。（左右のサンプルは同一となります）

  Input で AD L/R または StOut を選択した場合や、レコーディングエフェクトを使用してエフェクトのステレオ出力をレコーディングする場合には、L チャンネルと R チャンネルの信号がステレオでレコーディングされます。

  Input で DIGITAL または OPTICAL を選択した場合には、Stereo 固定となり Mono は選択できません。

ノブ 4

【↷回す】Frequency(フリケンシー)

これからレコーディングするサンプルの周波数（フリケンシー）を設定します。

【設定値】Input で AD L、AD L/R、StOut を選択した場合
44.1k(44.1kHz)、22k(22.05kHz)、22kLoFi、11k(11.025kHz)、11kLoFi、5k(5.5125kHz)、5kLoFi

Input で DIGITAL、OPTICAL を選択した場合
ext、ext/2、ext/4、ext/8

- **ext**…入力時のサンプリング周波数のままでレコーディングします。
- **ext/2**…入力時のサンプリング周波数の 1/2 の周波数でレコーディングします。
- **ext/4**…入力時のサンプリング周波数の 1/4 の周波数でレコーディングします。
- **ext/8**…入力時のサンプリング周波数の 1/8 の周波数でレコーディングします。

ヒント
- **フリケンシーが高いほど音質は良くなりますが、データ量は大きくなります。通常は最高音質の 44.1k でお使いになることをおすすめします。**

参考
- **フリケンシーで 22k、11k、5k を選択した場合、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が使われます。22kLoFi、11kLoFi、5kLoFi を選択した場合には、このフィルターが使われないため、よりローファイな音質を得ることができます。**
- **44.1kHz 以外を選択した場合、入力された信号によっては、モニター出力の音質が実際にレコーディングされる音質と異なることがあります。**
- **インプット(ノブ 2)で DIGITAL または OPTICAL を選択した場合、本機が同期できるフリケンシーは、48kHz、44.1kHz、32kHz です。それ以外のフリケンシーの信号はレコーディングできません。また、ext/2、ext/4、ext/8 を選択した場合、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は使われません。また、この場合、モニター出力の音質は、実際にレコーディングされる音質と異なります。**
- **オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合、デジタル出力を行うことができますが、デジタル出力のフリケンシーは 44.1kHz に固定されています。また、入力中のデジタル信号を、デジタル出力でモニターすることはできません。**

ノブ 5

【↷回す】Pre Trigger(プリトリガー)

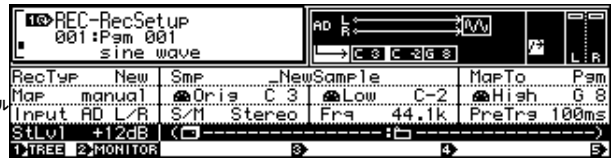
プリトリガーは、レコーディング開始操作の直前の音を含めてレコーディングする機能です。

【設定値】0ms ～ 500ms

ヒント
- **たとえば、テープに録音された「ガシャン」という音をレコーディングするとしましょう。「レコーディング待機状態」でテープを再生し、「ガ」という音が聞こえた瞬間にノブ 4（>START）を押しても、普通は「シャン」の部分しかレコーディングできません。このようなとき、プリトリガーを 500ms（0.5 秒）に設定しておけば、ノブ 4（>START）をした瞬間の 0.5 秒前の音からレコーディングが行われます。これで正しく「ガシャン」がレコーディングできるのです。**
- **これは、Trigger のスタートトリガーソースで Edge/Manual（入力信号があるレベル以上になったらレコーディングを開始する設定）が選択されている場合にも効果的です。たとえば、レベルが 30 に達したらレコーディングを開始する設定になっている場合、プリトリガーが 0ms のときは、レベル 30 に達する前（レベル 1 ～ 29）のアタック部分の音はレコーディングされません。しかし、プリトリガーを 300ms（0.3 秒）に設定しておけば、レベル 30 に達する前の音（0.3 秒分）もレコーディングできるのです。**

参考
- **インプット（ノブ 2）で StOut を選択した場合、プリトリガーの設定はできません。**

カーソル ❹



カーソル ❹

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動/ページ切替	Stereo Level	–	–	–
押す操作	Tree View	MONITOR	–	–	–

ノブ 1

カーソル ❶（P153）と同じ機能です。

ノブ 2

【↷回す】Stereo Level(ステレオレベル)

インプットが StOut（ステレオアウト）の時のレコーディングの音量を設定します。

【設定値】-12 ～ +12

参考
- **インプットが StOut のときのみ設定することができます。**

ノブ 3

【表　示】ディスク、ボリューム

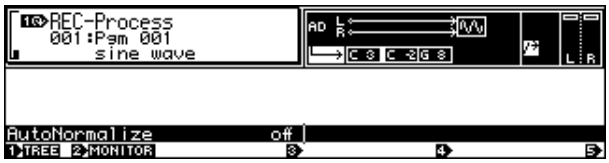
レコードタイプ（カーソル ❶ ノブ 2）が→ Save に設定されている場合は、ここに選択されているディスク、ボリュームが表示されます。

参考
- **ディスク、ボリュームの選択は、Disk モードの VOLUME（P172）で行います。**

プロセス

[REC] ボタン→ [F2] ボタン→ノブ 1 で「REC-Process」を選択

プロセスでは、レコーディング直後のサンプルに対して、自動的にノーマライズの処理を行うかどうかを設定します。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	–	Auto Normalize	–	–
押す操作	Tree View	MONITOR	–	–	–

ノブ 1

【回す】ページ切替

ページを切り替えます。

【押す】Tree View(ツリービュー)

ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】MONITOR(モニター)

ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。

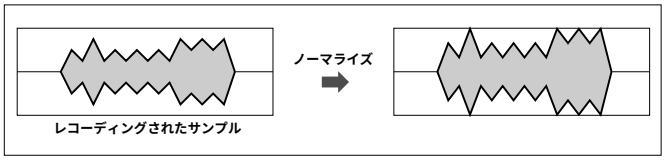
録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 3

【回す】Auto Normalize(オートノーマライズ)

レコーディングした直後のサンプルに対して、自動的にノーマライズ処理を実行するかどうかを選択します。

on を選択すると、レコーディングしたサンプルの最大レベルを見つけ出し、その最大レベルが、クリップ寸前のレベル（デジタル処理上の最大レベル）になるようにサンプル全体のレベルを持ち上げます。



【設定値】off、on

参考 **・オートノーマライズが on の場合は、レコーディングが終了した後にノーマライズ処理が行われますので、レコーディング終了に時間がかかる場合があります。**

3. TRIGGER(トリガー)

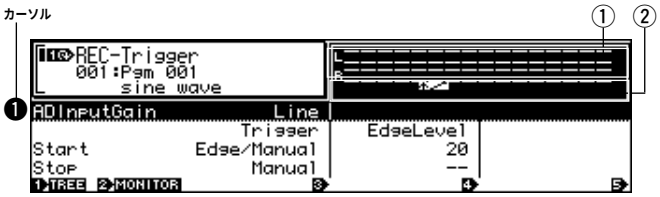
トリガーでは、レコーディングを開始する方法、終了する方法を設定します。
[REC] ボタンを押してから [F3] ボタンを押すと、トリガーに入ります。
Trigger(トリガー) の 1 ページがあります。

トリガー

[REC] ボタン→ [F3] ボタンで「REC-Trigger」を選択

トリガーでは、レコーディングを開始する方法、終了する方法を設定します。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	AD Input Gain	–	–
押す操作	Tree View	MONITOR	–	–	–

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【押す】MONITOR(モニター)
ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。
録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 3

【回す】AD Input Gain(AD インプットゲイン)
インプット端子に接続されている機器の種類によって、入力の感度を切り替えます。Mic は感度が高く、Line では低くなります。

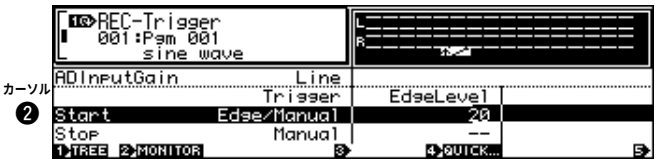
【設定値】Line(ライン)、Mic(マイク)

ヒント **・フロントパネルの REC VOL つまみを最大 (最小) にしても、レベルメーターの表示が低すぎる (高すぎる) 場合は、AD インプットゲインを Mic(Line) に切り替えます。**

【画面説明】

① 入力信号のレベルメーターを表示します。
② スタートエッジレベル、ストップエッジレベルを表示します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Start Trigger	Start Edge Level	–
押す操作	Tree View	MONITOR	–	QUICK...	–

ノブ 1、2

カーソル ❶（P158）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Start Trigger(スタートトリガー)
「レコーディング待機状態」でレコーディングを開始する方法を設定します。

【設定値】Manual、Edge/Manual

- **Manual(マニュアル)**…ノブ 4（>START）を押すことで、レコーディングを開始します。
- **Edge/Manual(エッジ / マニュアル)**…入力信号のレベルが、あるレベル（スタートエッジレベル (ノブ 4)）を超えた時点でレコーディングを開始します。また、ノブ 4（>STRAT）を押すことでもレコーディングを開始することができます。

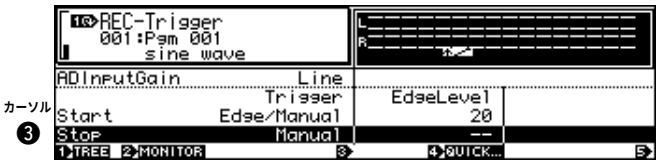
ノブ 4

【回す】Start Edge Level(スタートエッジレベル)
レコーディングを開始するレベルを設定します。
「レコーディング待機状態」で、入力信号のレベルがこのスタートエッジレベルを超えた時点でレコーディングが開始されます。（ただし、スタートトリガー (ノブ 3) で Edge/Manualが選択されている場合に限ります）

【設定値】0 ～ 63

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	—	Stop Trigger	Stop Edge Level	—
押す操作	Tree View	MONITOR	—	QUICK...	—

ノブ 1、2

カーソル ❶（P158）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Stop Trigger(ストップトリガー)

レコーディングを終了する方法を設定します。

【設定値】Manual、Edge/Manual

- **Manual (マニュアル)**…ノブ 5（>FINISH）またはノブ 2（>STOP）を押すことで、レコーディングを終了します。
- **Edge/Manua(エッジ / マニュアル)**…入力信号のレベルが、あるレベル（ストップエッジレベル (ノブ 4)）を下回った時点でレコーディングを終了します。また、ノブ 5（>FINISH）またはノブ 2（>STOP）を押すことでもレコーディングを終了することができます。

ノブ 4

【回す】Stop Edge Level(ストップエッジレベル)

ストップエッジレベルでは、レコーディングを終了するレベルを設定します。

レコーディングが開始された後、入力信号のレベルが、このストップエッジレベルを下回った時点でレコーディングが終了します。（ただし、ストップトリガーで Edge/Manual が選択されている場合に限ります）

【設定値】0 ～ 63

【押す】QUICK...(クイック入力)

クイック入力メニューが表示されます。（P81）

4. EFFECT(エフェクト)

エフェクトでは、レコーディングする信号にかけるエフェクト（レコーディングエフェクト）を設定します。
ここでエフェクトを設定すると、エフェクトを通った信号が、サンプルとしてレコーディングされます。

参考 ・**レコーディングエフェクトの設定項目は、プレイモードのエフェクト（プログラムのエフェクト）の設定とほぼ同一です。ここでは、プレイモードのエフェクトとの相違点のみを解説します。**

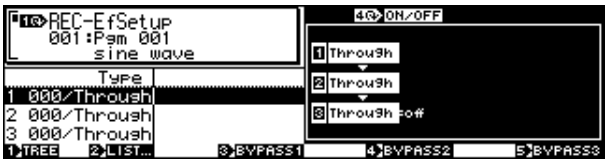
[REC] ボタンを押してから [F4] ボタンを押すと、エフェクトに入ります。
EfSetup(レコーディングエフェクトセットアップ)、EfEdit(レコーディングエフェクトエディット) の 2 ページがあります。

レコーディングエフェクトセットアップ

[REC] ボタン→ [F4] ボタン→ノブ 1 で「REC-EfSetup」を選択

レコーディングエフェクトセットアップでは、エフェクト 1 ～ 3 のエフェクトタイプと、レコーディングエフェクトのオン / オフを設定します。

参考 ・**ノブ 4 の機能がエフェクトコネクトではなく、レコーディングエフェクトオン / オフになります。それ以外の機能は、プレイモードのエフェクトセットアップ A（P102）と同様です。**
・**選択できるエフェクトタイプについては、付録の「エフェクトタイプ一覧」をご覧ください。（P256）**
・**レコーディングエフェクトでは、エフェクト 1 ～ 3 が直列接続「1 → 2 → 3」に固定されます。**



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Effect Type	–	Rec Effect on/off	–
押す操作	Tree View	LIST...	Effect1 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

ノブ 4

【回す】Rec Effect on/off(レコーディングエフェクトオン/オフ)
レコーディングエフェクトオン / オフでは、エフェクトを使用するかしないかを設定します。
off を選択した場合には、レコーディングにエフェクトが一切使われなくなります。

【設定値】off、1 → 2 → 3

参考 ・**インプット（P155）で StOut、DIGITAL、OPTICAL が選択されている場合には、レコーディングエフェクトは使用できません。レコーディングエフェクトは off に固定されます。**

レコーディングエフェクトエディット

[REC] ボタン→[F4] ボタン→ノブ 1 で「REC-EfEdit」を選択

エフェクトエディットでは、エフェクト 1 ～ 3 のパラメーターを設定します。(全パラメーターを設定することができます)

参考 ・**すべての機能について、プレイモードのエフェクトエディット（P104）と同様です。**
・**パラメーターの種類および機能については、付録の「エフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。（P258）**

5. EXT CTRL (エクスターナルコントロール)

エクスターナルコントロールでは、本機とSCSI接続されたCD-ROMドライブにセットしたオーディオ CD の再生をコントロールします。

参考 ・**CD-ROM ドライブにセットしたオーディオ CD の音をレコーディングする場合には、あらかじめ CD-ROM ドライブの Analog Out（Audio Out）端子と、本機フロントパネルの INPUT 端子を接続しておきます。さらに、レコーディングセットアップ（REC-SETUP-RecSetup）（P155）の画面で、インプットとして AD L/R（またはAD L）を選択しておいてください。**

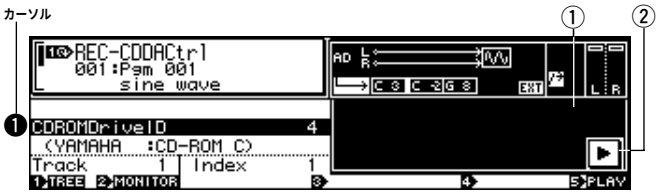
[REC] ボタンを押してから [F5] ボタンを押すと、エクスターナルコントロールに入ります。
CDDACtrl(CD-DA コントロール) の 1 ページがあります。

CD-DA コントロール

[REC] ボタン→ [F5] ボタンで「REC-CDDACtrl」を選択

CD-ROM ドライブの SCSI ID を選択したり、再生をコントロールしたりします。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	CD-ROM Drive ID	–	–
押す操作	Tree View	MONITOR	–	STOP	PLAY /PAUSE CONTINUE

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【押す】MONITOR(モニター)
ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。
録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 3

【回す】CD-ROM Drive ID(CD-ROM ドライブ ID)
オーディオ CD をセットした CD-ROM ドライブの SCSI ID を選択します。
SCSI ID を増減すると、ディスプレイに接続されている SCSI 機器のメーカー名、機種名が表示されます。ここに CD-ROM ドライブが表示されるように SCSI IDを選択します。

【設定値】SCSI 0 ～ 7

参考 ・**ここで、CD-ROM ドライブの SCSI ID を選択した後、カーソルを下に移動し、レコーディング時に再生を開始するトラックやインデックス番号を設定します。**

ノブ 4

【押す】STOP(ストップ)
オーディオ CD の再生が停止します。
また、ポーズ (一時停止) の状態が解除されて、停止状態になります。

ノブ 5

【押す】PLAY/ PAUSE/ CONTINUE
(プレイ / ポーズ / コンティニュー)

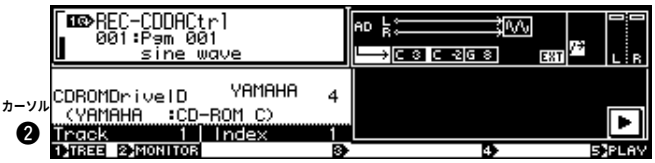
CD-ROM ドライブの状態によって機能が変わります。それにしたがって、ノブ 5 の機能表示のアイコンも変化します。

- **停止している状態 [PLAY]**
  ノブを押すとオーディオ CD の再生がはじまります。
- **再生している状態 [PAUSE]**
  ノブを押すとオーディオ CD の再生が一時停止します。
- **一時停止している状態 [CONTINUE]**
  ノブを押すと一時停止が解除され、オーディオ CD の再生が再開します。

【画面説明】

① 再生中の CD のトラック番号、インデックス番号を表示します。
② PLAY、PAUSE、CONTINUE、STOP の機能を、各ノブに表示します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Track	Index	—	—
押す操作	Tree View	MONITOR	—	STOP	PLAY/PAUSE/CONTINUE

ノブ 1

カーソル ❶ (P161) と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Track(トラック)

再生を開始するトラック番号を設定します。

【押す】MONITOR(モニター)

ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。

録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 3

【回す】Index(インデックス)

再生を開始するインデックス番号を設定します。

参考

- **インデックスを 1 以外に設定した場合、ノブ 5（PLAY）を押してから、CD の再生が開始されるまでに時間がかかる場合があります。**
- **インデックスを 1 以外に設定した場合、再生を開始する位置が実際のインデックスの位置と微妙にずれる場合があります。**

ノブ 4、5

カーソル ❶ (P161) と同じ機能です。

6. MONITOR(モニター)

モニターでは、入力信号のモニターを設定します。また、任意のテンポのクリック音を鳴らすための設定も行います。
[REC] ボタンを押してから [F6] ボタンを押すと、モニター & クリックに入ります。
Mon&Click(モニター & クリック) の 1 ページがあります。

モニター & クリック

[REC] ボタン→ [F6] ボタンで「REC-Mon&Click」を選択

カーソル ❶(モニター) では、レコーディングのために入力されている信号を、任意のアウトプット端子からモニター出力するための設定を行います。
カーソル ❷(クリック) では、ドラムやパーカッションなどのフレーズをレコーディングするときのために用意されているクリック音（メトロノーム音）の出力の設定を行います。

参考
- **クリックを on にすると、メモリー上に「click」というサンプルが作成されます。（ただし、すでにサンプル「click」が存在する場合は、作成されません）**
- **メモリー上にすでにサンプル「click」が存在していた場合、クリック音は、このサンプルを使って発音されます。また、クリック音の出力先は、サンプル「click」の設定にしたがいます。**

カーソル ❶(モニター)

カーソル ❶

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Monitor Output	Monitor Level	–	–
押す操作	Tree View	MONITOR	QUICK...	–	–

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Monitor Output(モニターアウトプット)
モニター出力の出力先を選択します。
オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 を装着している場合に限り、AS1&2, AS3&4, AS5&6, DIG&OPT を選択した効果が表れます。

【設定値】StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2 ～ AsgnOut5&6、DIG&OPT

参考
- **レコーディングセットアップ（REC-SETUP-RecSetup）（P155）の画面で、インプットで DIGITAL または OPTICAL が選択されている場合には、Stereo 以外は選択できません。**

【押す】MONITOR(モニター)
ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。
録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 3

【回す】Monitor Level(モニターレベル)
モニター出力の出力レベルを設定します。（レコーディングのレベルを調節するものではありません）)

【設定値】0 ～ 127

参考
- **レコーディングセットアップ（REC-SETUP-RecSetup）（P155）の画面で、インプットで DIGITAL または OPTICAL が選択されている場合には、レベルの変更はできません。**

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❷(クリック)

カーソル ❷

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Click Tempo	Click Level	Click Beat	Click On/Off
押す操作	Tree View	MONITOR	QUICK...	–	–

ノブ 1

カーソル ❶（P163）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Click Tempo(クリックテンポ)
クリック音のテンポを設定します。

【設定値】80.0 ～ 159.9

【押す】MONITOR(モニター)
ノブを押すごとに録音モニターのオン / オフが切り替わります。
録音モニターがオンの状態では、ノブ 2 のすぐ上のディスプレイにスピーカーの絵が表示されます。

ノブ 3

【回す】Click Level(クリックレベル)
クリック音の出力レベルを設定します。

【設定値】0 ～ 127

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【↶回す】Click Beat(クリックビート)
拍子を設定します。

【設定値】1 ～ 15

ノブ 5

【↶回す】Click on/off(クリックオン / オフ)
クリック音の出力の有無を選択します。

【設定値】off、on

参考
- この設定は、レコーディングモードの他のファンクションの画面に移っても有効です。（on に設定すると、レコーディングモードのどの画面が表示されているときでも、クリック音が出力されます）
- このクリックをonにしてサンプルをレコーディングすると、そのときのテンポがサンプルのループテンポとして設定（記憶）されます。サンプルのループテンポは、ウェーブやループのエンドアドレスなどを設定するときに活用することができます。（P120）
- クリックをonにしてサンプルをレコーディングしても、クリック音は録音されません。ただし、マイクなどでクリック音を拾ってしまう場合は、クリック音も録音されてしまいます。

第7章

ディスクモード

フロッピーディスクやハードディスク、CD-ROM 上のデータをロードしたり、
メモリー上のデータをセーブしたりするモードです。

ディスクモードについて 166

1. PROGRAM(プログラム) 167

2. SAMPLE(サンプル) 169

3. SEQUENCE(シーケンス) 171

4. VOLUME(ボリューム) 172

5. DISK(ディスク) 173

6. IMPORT(インポート) 175

7. ディスク関連の COMMAND(コマンド) 177

ディスクモードについて

ディスクモードでは、フロッピーディスクやハードディスク、CD-ROM 上のデータをロードしたり、メモリー上のデータをセーブしたりします。また、ディスクやボリューム、SCSI などを管理するための機能が集められています。

・ディスクモードには、フォーマットなどディスク上の全データを消してしまうような機能も含まれています。操作には十分気をつけてください。

ディスクモードのファンクションとコマンド

ディスクモードは、以下の 6 つのファンクションと 1 つのコマンドで構成されています。([F1] ～ [F6] ボタン、[COMMAND/EXIT] ボタンを押して選択)

■ PROGRAM(プログラム) ..... [F1] ボタン

フロッピーディスクやハードディスクなどから、プログラムをロードします。(P167)
PgmLoad(プログラムロード) の 1 ページがあります。

■ SAMPLE(サンプル) ..... [F2] ボタン

フロッピーディスクやハードディスクなどから、サンプルやサンプルバンクをロードします。(P169)
SmpLoad(サンプルロード) の 1 ページがあります。

■ SEQUENCE(シーケンス) ..... [F3] ボタン

フロッピーディスクやハードディスクなどから、シーケンスをロードします。(P171)
SeqLoad(シーケンスロード) の 1 ページがあります。

■ VOLUME(ボリューム) ..... [F4] ボタン

ディスク内のボリュームを選択したり、ボリューム内のデータを一括してロードしたり、ボリュームを新しく作成したりします。(P172)
Volume(ボリュームセレクト) の 1 ページがあります。

■ DISK(ディスク) ..... [F5] ボタン

ディスクを選択したり、ディスクネームを変更したりすることができます。また、接続されたハードディスクや CD-ROM ドライブのマウントをオン / オフしたり、A5000/A4000 自身の SCSI ID を変更することなどもできます。(P173)
Disk(ディスクセレクト)、Setup(ディスクセットアップ) の 2 ページがあります。

■ IMPORT(インポート) ..... [F6] ボタン

コンピューターフォーマットの波形データや、市販されているサンプルデータなど、A5000/A4000 以外の機種用に作成されたデータをロード（インポート）します。(P175)
Import(インポート) の 1 ページがあります。

■ ディスク関連の COMMAND(コマンド) ..... [COMMAND/EXIT] ボタン

ディスクのフォーマットやボリュームのコピー、バックアップなど、ファンクションには含まれないさまざまな機能を実行します。(P177)
SAVE(セーブ)、FORMAT(フォーマット)、COPY_VOL(コピーボリューム)、SYS_FILE(システムファイル)、BACKUP(バックアップ)、CD-DA、LOAD_OS(ロード OS) の 7 ページがあります。

ドライブ、ディスク、ボリュームについて

ドライブ ..... 本機のフロッピーディスクドライブや、SCSI 接続された内蔵または外部のハードディスクなど、あるいは IDE 接続された内蔵ハードディスクなどの、それぞれの装置をドライブと呼びます。

ディスク ..... ドライブ内のそれぞれのパーティションをディスクと呼びます。A5000/A4000 では、SCSI や IDE のハードディスクを最大 8個のパーティション(ディスク)に分割してフォーマットすることができます。フロッピーディスクを複数のパーティションに分割してフォーマットすることはできません。

ボリューム ..... 複数のプログラムやサンプルなどをまとめて保存するための入れ物です。ディスクの中に、複数作成することができます。

1. PROGRAM(プログラム)

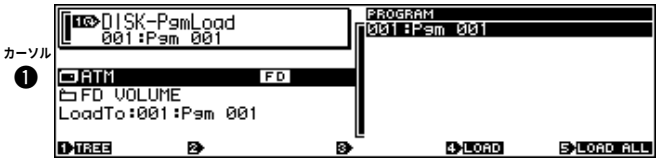
プログラムでは、フロッピーディスクやハードディスクなどにセーブされたプログラムをロードします。
ディスク、パーティション、ボリュームの関係については、「第 3 章 基礎知識」（P77）をご覧ください。
[DISK] ボタンを押してから [F1] ボタンを押すと、プログラムに入ります。
PgmLoad(プログラムロード) の 1 ページがあります。

プログラムロード

[DISK] ボタン→ [F1] ボタンで「DISK-PgmLoad」を選択

プログラムロードでは、任意の 1 プログラムまたは全プログラム（いずれもそのプログラムで使用しているサンプルを含む）をロードします。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Disk	–	Program	–
押す操作	Tree View	–	–	LOAD	LOAD ALL

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Disk(ディスクの変更)
プログラムをロードするときの、ロード元となるフロッピーディスクやハードディスクなどを選択します。
ディスクを変更すると、そのディスク内のボリュームがディスクネームの下に表示され、そのボリューム内のすべてのプログラムがディスプレイ右側に一覧表示されます。
ハードディスクや CD-ROM ドライブなどを選択した場合には、その機器の SCSI ID や IDE M(マスター)/S(スレーブ) が、ディスクネームの右側に表示されます。

【設定値】接続されているすべてのディスク

参考 **・接続されているはずの SCSI 機器（ハードディスクや CD-ROM ドライブなど）が選択できない場合は、ディスクセレクト（DISK - DISK - Disk）で SCSIID やマウント / アンマウントを確認してください。（P173）**

ノブ 4

【回す】Program(プログラム)
ロードするプログラムを選択します。
非ネイティブディスクが選択されている場合や、分割セーブされたフロッピーディスクが選択されている場合は、選択できません。

【設定値】001 ～ 128

【押す】LOAD(ロード)
選択したプログラム（およびプログラムで使用しているサンプル）をロード先のプログラムナンバーに上書きロードするための確認画面が表示されます。
ロードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。
メモリー上に同じ名前のサンプルが存在する場合には、異なる画面が表示されます。P170 をご参照ください。

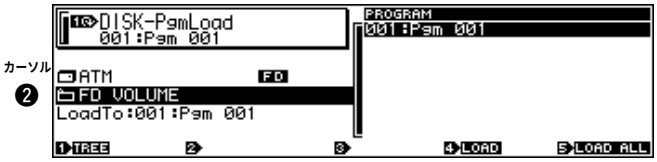
参考 **・ロード先のプログラムのデータは失われます。ロード先のプログラムで使用されていたサンプルやサンプルバンクはメモリーに残ります。**

ノブ 5

【押す】LOAD ALL(ロードオール)
現在選択されているボリューム内の全プログラム（およびプログラムで使用しているサンプル）をそれぞれ同じプログラムナンバーに上書きロードするための確認画面が表示されます。
ロードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。

参考 **・ロード先のプログラムのデータは失われます。ロード先のプログラムで使用されていたサンプルやサンプルバンクはメモリーに残ります。**

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Volume	–	Program	–
押す操作	Tree View	–	–	LOAD	LOAD ALL

ノブ 1

カーソル ❶（P167）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Volume(ボリュームの変更)
プログラムをロードするときの、ロード元となるボリュームを選択します。

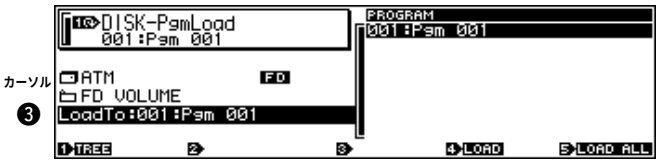
【設定値】選択したディスク内のすべてのボリューム

参考 **・ボリュームを変更するとプログラム一覧が更新され、変更後のボリュームに保存されているプログラムが表示されます。**

ノブ 4、5

カーソル ❶（P167）と同じ機能です。

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Load To Program	—	Program	—
押す操作	Tree View	—	—	LOAD	LOAD ALL

ノブ 1

カーソル ❶（P167）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Load To Program(ロードトゥープログラム)

ロード先のプログラムナンバーを設定します。

【設定値】001 ～ 128

ヒント **・プログラムを別のプログラムナンバーでロードしたい場合（たとえば、ディスク上のプログラムナンバー 001 のデータをプログラムナンバー 003 にロードしたいような場合）に設定します。**

参考 **・ロードオールを実行する場合には、ディスク上のプログラムは、この設定とは無関係に、同じプログラムナンバーにロードされます。**

ノブ 4、5

カーソル ❶（P167）と同じ機能です。

2. SAMPLE(サンプル)

サンプルでは、フロッピーディスクやハードディスクなどにセーブされたサンプルやサンプルバンクをロードします。
SCSI ディスク上のサンプルを選択した状態で、オーディションキーを押すと、ディスク上のサンプルを直接発音させることができます。（一部の SCSI ディスクでは正しく発音されない場合もあります）

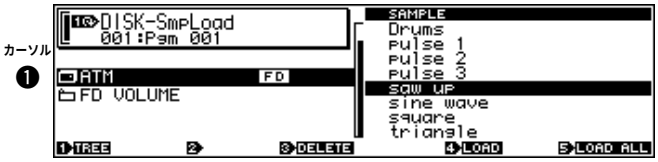
[DISK] ボタンを押してから [F2] ボタンを押すと、サンプルに入ります。
SmpLoad(サンプルロード) の 1 ページがあります。

サンプルロード

[DISK] ボタン→ [F2] ボタンで「DISK-SmpLoad」を選択

サンプルロードでは、任意の 1 サンプルやサンプルバンク（内部の全サンプルを含む）、またはボリューム内の全サンプルおよびサンプルバンクをロードします。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Disk	—	Sample	—
押す操作	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Disk(ディスクの変更)
サンプルをロードするときの、ロード元となるフロッピーディスクやハードディスクなどを選択します。
ディスクを変更すると、そのディスク内のボリュームがディスクネームの下に表示され、そのボリューム内のすべてのサンプルとサンプルバンクがディスプレイ右側に一覧表示されます。
ハードディスクや CD-ROM ドライブなどを選択した場合には、その機器の SCSI ID や IDE M(マスター)/S(スレーブ) が、ディスクネームの右側に表示されます。

【設定値】接続されているすべてのディスク

参考 **・接続されているはずの SCSI機器やIDE機器（ハードディスクや ZIP ドライブなど）が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk) (P173) で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

ノブ 3

【▲押す】DELETE(デリート)
選択したサンプルをディスクから消去するための確認画面が表示されます。
消去する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。

ノブ 4

【回す】Sample(サンプル)
ロードするサンプルやサンプルバンクを選択します。
非ネイティブディスクが選択されている場合や、分割セーブされたフロッピーディスクが選択されている場合は、選択できません。

【設定値】ボリューム内のすべてのサンプル、サンプルバンク

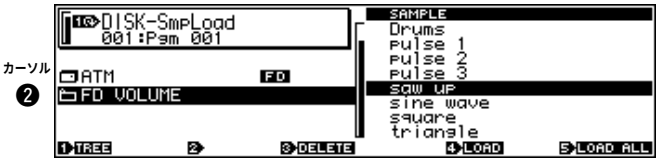
【▲押す】LOAD(ロード)
選択したサンプルやサンプルバンクをロードするための確認画面が表示されます。
ロードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。
メモリー上に同じサンプルネームのサンプルがある場合、その処理を選択する画面が表示されます。（P170）

参考 **・サンプルバンクをロードすると、内部のすべてのサンプルもロードされます。**

ノブ 5

【▲押す】LOAD ALL(ロードオール)
現在選択されているボリューム内の全サンプルとサンプルバンクをロードするための確認画面が表示されます。
ロードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。
メモリー上に同じサンプルネームのサンプルがある場合、その処理を選択する画面が表示されます。（P170）

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Volume	—	Sample	—
押す操作	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

ノブ 1

カーソル ❶（P169）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Volume(ボリュームの変更)
サンプルをロードするときの、ロード元となるボリュームを選択します。

【設定値】選択したディスク内のすべてのボリューム

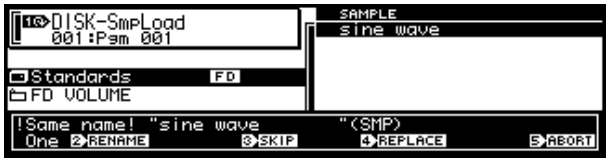
参考 ・ボリュームを変更するとサンプル一覧が更新され、変更後のボリュームに保存されているサンプルが表示されます。

ノブ 3～ノブ 5

カーソル ❶（P169）と同じ機能です。

メモリー上に同じ名前のサンプルやシーケンスがすでに存在する場合

ディスク上のサンプル（あるいはシーケンス）をロードしようとしたとき、メモリー上に同じネームのサンプル（あるいはシーケンス）が存在する場合、次のような画面が表示されます。



この画面では、次のような操作を行います。

- **処理モードの選択**
  ノブ 1 を回すことで、One と All を選択することができます。ここで One を選択すると、複数のサンプル（あるいはシーケンス）をロード中、ネームが重複するたびにこの画面が表示されます。All を選択すると、以降、重複するサンプル（あるいはシーケンス）すべてに対して、同じ処理（最初に選択した処理）が行われます。

- **メモリー上のサンプルやシーケンスのネームを自動的に変更してロードする場合**
  ノブ 2（>RENAME）を押します。メモリー上のサンプル（あるいはシーケンス）のネームを「元のネーム＋＊」というネームに変更した後、ディスク上のサンプル（あるいはシーケンス）をロードします。

- **名前の重複するサンプル (シーケンス) はロードしない場合**
  ノブ 3（>SKIP）を押します。

- **メモリー上のサンプル (シーケンス) をディスク上のサンプル (シーケンス) で上書きする場合**
  ノブ 4（>REPLACE）を押します。

- **ロードそのものを中止する場合**
  ノブ 5（>ABORT）を押します。ただし、これを選択するまでにロードされてしまったデータは、取り消すことができません。

3. SEQUENCE(シーケンス)

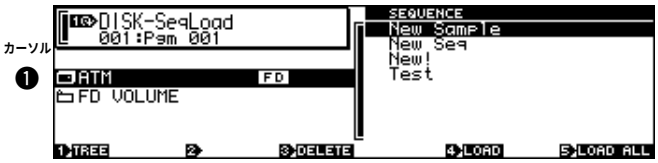
シーケンスでは、フロッピーディスクやハードディスクなどにセーブされたシーケンスをロードします。
[DISK] ボタンを押してから [F3] ボタンを押すと、シーケンスに入ります。
SeqLoad(シーケンスロード) の 1 ページがあります。

シーケンスロード

[DISK] ボタン→ [F3] ボタンで「DISK-SeqLoad」を選択

ディスクからシーケンスをロードします。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Disk	–	Sequence	–
押す操作	Tree View	–	DELETE	LOAD	LOAD ALL

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Disk(ディスクの変更)
シーケンスをロードするときの、ロード元となるフロッピーディスクやハードディスクなどを選択します。
ディスクを変更すると、そのディスク内のボリュームがディスクネームの下に表示され、そのボリューム内のすべてのシーケンスがディスプレイ右側に一覧表示されます。
ハードディスクや CD-ROM ドライブなどを選択した場合には、その機器の SCSI ID や IDE M(マスター)/S(スレーブ) が、ディスクネームの右側に表示されます。

【設定値】接続されているすべてのディスク

参考 **・接続されているはずの SCSI 機器や IDE 機器 (ハードディスクや ZIP ドライブなど) が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk) (P173) で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

ノブ 3

【押す】DELETE(デリート)
選択したシーケンスをディスクから消去するための確認画面が表示されます。
消去する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。

ノブ 4

【回す】Sequence(シーケンス)
ロードするシーケンスを選択します。
非ネイティブディスクが選択されている場合や、分割セーブされたフロッピーディスクが選択されている場合は、選択できません。

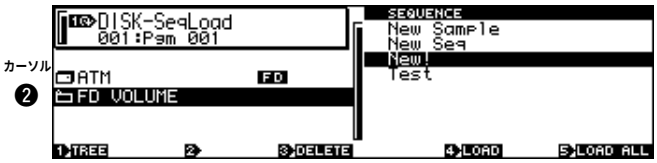
【設定値】ボリューム内のすべてのシーケンス

【押す】LOAD(ロード)
選択したシーケンスをロードするための確認画面が表示されます。
ロードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。
メモリー上に同じシーケンスネームのシーケンスがある場合、その処理を選択する画面が表示されます。(P170)

ノブ 5

【押す】LOAD ALL(ロードオール)
現在選択されているボリューム内の全シーケンスをロードするための確認画面が表示されます。
ロードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。
メモリー上に同じシーケンスネームのシーケンスがある場合、その処理を選択する画面が表示されます。(P170)

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Volume	–	Sequence	–
押す操作	Tree View	–	DELETE	LOAD	LOAD ALL

ノブ 1

カーソル ❶（P171）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Volume(ボリュームの変更)
シーケンスをロードするときの、ロード元となるボリュームを選択します。

【設定値】選択したディスク内のすべてのボリューム

参考 **・ボリュームを変更するとシーケンス一覧が更新され、変更後のボリュームに保存されているシーケンスが表示されます。**

ノブ 3 ～ノブ 5

カーソル ❶（P171）と同じ機能です。

4. VOLUME(ボリューム)

ボリュームには、現在選択されているディスクに含まれている任意のボリュームを選択したり、管理したりする機能が集められています。

参考 **・ディスク、パーティション、ボリュームの関係については、「第 3 章 基礎知識」（P66）をご覧ください。**

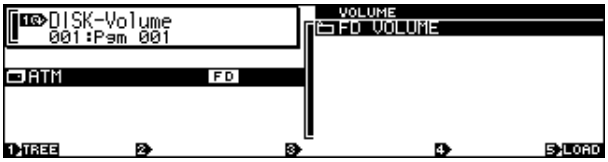
[DISK] ボタンを押してから [F4] ボタンを押すと、ボリュームに入ります。
Volume(ボリュームセレクト) の 1 ページがあります。

ボリュームセレクト

[DISK] ボタン→ [F4] ボタンで「DISK-Volume」を選択

ロード元あるいはセーブ先となるボリュームを選択したり、ボリュームネームを変更したり、新しいボリュームを作成したりすることができます。また、ボリューム内に含まれる全データをロードすることも可能です。

参考 **・1 枚のフロッピーディスクには、1 つのボリュームしか作成できません。このボリュームは、フロッピーディスクのフォーマット時に自動的に作成されます。また、フロッピーディスクのボリュームネームは、「FD VOLUME」に固定され、変更することはできません。**



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	Disk	–	Volume	–
押す操作	Tree View	NEW VOL	DELETE	RENAME...	LOAD

ノブ 1

【 ⬆ 押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【 ↶ 回す】Disk(ディスクの変更)
ボリュームを選択したり、新しいボリュームを作成したりするディスクを選択します。
ディスクを変更すると、そのディスク内のすべてのボリュームがディスプレイ右側に一覧表示されます。
ハードディスクや CD-ROM ドライブなどを選択した場合には、その機器の SCSI ID や IDE M(マスター)/S(スレーブ) が、ディスクネームの右側に表示されます。

【設定値】接続されているすべてのディスク

参考 **・接続されているはずの SCSI 機器や IDE 機器（ハードディスクや ZIP ドライブなど）が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk) (P173) で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

【 ⬆ 押す】NEW VOL(ニューボリューム)
現在選択されているディスクに新しいボリュームが追加されます。新しいボリュームには、自動的に「New Volume （番号)」という名前が付けられます。ノブ 4 を押せば、ボリュームネームを変更することができます。

参考 **・フロッピーディスクにボリュームを追加することはできません。**

ノブ 3

【 ⬆ 押す】DELETE(デリート)
選択したボリュームと、ボリューム内のすべてのファイルをディスクから消去するための確認画面が表示されます。
消去する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。

ノブ 4

【 ↶ 回す】Volume(ボリューム)
ボリュームを選択します。

【設定値】ディスク内のすべてのボリューム

【 ⬆ 押す】RENAME...(リネーム)
押すと、選択されているボリュームのボリュームネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」（P80）をご覧ください。

参考 **・フロッピーディスクのボリュームネームは変更できません。**

ノブ 5

【 ⬆ 押す】LOAD(ロード)
ノブで選択したボリューム内に含まれる全データ（全プログラム、全サンプル、全サンプルバンク、全シーケンス）をロードするための確認画面が表示されます。
ボリュームのロードを実行すると、現在メモリー上にある全データ（全プログラム、全サンプル、全サンプルバンク、全シーケンス）が消去され、ロードされたボリューム内の全データに置き換えられます。
ロードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（>YES）を押します。

5. DISK(ディスク)

ディスクでは、ディスクを選択したり、ディスクネームを変更したりすることができます。また、接続されたハードディスクや CD-ROM ドライブのマウントをオン / オフしたり、A5000/A4000 自身の SCSI ID を変更することなどもできます。

参考 ・**フロッピーディスクやハードディスクをフォーマットしたり、パーティションを作成したりする作業を行う場合は、[COMMAND/EXIT] ボタンを押してコマンドを呼び出します。(P177)**

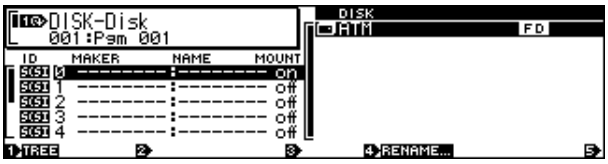
・**ディスク、パーティション、ボリュームの関係については、「第 3 章 基礎知識」(P66) をご覧ください。**

[DISK] ボタンを押してから [F5] ボタンを押すと、ディスクに入ります。
Disk(ディスクセレクト)、Setup(ディスクセットアップ) の 2 ページがあります。

ディスクセレクト

[DISK] ボタン→[F5] ボタン→ノブ 1 で「DISK-Disk」を選択

ロード元あるいはセーブ先となるディスクを選択したり、ディスクネームを変更したりすることができます。
画面の右上端には、現在選択されているディスクの空き容量が表示されます。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Drive ID	Mount	Disk	–
押す操作	Tree View	–	–	RENAME...	–

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Drive ID(ドライブ ID)
マウントの ON/OFF の切り替え (ノブ 3) を行うドライブを選択します。
ディスプレイには、ドライブ ID(SCSI 0 ～ 7、IDE M、IDE S) の右側に、そのドライブ ID に設定されている機器のメーカー名と製品名が表示されます。使われていないドライブ ID の右側には、「-------- : --------」と表示されます。
また、A5000/A4000自身のSCSI IDには、「YAMAHA: A5000/A4000」と表示されます。

【設定値】SCSI 0 ～ SCSI 7(SCSI ID 0 ～ 7)、IDE M(IDE マスター)、IDE S(IDE スレーブ)

ノブ 3

【回す】Mount(マウント)
選択した機器の内部的な接続 (on : マウント) / 非接続 (off : アンマウント) を選択します。
現在マウントされているすべてのドライブ内のディスクが、ディスプレイ右側に一覧表示されます。
off を選択すると、いくらケーブルで接続されていても、A5000/A4000 はその機器を利用できません。

【設定値】off、on

参考 ・**A5000/A4000 を選択している場合、マウント / アンマウントは選択できません。**

ノブ 4

【回す】Disk(ディスク)
ディスクを選択します。
フロッピーディスクには FD が、ハードディスクや CD-ROM ドライブなど、SCSI 機器や IDE 機器には、その機器の SCSI ID や IDE M(マスター)/S(スレーブ) が、ディスクネームの右側に表示されます。

【設定値】マウントされているドライブ上のすべてのディスク

【押す】RENAME...(リネーム)
押すと、選択されているディスクのディスクネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」(P80) をご覧ください。

ディスクセットアップ

[DISK]ボタン→[F5]ボタン→ノブ1で「DISK-Setup」を選択

A5000/A4000 自身の SCSI ID や、プレイ & ロードの ON/OFF などを設定します。

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Self ID	Top Partition	Play&Load	–
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Self ID(セルフ ID)
A5000/A4000 自身の SCSI ID を、0 ～ 7 の範囲で設定します。

【設定値】SCSI 0 ～ 7

参考 ・すでに他の SCSI 機器が使っている SCSI ID と重複しないように注意してください。各 SCSI 機器の SCSI ID は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk)（P173）で確認することができます。

・A5000/A4000自身の SCSI IDを変更した場合は、電源を入れ直してください。電源を入れ直すまで SCSI ID の変更は有効となりません。

ヒント ・通常、A5000/A4000 の SCSI ID（工場出荷時は SCSI ID=6 に設定されています）を変更する必要はほとんどありません。SCSI ID をどうしても変えられないような機器（たとえば SCSI ID=6 に固定されている機器など）を接続するときにのみ、この作業を行います。

ノブ 3

【↶回す】Top Partition(トップパーティション)

AKAI フォーマットのディスクをマウントする際、このトップパーティションで設定したパーティション番号以降の 8 個のパーティションだけがマウントされます。

【設定値】1 ～ 99

ヒント ・AKAI の S シリーズに対応したディスクからデータをインポートする際に、そのディスクが 9 個以上のパーティションを含む場合は、トップパーティションを読み込みたいパーティション番号に設定してください。

参考 ・AKAI フォーマット以外のディスクに対しては効果がありません。

ノブ 4

【↶回す】Play&Load(プレイ & ロード)

ロード実行中に発音させるかどうかを設定します。

【設定値】off、on

・**off**... ロード実行中は発音しません。

・**on**... ロード実行中の発音が可能になります。ただし、発音の有無に関わらず、ロード速度は off のときに比べて遅くなります。

6. IMPORT(インポート)

インポートでは、EX7/5/5R、SU700、TX16W のデータや、コンピューターのサンプルファイル、市販されているサンプルデータなどを読み込みます。また、SMF（スタンダード MIDI ファイル）のデータもシーケンスとして読み込むことができます。
[DISK] ボタンを押してから [F6] ボタンを押すと、インポートに入ります。
Import(インポート) の 1 ページがあります。

インポート

[DISK] ボタン→ [F6] ボタンで「DISK-Import」を選択

他の機種やコンピューターのディスクからサンプルデータやシーケンスをインポートします。

参考
- **A3000 でセーブされたすべのファイルは、A5000/A4000 と互換性があり、ディスクモードの PROGRAM、SAMPLE、SEQUENCE、VOLUME、DISK の各ファンクションで通常にロードする事ができます。**
- **以下のファイルは、各音色データで使用されている全波形データが、サンプルバンクとそれに含まれる、鍵盤にマッピングされたサンプルとしてインポートされます（以下の " HD " にはハードディスク、ZIP などの各種 SCSI/IDE ドライブを含みます）。**

  A7000 ：Voice, Drum voice（FD、HD、CD-ROM から）

  EX7/5/5R ：Voice（FD、HD 内の EX ALL ファイルから、ただし LPC サンプルを除く RAM サンプルのみ）

  Wave（FD、HD 内の EX WAVE ファイルから、ただし LPC サンプルを除く RAM サンプルのみ）

- **以下のファイルは、各波形データがサンプルとしてインポートされます（以下の " HD " にはハードディスク、ZIP などの各種 SCSI/IDE ドライブを含みます）。**

  A7000 ：Sample（FD、HD、CD-ROM から）

  SU700 ：Sample（FD、HD から）
  * 複数の FD に分割セーブされたデータは除く。

  TX16W ：Sample（FD から）

  WAV ファイル：8/16bit リニア、モノラル / ステレオ、拡張子 (.WAV)

  （DOS フォーマットの FD および HD、ISO9660 フォーマットの CD-ROM から）

  AIFF ファイル：8/16bit リニア、モノラル / ステレオ、拡張子 (.AIF)

  （DOS フォーマットの FD および HD、ISO9660 フォーマットの CD-ROM から）

- **以下のファイルは、シーケンスデータとしてインポートされます (以下の" HD "にはハードディスク、ZIP などの各種 SCSI/IDE ドライブを含みます)。**

  スタンダード MIDI ファイル：フォーマット 0、拡張子 (.MID)

  （DOS フォーマットの FD および HD、ISO9660 フォーマットの CD-ROM から）

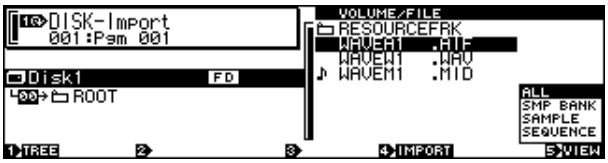
- **FAT32 フォーマットのハードディスクからはインポートできません。**
- **DOS フォーマットのフロッピーディスクは以下のフォーマットに対応しています。**

  2DD タイプ ：MS-DOS9 セクターフォーマット（720kBytes）

  2HD タイプ ：MS-DOS18 セクターフォーマット（1.44MBytes）

- **サンプルによっては発音する音程が変化したり、ループ部分の再生や音質などが若干変化する場合があります。**
- **DOS フォーマットのディスク中のディレクトリー名やファイル名で使用されている" ～ " という文字は、A5000/A4000 の画面では " → " と表示されます。**
- **AKAI S1000、S3000 フォーマットで FD や HD などにセーブされたプログラムおよびサンプル、E-mu EIIIx フォーマットで HD などにセーブされたプリセットおよびサンプル、Roland S760 フォーマットで HD などにセーブされたパッチおよびサンプルを読み込むことができます。（データによっては読み込めない場合があります。）**

  *** 上記の商品名、社名等は、各社の商標または登録商標です。**



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	—	Disk	—	File / Directory	View
押す操作	Tree View	—	UP	DOWN / IMPORT	VIEW

ノブ 1

【 押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【 回す】Disk(ディスクの変更)
インポートを実行するときの、インポート元となるフロッピーディスクやハードディスクなどを選択します。
ディスクを変更すると、そのディスクの最上位の階層（ROOT）にあるすべてのディレクトリーやファイルがディスプレイ右側に一覧表示されます。
ハードディスクや CD-ROM ドライブなどを選択した場合には、その機器の SCSI ID や IDE M(マスター)/S(スレーブ) が、ディスクネームの右側に表示されます。

【設定値】接続されているすべてのディスク

参考
- **接続されているはずの SCSI 機器や IDE 機器（ハードディスクや ZIP ドライブなど）が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk) (P173) で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

ノブ 3

【▲押す】UP(アップ)

現在開いているディレクトリーから抜け出て、1 つ上の階層に移動します。移動すると同時に、現在開いているディレクトリーネームがディスプレイ左側のディスクネームの下に表示され、ディスプレイ右側の一覧表示が現在のディレクトリーの内容に更新されます。

参考 **・現在位置がディスクの最上位の階層（ROOT）である場合には、アップは実行できません。**

ノブ 4

【↶回す】File(ファイル)/Directory(ディレクトリー)

ディスプレイ右側に一覧表示されているファイルやディレクトリーから、インポートを実行するときのインポート元となるファイルやディレクトリーを選択します。

【設定値】現在開いているディレクトリー内のすべてのファイルおよびディレクトリー

【▲押す】DOWN(ダウン)/IMPORT(インポート)

ディレクトリーを選択している場合はダウンとして働き、そのディレクトリーを開きます。(階層が1 つ下に移動します)。移動すると同時に、現在開いているディレクトリーネームがディスプレイ左側のディスクネームの下に表示され、ディスプレイ右側の一覧表示が現在のディレクトリーの内容に更新されます。
ファイルを選択している場合はインポートとして働き、インポートを実行するための確認画面が表示されます。インポートを実行する場合は、ノブ 5(>YES) を押します。

ノブ 5

【↶回す】View(ビュー)

現在開いているディレクトリーに保存されているファイルやディレクトリーのうち、ディスプレイ右側に何を表示するかを設定します。

【設定値】ALL、SMP BANK、SAMPLE、SEQUENCE

- **ALL**…インポート可能なすべてのファイルや、ディレクトリーを表示します。
- **SMP BANK**…サンプルバンクとしてインポートされるファイルだけを表示します。
- **SAMPLE**…サンプルとしてインポートされるファイルだけを表示します。
- **SEQUENCE**…スタンダード MIDI ファイルだけを表示します。

【▲押す】VIEW(ビュー)

ノブを押すごとに、ビューの設定が順番に切り替わります。

7. ディスク関連の COMMAND(コマンド)

ディスクのフォーマットやボリュームのコピー、バックアップなど、ファンクションには含まれないさまざまな機能を実行します。
[DISK] ボタンを押してから [COMMAND/EXIT] ボタンを押すとコマンドに入り、コマンド一覧表が表示されます。
SAVE(セーブ)、FORMAT(フォーマット)、COPY_VOL(コピーボリューム)、SYS_FILE(システムファイル)、BACKUP(バックアップ)、CD-DA、LOAD_OS(ロード OS) の 7 ページがあります。

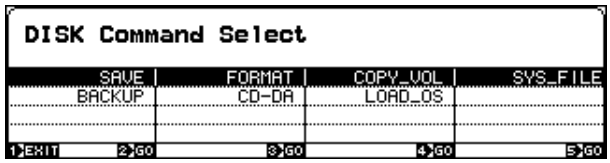
コマンドの選択

[DISK] ボタン→[COMMAND/EXIT] ボタン→コマンド一覧

コマンド一覧からコマンドを選択します。

【操作】

コマンドの選択は次の手順で行います。
1. ノブ1を回して、目的のコマンドのある行にカーソルを移動します。
2. ノブ 2 〜ノブ 5 のうち、目的のコマンドのあるノブを押します。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	–	–
押す操作	–	コマンド選択	コマンド選択	コマンド選択	コマンド選択

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

ノブ 2 〜ノブ 5

【▲押す】コマンド選択
カーソルのある行のコマンドを選択し、画面を切り換えます。

コマンドの実行

選択したコマンドを実行する手順は、すべてのコマンドについて共通の操作になります。
コマンドを選択すると、すべてのページでノブ 1 に EXEC(エクセキュート)、ノブ 5 に EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー) が割り当てられています。
ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと、選択したコマンドを実行することができます。
ノブ 1(EXEC) ではコマンド実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後も選択したコマンドの画面にとどまるので、続けてコマンドを実行できます。
[COMMAND/EXIT] ボタンを押すと、コマンドを実行せずにコマンド一覧に戻ります。

セーブ

[DISK] ボタン→ [COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 1 行目に移動→ノブ 2 を押す

メモリー上にあるデータをディスクに保存します。
セーブについては、「第 9 章 コマンド」(P208) をご覧ください。

フォーマット

[DISK] ボタン→ [COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 1 行目に移動→ノブ 3 を押す

フォーマットでは、フロッピーディスクやハードディスク、ZIP ディスクなどをフォーマットします。ハードディスクや ZIP ディスクでは、このときディスクを 2 〜 8 つのパーティションに分割することもできます。

参考 **・このページは、フォーマットタイプの設定によって表示が異なります。**

フロッピーディスクをフォーマットする場合

2DD や 2HD のフロッピーディスクをフォーマットする場合について説明します。
フォーマットタイプ (ノブ 3) を FD(Quick)、FD(2HD)、FD(2DD) に設定します。

・フォーマットを実行すると、そのフロッピーディスクの中の全データが消えてしまいます。十分注意してください。

参考 **・ライトプロテクトタブ (P16) がオンになっている（窓が開いている状態）フロッピーディスクは、フォーマットできません。**

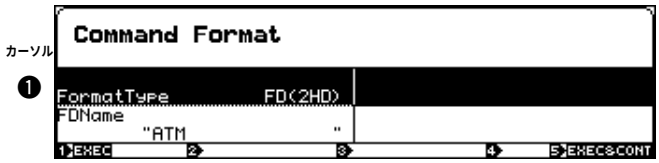
・フロッピーディスクのフォーマットは、MS-DOS と互換性があります。

【操作】

フロッピーディスクのフォーマットは次の手順で行います。
1. フォーマットするフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブに挿入します。
2. フォーマットタイプを、FD(Quick)、FD(2HD)、FD(2DD) のいずれかに設定します。
3. ノブ 1（EXEC）またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。フォーマットを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではフォーマット実行後、自動的にコマンドリストに戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もフォーマット画面にとどまるので、続けてフォーマットを実行できます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Format Type	–	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【▲押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フォーマットを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【↶回す】Format Type(フォーマットタイプ)
フォーマットの対象となるディスクの種類や、フォーマットの方法などを選択します。

【設定値】Logical、Physical、OnePartition、FD(Quick)、FD(2HD)、FD(2DD)

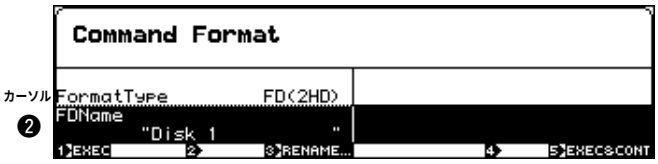
- **FD(Quick)**…MS-DOS にフォーマット済みのフロッピーディスクに対して、論理フォーマットだけを行います。挿入したフロッピーディスクがMS-DOSでフォーマットされていない場合は、自動的に FD(2HD)、FD(2DD) に移行します。
- **FD(2HD)**…2HD フロッピーディスクをフォーマットします。
- **FD(2DD)**…2DD フロッピーディスクをフォーマットします。

Logical（P179）、Physical（P179）、OnePartition（P180）については、それぞれ参照ページをご覧ください。

ノブ 5

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フォーマットを実行する場合は、確認画面でノブ 5 (YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	Drive ID	–
押す操作	EXEC	–	RANAME...	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P177）と同じ機能です。

ノブ 3

【▲押す】RENAME...(リネーム)
押すと、選択されているフロッピーディスクのディスクネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」（P80）をご覧ください。
入力した文字は、ディスプレイ (FDName)に表示されます。

ノブ 5

カーソル ❶（P177）と同じ機能です。

ハードディスクや ZIP などをフォーマットする場合

SCSI や IDE で接続されたハードディスクや MO、ZIP などをフォーマットする場合について説明します。
フォーマットタイプ (ノブ 3) を Logical や Physical に設定します。

- **フォーマットを実行すると、そのディスクの中の全データが消えてしまいます。十分注意してください。**

参考
- **フォーマット時に、ディスクを 2 ～ 8 のパーティションに分割することができますが、各パーティションの容量を設定することはできません。ディスクの全容量を均等に分割したパーティションが作成されます。**
- **A5000/A4000 では、1 パーティションの最大容量は 1G バイトまでです。したがって、1G バイトを越える容量のディスクを使用する場合は、複数のパーティションに分割してフォーマットする必要があります。**
- **A5000/A4000 でフォーマットされた SCSI や IDE ディスクのフォーマットは、A3000、A7000 と互換性のある独自の規格です。他のコンピューターや情報機器との互換性はありません。**
- **A5000/A4000 で使用できるのは 1 ディスクあたり 1G バイト× 8 パーティションで 8G バイトまでです。8G バイトを越える容量のディスクを接続しても、8G バイトまでしか使用できません。**

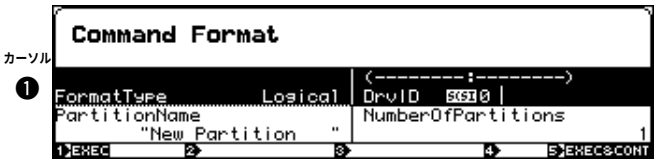
【操作】

ハードディスクや ZIP などのフォーマットは次の手順で行います。

1. フォーマットタイプを、Logical、Physicalのどちらかに設定します。
2. ドライブ ID でフォーマットするドライブを選択します。
3. パーティション (ノブ 5) で、作成するパーティション数を設定します。
4. ノブ 1（EXEC）またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。フォーマットを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考
- **ノブ 1(EXEC) ではフォーマット実行後、自動的にコマンドリストに戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もフォーマット画面にとどまるので、続けてフォーマットを実行できます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Format Type	Drive ID	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【 ▲ 押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フォーマットを実行する場合は、確認画面でノブ 5 (YES) を押します。

ノブ 3

【 ↶ 回す】Format Type(フォーマットタイプ)
フォーマットの対象となるディスクの種類や、フォーマットの方法などを選択します。

【設定値】Logical、Physical、OnePartition、FD(Quick)、FD(2HD)、FD(2DD)

・**Logical(ロジカル)**…ハードディスクや ZIP ディスクなどに対して、論理フォーマットを行います。通常はこちらを選択します。（P177）

・**Physical(フィジカル)**…SCSI のハードディスクや MO ディスクなどに対して、物理フォーマットおよび論理フォーマットを行います。Logical でのフォーマットに失敗したディスクをフォーマットする場合に選択します。（P177）

OnePartition（P180）、FD(Quick)（P178）、FD(2HD)（P178）、FD(2DD)（P178）については、それぞれの参照ページをご覧ください。

ノブ 4

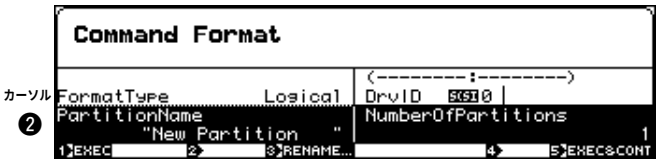
【 ↶ 回す】Drive ID(ドライブ ID)
ドライブ ID を設定して、フォーマットを行うドライブを選択します。
ドライブ ID を変更すると、ドライブ ID のすぐ上に接続されているドライブのメーカーと製品名が表示されます。

【設定値】SCSI 0 ～ SCSI 7(SCSI ID 0 ～ 7)、IDE M(IDE マスター)、IDE S(IDE スレーブ)

ノブ 5

【 ▲ 押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フォーマットを実行する場合は、確認画面でノブ 5 (YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	–	Number of Partitions
押す操作	EXEC	–	RENAME...	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P178）と同じ機能です。

ノブ 3

【 ▲ 押す】RENAME...(リネーム)
押すと、作成されるパーティションのパーティションネームを設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」（P80）をご覧ください。
入力したパーティションネームは、ディスクネームとして機能します。
フォーマットしたドライブに2個以上のパーティションを設定した場合は、入力した文字に番号が付いたものがディスクネームになります。
入力した文字は、ディスプレイ (PartitionName) に表示されます。

ノブ 5

【 ↶ 回す】Number of Partitions(ナンバーオブパーティション)
フォーマットするドライブに作成するパーティション数を設定します。

【設定値】1 ～ 8

【 ▲ 押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フォーマットを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ハードディスクや ZIP などの中の任意の 1 パーティションをフォーマットする場合

すでにフォーマットされているハードディスクや ZIP などの中の、任意のパーティションだけを再フォーマット (論理フォーマット) する場合について説明します。
フォーマットタイプ (ノブ 3) を OnePartition に設定します。

・フォーマットを実行すると、そのパーティションの中の全データが消えてしまいます。十分注意してください。

参考 **・A5000/A4000 でフォーマットされた SCSI や IDE ディスクのフォーマットは、A3000、A7000 と互換性のある独自の規格です。他のコンピューターや情報機器との互換性はありません。**

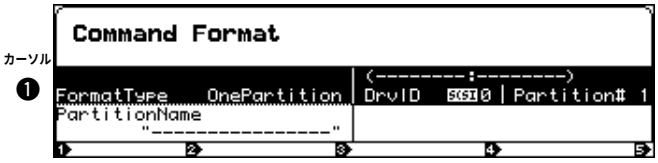
【操作】

ハードディスクや ZIP などの中の任意の 1 パーティションのフォーマットは次の手順で行います。

1. フォーマットタイプを、One Partition に設定します。
2. ドライブ ID でフォーマットするドライブを選択します。
3. パーティションナンバー（ノブ 5）で、フォーマットしたいパーティションを選択します。
4. ノブ 1（EXEC）またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。フォーマットを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではフォーマット実行後、自動的にコマンドリストに戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もフォーマット画面にとどまるので、続けてフォーマットを実行できます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Format Type	Drive ID	Partition Number
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フォーマットを実行する場合は、確認画面でノブ 5 (YES) を押します。

ノブ 3

【回す】Format Type(フォーマットタイプ)
フォーマットの対象となるディスクの種類や、フォーマットの方法などを選択します。

【設定値】Logical、Physical、OnePartition、FD(Quick)、FD(2HD)、FD(2DD)

・OnePartition(ワンパーティション)…すでにフォーマットされているハードディスクや ZIP などの中の、任意のパーティションだけを再フォーマットします。論理フォーマットを行うため、他のパーティションには影響ありません。

Logical (P179)、Physical (P179)、FD(Quick) (P178)、FD(2HD) (P178)、FD(2DD) (P178) については、それぞれの参照ページをご覧ください。

ノブ 4

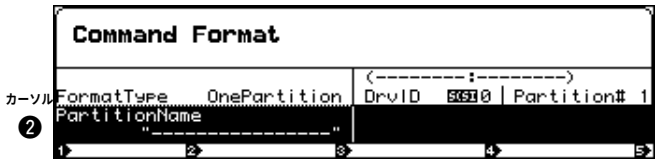
【回す】Drive ID(ドライブ ID)
ドライブ ID を設定して、フォーマットを行うドライブを選択します。
ドライブ ID を変更すると、ドライブ ID のすぐ上に接続されているドライブのメーカーと製品名が表示されます。

【設定値】SCSI 0 ～ SCSI 7(SCSI ID 0 ～ 7)、IDE M(IDE マスター)、IDE S(IDE スレーブ)

ノブ 5

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フォーマットを実行する場合は、確認画面でノブ 5 (YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	–	–
押す操作	EXEC	–	RANAME...	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P180）と同じ機能です。

ノブ 3

【押す】RENAME...(リネーム)
押すと、フォーマットされるパーティションのパーティションネームを変更する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」（P80）をご覧ください。
入力したパーティションネームは、ディスクネームとして機能します。
入力した文字は、ディスプレイ (PartitionName) に表示されます。

ノブ 5

カーソル ❶（P180）と同じ機能です。

コピーボリューム

[DISK] ボタン→ [COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 1 行目に移動→ノブ 4 を押す

コピー - ボリュームでは、現在選択されているボリュームに含まれている全データを、別のボリュームにコピーします。フロッピーディスクのボリュームは、コピー元、コピー先として選択できません。また、A5000/A4000 フォーマット以外のディスクではコピーボリュームは実行できません。

【操作】

コピーボリュームは次の手順で行います。

1. コピータイプ (ノブ 3) を選択します。
2. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。コピーボリュームを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではコピーボリューム実行後、自動的にコマンドリストに戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もコピーボリューム画面にとどまるので、続けてコピーボリュームを実行できます。**

カーソル ❶

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Copy Type	–	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
コピーボリュームを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【回す】Copy Type(コピータイプ)
指定した 1 ボリュームだけをコピーするか、指定したディスク内のすべてのボリュームをコピーするかを選択します。

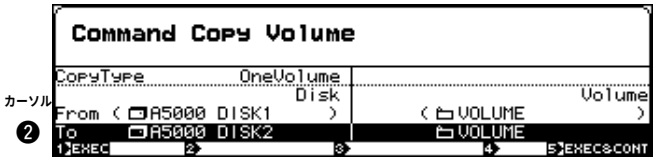
【設定値】OneVolume、AllVolume

- **OneVolume**…指定した 1 ボリュームだけをコピーします。コピー先として選択されたボリュームに元々入っていたデータは、すべて削除されます。(コピー元のデータとそっくり入れ替わります)
- **AllVolume**…現在選択されているディスク内のすべてのボリュームをコピーします。コピー先として選択されたディスク内のデータはすべて削除されます。(コピー元のディスク内のデータとそっくり入れ替わります)

ノブ 5

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
コピーボリュームを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	To Disk	–	To Volume
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P181）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】To Disk(トゥーディスク)
コピー先となるハードディスクや ZIP などを選択します。

【設定値】接続されているすべてのディスク

ノブ 5

【回す】To Volume(トゥーボリューム)
コピー先となるボリュームを選択します。

【設定値】トゥーディスクで選択されているディスク内のすべてのボリューム

参考 **・コピータイプが All Volume の場合は、設定できません。**

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
コピーボリュームを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

システムファイル

[DISK] ボタン→ [COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 1 行目に移動→ノブ 5 を押す

システムファイルでは、システムパラメーターの全設定をディスクに保存したり、ディスクから読み込んだりします。(システムパラメーターについては、付録の MIDI データフォーマットの付表 2 をご覧ください)
A5000/A4000 の使用環境を保存しておきたい場合などにお使いください。

参考 **・このシステムの設定データは、1 台のディスクにつき、1 組だけセーブすることができます。(パーティションで分割されたハードディスクの場合は、各パーティションに 1 組ずつセーブできます)**

【操作】

システムファイルの保存 / 読み込みは次の手順で行います。

1. セーブ / ロード (ノブ 3) で、システムファイルを保存するか読み込むかを選択します。
2. 保存 / 読み込み先のディスクを選択します (ノブ 4)。
3. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。システムファイルの保存 / 読み込みを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではシステムファイル実行後、自動的にコマンドリストに戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もシステムファイル画面にとどまるので、続けてシステムファイルを実行できます。**

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	Save / Load	Disk	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【▲押す】EXEC(エクセキュート)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
システムファイルの保存 / 読み込みを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【↶回す】Save/Load(セーブ / ロード)

システムファイルを保存する (Save) か読み込む (Load) かを選択します。

【設定値】Save、Load

参考 **・システムファイルの保存されていないディスクからはロードできません。**

ノブ 4

【↶回す】Disk(ディスク)

システムファイルを読み出すディスクを選択します。

【設定値】接続されているすべてのディスク

参考 **・接続されているはずの SCSI 機器や IDE 機器 (ハードディスクや ZIP など) が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk)(P173) で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

ノブ 5

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
システムファイルの保存 / 読み込みを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

バックアップ

[DISK] ボタン→ [COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 2 行目に移動→ノブ 2 を押す

ハードディスクや ZIP などに保存されているデータを、ディスク単位で CD-R や CD-RW にバックアップします。1 枚の CD-R や CD-RW には、最大 8 ディスクのデータをバックアップすることができます。

参考 **・CD-R ドライブまたは CD-RW ドライブを SCSI で接続しておく必要があります。**

・ディスクアットワンス方式での書き込みを行いますので、書き込み済み CD-RW ディスクに後から追記することはできません。

・A5000/A4000 フォーマット以外のディスクから、CD-R、CD-RW に書き込むことはできません。

・CD-R、CD-RW ドライブとしては弊社製の SCSI 外付けドライブ（CRW4416SX 等）をご使用ください。

・本機とコンピューターを SCSI 接続した状態での実行は、書き込み誤動作の原因となります。

・本コマンドを実行するには、本機のパラメーターメモリーに充分な空き容量が必要です。電源オン時のまま何もロード、レコーディングしない状態で実行することをおすすめします。

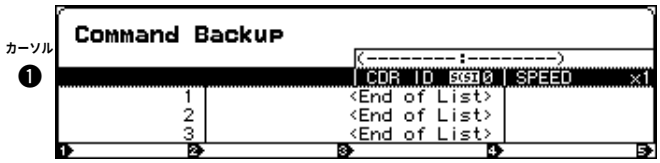
【操作】

バックアップは次の手順で行います。

1. CD-R ドライブ ID(ノブ 4) を設定します。
2. ライトスピード (ノブ 5) を設定します。
3. バックアップリストのバックアップナンバー (ノブ 2) ごとに、バックアップするディスク (ノブ 4) を設定します。
4. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。バックアップを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではバックアップ実行後、自動的にコマンドリストに戻ります。
ノブ5(EXEC&CONT)では実行後もバックアップ画面にとどまるので、続けてバックアップを実行できます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	CDR DriveID	Write Speed
押す操作	EXEC	–	RW-ERASE	TEST	EXEC&CONT

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動

カーソルを移動します。

【▲押す】EXEC(エクセキュート)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
バックアップを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【▲押す】RW-ERASE(CD-RW イレース)

CD-RW ディスクに書き込まれているすべてのデータを消去し、新しく書き込み可能にします。

参考 **・接続されている CD-RW ドライブにもよりますが、処理にはある程度の時間がかかります。**

ノブ 4

【↶回す】CDR DriveID(CD-R ドライブ ID)

バックアップ先の CD-R や CD-RW のドライブ ID を設定します。
設定したドライブ ID に接続されている CD-R や CD-RW のメーカーと製品名が表示されます。

【設定値】SCSI 0 ～ SCSI 7

参考 **・接続されているはずの CD-R や CD-RW が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk)（P173）で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

【▲押す】TEST(テスト)

CD-R または CD-RW ドライブへのデータ転送テストを行います。あらかじめドライブに CD-R または CD-RW ディスクをセットしてからテストを行う必要がありますが、ディスクへの書き込みは行いません。

ヒント **・テストがエラーになった場合は、ライトスピード（ノブ 5）を順次小さい値に変更して（遅くして）、テストを再度実行してください。テストが成功したときの設定値が適切なライトスピードとなりますので、その設定のまま実際の書き込みを実行してください。**

参考 **・テストには実際の書き込みとほぼ同じ時間がかかりますが、CD-R 書き込み実行時にエラーが発生すると、その CD-R ディスクは使用できなくなります。事前のテストをおすすめします。**

ノブ 5

【↶回す】Write Speed(ライトスピード)

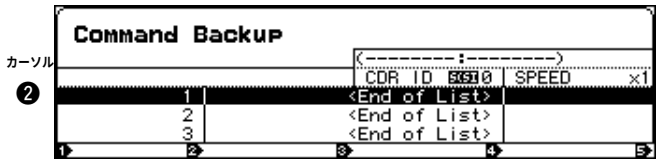
CD-R、CD-RW ディスクへの書き込み速度を設定します。

【設定値】× 1、× 2、× 4、× 6、× 8

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
バックアップを実行する場合は、確認画面でノブ 5 (YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Backup#	―	Disk	―
押す操作	EXEC	―	RW-ERASE	TEST	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P182）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Backup #(バックアップナンバー)

ディスクを設定するリストの行番号 (バックアップナンバー) を選択します。

【設定値】1 ～ 8

参考 **・ディスクやボリュームが設定されていない行番号には、<End of List> が表示されています。<End of List> が表示されている行番号から先の番号は選択できません。そのため、何も設定されていない状態では、行番号 =2 以降は選択できません。**

・〈End of List〉の 1 つ前の行までに設定されているディスクがバックアップされます。

ノブ 3

カーソル ❶（P182）と同じ機能です。

ノブ 4

【↶回す】Disk(ディスク)

バックアップナンバー (ノブ 2) で設定したバックアップリストの行番号に、バックアップするディスクを指定します。

【設定値】接続されているすべてのディスク

参考 **・接続されているはずの SCSI 機器や IDE 機器（ハードディスクや ZIP など）が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk)（P173）で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

【▲押す】TEST(テスト)

CD-R または CD-RW ドライブへのデータ転送テストを行います。あらかじめドライブに CD-R または CD-RW ディスクをセットしてからテストを行う必要がありますが、ディスクへの書き込みは行いません。

ヒント **・テストがエラーになった場合は、ライトスピード（ノブ 5）を順次小さい値に変更して（遅くして）、テストを再度実行してください。テストが成功したときの設定値が適切なライトスピードとなりますので、その設定のまま実際の書き込みを実行してください。**

参考 **・テストには実際の書き込みとほぼ同じ時間がかかりますが、CD-R 書き込み実行時にエラーが発生すると、その CD-R ディスクは使用できなくなります。事前のテストをおすすめします。**

ノブ 5

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
バックアップを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

CD-DA

[DISK] ボタン→ [COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 2 行目に移動→ノブ 3 を押す。

ディスクに保存されているサンプルを CD-R や CD-RW に書き込み、音楽 CD を作成します。

参考
- **CD-R ドライブまたは CD-RW ドライブを SCSI で接続しておく必要があります。**
- **ディスクアットワンス方式での書き込みを行いますので、書き込み済み CD-RW ディスクに後から追記することはできません。**
- **A5000/A4000 フォーマット以外のディスクから、CD-R、CD-RW に書き込むことはできません。**
- **CD-R、CD-RW ドライブとしては弊社製の SCSI 外付けドライブ（CRW4416SX 等）をご使用ください。**
- **本機とコンピューターを SCSI接続した状態での実行は、書き込み誤動作の原因となります。**
- **本コマンドを実行するには、本機のパラメーターメモリーに充分な空き容量が必要です。電源オン時のまま何もロード、レコーディングしない状態で実行することをおすすめします。**
- **44.1kHz 以外のサンプリング周波数のサンプルは、CD/R、CD-RW に書き込めません。**
- **CD プレーヤーなどから市販の音楽 CD を A5000/A4000 にデジタル録音したサンプルは、CD/R、CD-RW に書き込めません。**
- **書き込み済みの CD-RW ディスクのデータを消去するには、BACKUP（バックアップ）コマンドの RW-ERASE 機能をご使用ください。**

【操作】

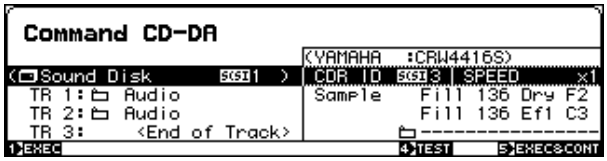
CD-DA は次の手順で行います。

1. CD-R ドライブ ID(ノブ 4) を設定します。
2. ライトスピード（ノブ 5）を設定します。
3. トラックナンバー (ノブ 2) ごとに、CD-R や CD-RW に書き込むサンプル (ノブ 3、ノブ 5) を設定します。
4. ノブ 1（EXEC）またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。CD-DA を実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考
- **ノブ 1(EXEC) では CD-DA 実行後、自動的にコマンドリストに戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後も CD-DA 画面にとどまるので、続けて CD-DA を実行できます。**

カーソル ❶

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	CDR DriveID	–
押す操作	EXEC	–	–	TEST	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
CD-R、CD-RW への書き込みを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 4

【回す】CDR DriveID(CD-R ドライブ ID)
サンプルを書き込む CD-R や CD-RW のドライブ ID を設定します。
設定したドライブ ID に接続されている CD-R や CD-RW のメーカーと製品名が表示されます。

【設定値】SCSI 0 ～ SCSI 7

参考
- **接続されているはずの CD-R や、CD-RW が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk)（P173）で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

【押す】TEST(テスト)
CD-R または CD-RW ドライブへのデータ転送テストを行います。あらかじめドライブに CD-R または CD-RW ディスクをセットしてからテストを行う必要がありますが、ディスクへの書き込みは行いません。

ヒント
- **テストがエラーになった場合は、ライトスピード（ノブ 5）を順次小さい値に変更して（遅くして）、テストを再度実行してください。テストが成功したときの設定値が適切なライトスピードとなりますので、その設定のまま実際の書き込みを実行してください。**

参考
- **テストには実際の書き込みとほぼ同じ時間がかかりますが、CD-R 書き込み実行時にエラーが発生すると、その CD-R ディスクは使用できなくなります。事前のテストをおすすめします。**

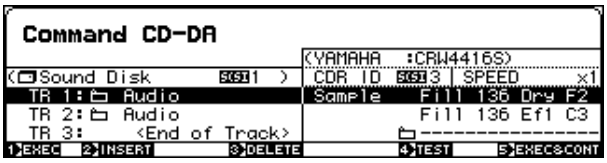
ノブ 5

【回す】Write Speed(ライトスピード)
CD-R、CD-RW ディスクへの書き込み速度を設定します。

【設定値】× 1、×2、× 4、× 6、× 8

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
CD-R、CD-RW への書き込みを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Track#	Volume	–	Sample
押す操作	EXEC	INSERT	DELETE	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P184）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Track #(トラックナンバー)

ボリュームやサンプルを書き込むトラックナンバーを選択します。

【設定値】TR1 ～ TR99

参考 **・ディスクやボリュームが設定されていない行番号には、<End of List> が表示されています。<End of List> が表示されている行番号から先の番号は選択できません。そのため、何も設定されていない状態では、行番号 =2 以降は選択できません。**

・〈End of List〉の 1 つ前の行までに設定されているトラックまでが書き込まれます。

【押す】INSERT(インサート)

選択されているトラックナンバーの位置に新しいトラックを挿入します。

挿入されたトラックより後ろのトラックは1つずつ後ろに移動し、それまで TR99 に設定されていた内容は消去されます。

ノブ 3

【回す】Volume(ボリューム)

トラックナンバー(ノブ 2) で設定したトラックに、CD に書き込むサンプルの入ったボリュームを設定します。

【設定値】選択されているディスク内のすべてのボリューム

参考 **・ディスクの選択はディスクセレクト (DISK - DISK - Disk)(P173) で行います。**

・複数のディスクに保存された別々のサンプルを 1 枚の CD-R、CD-RW ディスクに書き込むことはできません。

【押す】DELETE(デリート)

選択されているトラックを削除します。

削除されたトラックより後ろのトラックは1つずつ前に移動し、TR99 には新しい空のトラックが追加されます。

ノブ 5

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。

CD-R や CD-RW への書き込みを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ロード OS

[DISK] ボタン→ [COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 2 行目に移動→ノブ 4 を押す

OS ファイルを読み込んで、システムをアップデートします。

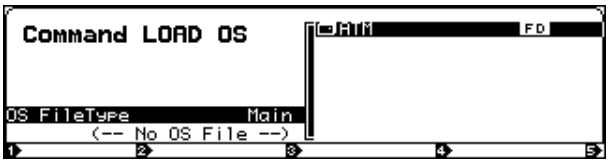
・ロード OS を実行すると、メモリー上のすべてのデータが消えてしまいます。

【操作】

ロード OS は次の手順で行います。

1. OS ファイルタイプ (ノブ 3) を設定します。
2. ロード先のディスク (ノブ 4) を設定します。
3. ノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面「Load OS? (Param&Wave memory will be erased.)」が表示されます。
   ロード OS を実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。
4. しばらくするとロードが終了し、続いて OS のアップグレードを実行するかどうかの確認画面「Upgrade OS?」が表示されます。
   OS のアップグレードを実行しない場合はノブ 4(NO) を押します。
   OS のアップグレードを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。
5. ノブ 4(NO) を押すとロード OS の終了画面「OS will be not upgrade. Please restart.」が表示されるので、A5000/A4000 をリスタートします。
   ノブ 5(YES) を押すとアップグレードが実行され、「Please wait a few seconds.」と表示されます。しばらくするとアップグレードの終了画面「After all [F1]...[F6] red lamp lighting,please restart.」が表示されるので、A5000/A4000 をリスタートします。

参考 **・リスタートの操作は、工場出荷状態に戻す (P85) 操作と同じです。**



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	OS File Type	Disk	–
押す操作	–	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 3

【回す】OS File Type(OS ファイルタイプ)

ロードする OS ファイルの種類を設定します。

【設定値】Main、Sub、Boot(A4000 では Main、Boot)

- **Main(メイン)**…メイン CPU 用の OS ファイルをロードします。
- **Sub(サブ)**…サブ CPU 用の OS ファイルをロードします。
- **Boot(ブート)**…メイン CPU およびサブ CPU のブートブロック用の OS ファイルをロードします。

ノブ 4

【↶回す】Disk(ディスク)

OS ファイルが保存されているディスクを指定します。

【設定値】接続されているディスクのうち、MS-DOS フォーマットのハードディスクおよびフロッピーディスク、ISO9600 フォーマットの CD-ROM

参考
- **選択したディスクのルートディレクトリーに OS ファイルが保存されている場合に画面に OS ファイル情報が表示されます。**
- **ルートディレクトリー以外の OS ファイルは認識されません。**
- **接続されているはずの SCSI 機器や IDE 機器（ハードディスクや CD-ROM など）が選択できない場合は、ディスクセレクト (DISK - DISK - Disk)(P173) で SCSI ID やマウント / アンマウントを確認してください。**

ノブ 5

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ロード OS を実行する場合は、確認画面でノブ 5 (YES) を押します。その後の操作については、【操作】(P185) をご覧ください。

参考
- **画面に OS ファイル情報が表示されていない場合は、ロード OS は実行できません。**

第 8 章

ユーティリティモード

A5000/A4000 全体に関する設定や、
シーケンスのプレイ / レコーディングなどを行うモードです。

ユーティリティモードについて.....188

1. TOTAL EQ(トータルイコライザー).....189

2. PANEL PLAY(パネルプレイ).....191

3. SEQUENCE(シーケンス).....194

4. MASTER(マスター).....195

5. SYSTEM(システム).....197

6. MIDI.....200

ユーティリティモードについて

ユーティリティモードには、A5000/A4000 全体に関する設定や、シーケンスのプレイ / レコーディングなどの機能が集められています。

参考 **・ユーティリティモードの各設定は、A5000/A4000 全体に関するものですので、プログラムやサンプルの設定を変更してしまうことはありませんが、設定によっては、プログラムやサンプルの設定が無効になってしまう場合があります。**

ユーティリティモードのファンクション

ユーティリティモードは、以下の 6 つのファンクションで構成されています。([F1] ～ [F6] ボタンを押して選択)

■ TOTAL EQ(トータルイコライザー) ..... [F1] ボタン

ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4 バンドのイコライザーを設定します。(P189)
TotalEQ(トータルイコライザー) の 1 ページがあります。

■ PANEL PLAY(パネルプレイ) ..... [F2] ボタン

ノブを使ってコントロールチェンジ信号を発生したり、そのコントロールチェンジの内容やファンクションボタンによる発音の機能を設定します。(P191)
KnobCtrl(ノブコントローラー)、KnobSet(ノブコントローラーセットアップ)、FKeySet(ファンクションキープレイセットアップ) の 3 ページがあります。

■ SEQUENCE(シーケンス) ..... [F3] ボタン

外部 MIDI キーボードなどから送信された演奏情報をシーケンスとしてレコーディング（録音）したり、そのシーケンスをプレイ（再生）したりすることができます。（P194）
Sequence(シーケンス) の 1 ページがあります。

■ MASTER(マスター) ..... [F4] ボタン

マスターでは、A5000/A4000 全体に関する各種設定を行います。(P195)
Tuning(チューニング)、Output(アウトプット) の 2 ページがあります。

■ SYSTEM(システム) ..... [F5] ボタン

システムでは、A5000/A4000 全体の操作や画面表示に関して設定します。(P197)
KeysSet(キーセットアップ)、Custom(カスタマイズ) の 2 ページがあります。

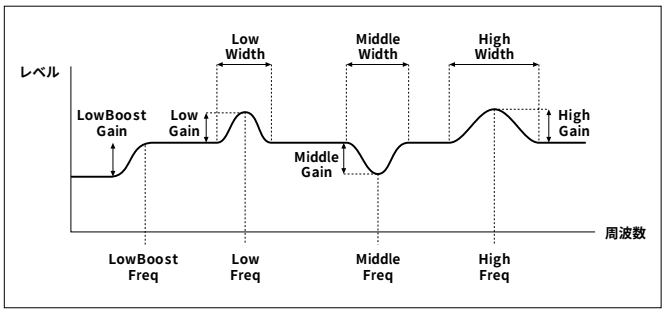
■ MIDI ..... [F6] ボタン

MIDI では、MIDI に関するさまざまな項目を設定します。(P200)
Channel(チャンネルメッセージ)、SysEx(システムエクスクルーシブ) の 2 ページがあります。

1. TOTAL EQ(トータルイコライザー)

トータルイコライザーでは、ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4 バンドのイコライザーを設定します。
[UTILITY] ボタンを押してから [F1] ボタンを押すと、トータルイコライザーに入ります。
TotalEQ(トータルイコライザー) の 1 ページがあります。

トータルイコライザーは、Gain(ゲイン)、Freq(フリケンシー)、Width(ウィドス) の 3 つの画面の各設定項目を使って、次のように周波数特性を調整します。



参考
- **トータルイコライザーは、アサイナブルアウトプットの出力には効果がありません。ただし、アウトプット（UTILITY - MASTER - Output）（P195）のステレオアウトトゥーアサイナブルアウトが off 以外に設定されている場合は、設定されたアサイナブルアウトプットからの出力にもイコライザーの設定が反映されます。**
- **トータルイコライザーは、ステレオアウトプットから出力されるすべての音に効果がありますので、ステージやスタジオに機材を搬入し、そのホールや部屋の音響特性に合わせて音の最終調整をするときなどに便利です。**

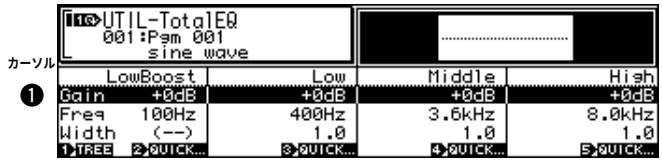
トータルイコライザー

[UTILITY] ボタン→ [F1] ボタンで「UTIL-TotalEQ」を選択

ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4バンドのイコライザーを設定します。

参考
- **カーソル ❶(ゲイン) では、LowBoost、Low、Middle、High のゲイン（増幅、減衰の大きさ）を設定します。**
- **カーソル ❷(フリケンシー) では、トータルイコライザーの LowBoost、Low、Middle、High の周波数ポイントを設定します。**
- **カーソル ❸(ウィドス) では、トータルイコライザーの Low、Middle、Highの強調、減衰を行う幅（帯域幅）を設定します。**

カーソル ❶(ゲイン)



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Low Boost Gain	Low Gain	Middle Gain	High Gain
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Low Boost Gain(ローブーストゲイン)
低音域のブーストゲインを設定します。

【設定値】-12dB ～ +12dB

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【回す】Low Gain(ローゲイン)
低音域のゲインを設定します。

【設定値】-12dB ～ +12dB

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【回す】Middle Gain(ミドルゲイン)
中音域のゲインを設定します。

【設定値】-12dB ～ +12dB

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

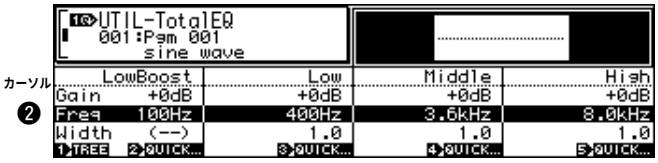
ノブ 5

【回す】High Gain(ハイゲイン)
高音域のゲインを設定します。

【設定値】-12dB ～ +12dB

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❷(フリケンシー)



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Low Boost Frequency	Low Frequency	Middle Frequency	High Frequency
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P189）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Low Boost Frequency(ローブーストフリケンシー)
低音域（LowBoost）の周波数ポイントを設定します。

【設定値】32Hz ～ 2.0kHz

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 3

【回す】Low Frequency(ローフリケンシー)
低音域（Low）の周波数ポイントを設定します。

【設定値】32Hz ～ 2.0kHz

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【回す】Middle Frequency(ミドルフリケンシー)
中音域の周波数ポイントを設定します。

【設定値】32Hz ～ 16.0kHz

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

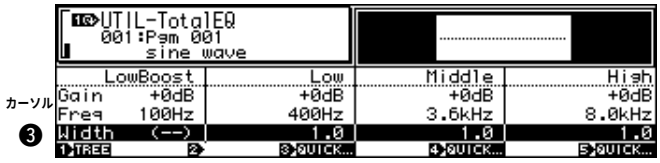
ノブ 5

【回す】High Frequency(ハイフリケンシー)
高音域の周波数ポイントを設定します。

【設定値】500Hz ～ 16.0kHz

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

カーソル ❸(ウィドス)



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	—	Low Width	Middle Width	High Width
押す操作	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

ノブ 1

カーソル ❶（P189）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Low Width(ローウィドス)
低音域の強調、減衰を行う幅を設定します。
設定値が小さいほど、広い幅にわたって増幅、減衰が行われます。

【設定値】1.0 ～ 12.0

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【回す】Middle Width(ミドルウィドス)
ミドルウィドスでは、中音域の強調、減衰を行う幅を設定します。
設定値が小さいほど、広い幅にわたって増幅、減衰が行われます。

【設定値】1.0 ～ 12.0

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 5

【回す】High Width(ハイウィドス)
高音域の強調、減衰を行う幅を設定します。
設定値が小さいほど、広い幅にわたって増幅、減衰が行われます。

【設定値】1.0 ～ 12.0

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

2. PANEL PLAY(パネルプレイ)

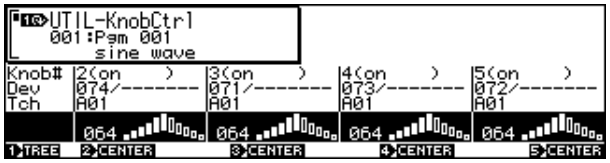
パネルプレイでは、ノブを使ってコントロールチェンジ信号を発生したり、そのコントロールチェンジの内容やファンクションボタンによる発音の機能を設定します。
[UTILITY] ボタンを押してから [F2] ボタンを押すと、パネルプレイに入ります。
KnobCtrl(ノブコントローラー)、KnobSet(ノブコントローラーセットアップ)、FKeySet(ファンクションキープレイセットアップ) の 3 ページがあります。

ノブコントローラー

[UTILITY] ボタン→ [F2] ボタン→
ノブ 1 で「UTIL-KnobCtrl」を選択

ノブ 2 〜ノブ 5 を回して、コントロールチェンジ信号を発生することができます。
発生したコントロールチェンジ信号は、本機で発音中の音色に効果すると同時に、 MIDI OUT 端子からも送信されます。
発生するコントロールチェンジ信号の内容はノブコントローラーセットアップで設定します。

参考 **・このページ以外のページを表示している時にも、[ASSIGNABLE] ボタンを押したとき（ランプが点灯しているとき）に、ノブ 2 〜ノブ 5 によるコントロールチェンジを有効にすることもできます。この場合は、キーセットアップ (UTILITY - SYSTEM - KeysSet)（P197）のアサイナブルキーファンクションで「Knob Control on/off」を選択します。**



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Control Change	Control Change	Control Change	Control Change
押す操作	Tree View	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER

ノブ 1

【 回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【 押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2 〜ノブ 5

【 回す】Control Change(コントロールチェンジ発生)
ノブを回すと、各ノブに設定されているコントロールチェンジ信号を発生します。
画面には、各ノブのコントロールナンバーとトランスミットチャンネル、現在の発生値が表示されます。

【設定値】000 〜 127

参考 **・コントロールタイプが off に設定されているノブは、コントロールチェンジ信号を送信しません。**

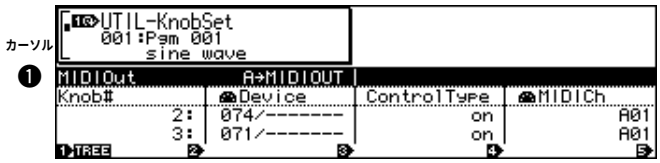
【 押す】CENTER(センター)
コントロールチェンジ =64 を発生し、画面の表示が「064」に変更されます。

ノブコントローラーセットアップ

[UTILITY] ボタン→ [F2] ボタン→
ノブ 1 で「UTIL-KnobSet」を選択

ノブコントローラーで発生するコントロールチェンジ信号の内容を設定します。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	MIDI Out	–	–
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

【 回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【 押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 3

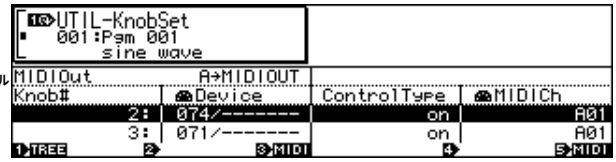
【 回す】MIDI Out(MIDI アウト)
MIDI OUT 端子から出力する信号を設定します。

【設定値】A → MIDIOUT、B → MIDIOUT

- **A → MIDIOUT**…MIDIチャンネルが A01 〜A16 に設定されているノブのコントロールチェンジ信号が MIDI OUT から出力されます。
  MIDI チャンネルが B01 〜 B16 に設定されているノブのコントロールチェンジ信号は、本機で発音中の音色にだけ効果します。
- **B → MIDIOUT**…MIDI チャンネルが B01 〜B16 に設定されているノブのコントロールチェンジ信号が MIDI OUT から出力されます。
  MIDI チャンネルが A01 〜 A16 に設定されているノブのコントロールチェンジ信号は、本機で発音中の音色にだけ効果します。

参考 **・A4000 にはこの設定はありません。**

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Knob#	Device	Control Type	MIDI Channel
押す操作	Tree View	—	MIDI	—	MIDI

ノブ 1

カーソル ❶（P191）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Knob#(ノブナンバー)

設定の対象となるノブ番号（2 ～ 5）を切り替えます。対象となるノブ番号を選択した後、ノブ 3 ～ 5 を使って、各ノブを回したときに発生するコントロールナンバーや MIDI チャンネルなどを設定します。

【設定値】2 ～ 5

参考 **・コントロールナンバーにはMIDI規格で用途が定められているものがあり、他の用途での使用は MIDI 規格の定義とは異なりますので、ご注意ください。**

【押す】MIDI(MIDI 入力)

MIDI端子から受信した MIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

ノブ 4

【回す】Control Type(コントロールタイプ)

ノブによるコントロールチェンジ信号の発生を、有効にするか、無効にするかを選択します。
on → Step1 → Step2 → Step3 の順で、同じまわし方で変化する値の幅が大きくなります。

【設定値】off、on、Step1～ 3

ノブ 5

【回す】MIDI Channel(MIDI チャンネル)

発生するコントロールチェンジ信号の MIDIチャンネル（送信チャンネル）を設定します。
AUDITION を選択した場合は、[AUDITION] ボタンを押す事で発音している音色にだけ、コントロールチェンジが効果します。
Bch を選択した場合は、MIDI ベーシックチャンネル（P89）と同じチャンネルが使われます。

【設定値】AUDITION、A01～B16(A4000 では 01～16)、Bch

参考 **・本機で発音する音色にコントロールチェンジを効果させるには、この MIDI チャンネルを各サンプルが発音する MIDI チャンネルに合わせます。**

【押す】MIDI(MIDI 入力)

MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

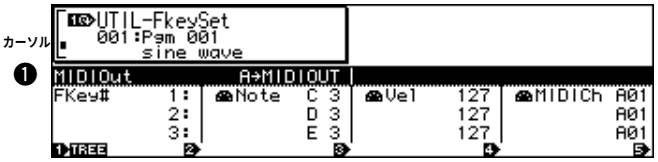
参考 **・A5000 で MIDI 入力によってチャンネルを設定する場合、A01 ～ A16 を入力するには MIDI IN-A 端子で、B01 ～ B16 を入力するには MIDI IN-B 端子で MIDI メッセージを受信する状態にしてください。**

ファンクションキープレイセットアップ

[UTILITY] ボタン→ [F2] ボタン→
ノブ 1 で「UTIL-FKeySet」を選択

A5000/A4000 では、6 つのファンクションボタンを鍵盤がわりに使って発音させる（同時に MIDI OUT からノートオンを送信する）ことができます。このファンクションキープレイセットアップでは、各ファンクションボタンごとにノートオンの送信チャンネル、音程、ベロシティを設定します。
ファンクションボタンで発音させるためには、キーセットアップ (UTILITY - SYSTEM - KeysSet)(P197) のアサイナブルキーファンクションで「FKey Play on/off」を選択しておきます。
この後、[ASSIGNABLE] ボタンを押し（ランプが点灯させ）、ファンクションボタンを押すと、発音が行われます。（ただし、レコーディング中の画面など一部の画面では、この操作での発音ができない場合もあります）

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	—	MIDI Out	—	—
押す操作	Tree View	—	—	—	—

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替

カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)

ツリービュー画面を表示します。（P82）

ノブ 3

【↶回す】MIDI Out(MIDI アウト)

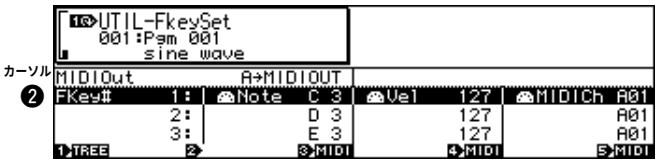
MIDI OUT 端子から出力する信号を設定します。

【設定値】A → MIDIOUT、B → MIDIOUT

- **A → MIDIOUT**…MIDI チャンネルが A01 ～ A16 に設定されているファンクションボタンのノートオン信号が MIDI OUT から出力されます。
  MIDI チャンネルが B01 ～ B16 に設定されているファンクションボタンのノートオンは、本機の発音にだけ使用されます。
- **B → MIDIOUT**…MIDI チャンネルが B01 ～ B16 に設定されているファンクションボタンのノートオン信号が MIDI OUT から出力されます。
  MIDI チャンネルが A01 ～ A16 に設定されているファンクションボタンのノートオンは、本機の発音にだけ使用されます。

参考 **・A4000 にはこの設定はありません。**

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Funktion Key#	Note	Velocity	MIDI Channel
押す操作	Tree View	—	MIDI	MIDI	MIDI

ノブ 1

カーソル ❶（P192）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Funktion Key#(ファンクションキーナンバー)

設定の対象となるファンクションボタンを切り替えます。設定値の 1 ～ 6 が、それぞれ [F1] ～ [F6] ボタンに対応します。

【設定値】1 ～ 6

参考 **・ここで対象となるファンクションボタンを選択した後、ノブ 3 ～ 5 を使って各ファンクションボタンを押したときに発生するノートオン信号を設定します。**

ノブ 3

【↶回す】Note(ノートナンバー)

ノートオン信号の音程を設定します。

【設定値】C-2 ～ G8

参考 **・カスタマイズ (UTILITY - SYSTEM - Custom)(P198) のノートディスプレイタイプで「Name」が選択されている場合は「C3」などといった音名で、「Number」が選択されている場合には「60」などといった数字で設定します。**

【⬆押す】MIDI(MIDI 入力)

MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

ノブ 4

【↶回す】Velocity(ベロシティ)

ノートオン信号のベロシティ（鍵盤を弾く強さにあたる情報）を設定します。

【設定値】1 ～ 127

【⬆押す】MIDI(MIDI 入力)

MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

ノブ 5

【↶回す】MIDI Channel(MIDI チャンネル)

発生するノートオン信号の MIDI チャンネル（送信チャンネル）を設定します。
Bch を選択した場合は、MIDI ベーシックチャンネル（P89）と同じチャンネルが使われます。

【設定値】A01 ～ B16(A4000 では 01 ～ 16)、Bch

【⬆押す】MIDI(MIDI 入力)

MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

参考 **・A5000 で MIDI 入力によってチャンネルを設定する場合、A01 ～ A16 を入力するには MIDI IN-A 端子で、B01 ～ B16 を入力するには MIDI IN-B 端子で MIDI メッセージを受信する状態にしてください。**

3. SEQUENCE(シーケンス)

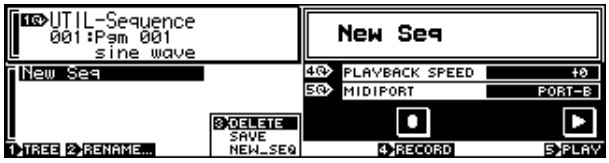
シーケンスでは、外部 MIDI キーボードなどから送信された演奏情報をシーケンスとしてレコーディング（録音）したり、そのシーケンスをプレイ（再生）したりすることができます。また、インポートしたスタンダード MIDI ファイルをプレイ（再生）する事もできます。
ブレイクビートやフレーズサンプリングを使用した曲のアイデアを記録するのに適した手軽なシーケンサーです。外部 MIDI クロックとの同期や、シーケンスの編集などといった機能はありません。
[UTILITY] ボタンを押してから [F3] ボタンを押すと、シーケンスに入ります。
Sequence(シーケンス) の 1 ページがあります。

参考 **・受信したMIDIデータのうち、チャンネルメッセージ(UTILITY - MIDI - Channel)(P200) で「disable」に設定されたデータはレコーディングされません。**

シーケンス

[UTILITY]ボタン→ [F3]ボタンで「UTIL-Sequence」を選択

シーケンスを選んで再生したり、新しいシーケンスを作成して録音したりします。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	Sequence	Shortcut Command	Playback Speed	RecPort& PlayChannel
押す操作	Tree View	RENAME	EXECUTE	RECORD / STOP	PLAY / PAUSE / CONTINUE

ノブ 1

【 ▲ 押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【 ↶ 回す】Sequence(シーケンス)
レコーディングまたはプレイの対象となるシーケンスを選択します。

【 ▲ 押す】RENAME(リネーム)
押すと、選択されているシーケンスの名前を設定する画面が表示されます。文字の入力方法に関しては、「第 3 章 基礎知識」をご覧ください。（P 80）

ノブ 3

【 ↶ 回す】Shortcut Command(ショートカットコマンドの選択)
サブメニュー内のカーソルが移動し、ショートカットコマンドを選択します。

【設定値】DELETE、SAVE、NEW_SEQ

(各ショートカットコマンドの機能については、次の「ショートカットコマンド」をご覧ください)

【 ▲ 押す】EXECUTE(エクセキュート)
カーソルのあるショートカットコマンドを実行します。

ショートカットコマンド

■ DELETE(デリート)
デリートを実行すると、選択しているシーケンスを削除するための確認画面が表示されます。
デリートを実行する場合は、確認画面でノブ 5(>YES) を押します。

■ SAVE(セーブ)
セーブを実行すると、セーブコマンド画面が表示され、作成したシーケンスをディスクに保存することができます。
セーブコマンド画面での操作については、セーブ(COMMAND - SAVE)(P208) をご覧ください。

■ NEW_SEQ(ニューシーケンス)
ニューシーケンスを実行すると、新しい白紙の状態のシーケンスが追加されます。新しいシーケンスには、自動的に「New Seq （番号)」という名前が付けられます。

ノブ 4

【 ↶ 回す】Playback Speed(プレイバックスピード)
シーケンスのプレイ時の再生の速さを設定します。
スピードは、レコーディングした速さに対するパーセンテージで設定します。たとえば、+50 を設定すると、レコーディング時の1.5倍の速さでプレイされることになります。

【設定値】-50 ～ +50

参考 **・スタンダード MIDI ファイルをインポートした場合、そのテンポの設定によっては、設定範囲が -50 ～ +50 より狭くなる場合があります。**

【 ▲ 押す】RECORD/STOP(レコード / ストップ)
押すと、すぐにレコーディングがはじまります。
レコーディング中にもう一度ノブを押すと、レコーディングが終了します。

ノブ 5

【 ↶ 回す】RecPort& PlayChannel
(レコーディングポート & プレイチャンネル)
レコーディング時の入力 MIDI ポートと、プレイ時の MIDI チャンネルを設定します。

【設定値】A、B

- **A**…レコーディング時には、MIDI IN-A 端子から入力された演奏情報を記録します。プレイ時には、MIDI チャンネル A01 ～ A16 として再生されます。
- **B**…レコーディング時には、MIDI IN-B 端子から入力された演奏情報を記録します。プレイ時には、MIDI チャンネル B01 ～ B16 として再生されます。

参考 **・A4000 では設定できません。**

【 ▲ 押す】PLAY/PAUSE/CONTINUE
(プレイ / ポーズ / コンティニュー)
ノブを押すと、すぐに選択されているシーケンスの再生 (プレイ) がはじまります。
シーケンスの再生中にノブを押すと、再生が中断 (ポーズ) されます。さらに再開 (コンティニュー) するときは、もう一度ノブを押します。

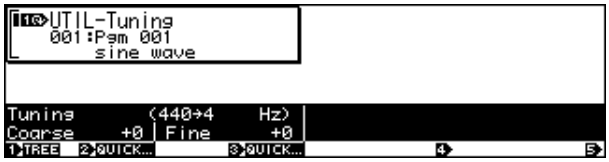
4. MASTER(マスター)

マスターでは、A5000/A4000 全体に関する各種設定を行います。[UTILITY] ボタンを押してから [F4] ボタンを押すと、マスターに入ります。
Tuning(チューニング)、Output(アウトプット) の 2 ページがあります。

チューニング

[UTILITY] ボタン→ [F4] ボタン→ノブ 1 で「UTIL-Tuning」を選択

マスターチューニングを設定します。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	Tuning Coarse	Tuning Fine	–	–
押す操作	Tree View	QUICK...	QUICK...	–	–

ノブ 1

【回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Tuning Coarse(チューニングコース)
マスターチューニングを半音単位で設定します。

【設定値】-127 ～ +127

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

ノブ 3

【回す】Tuning Fine(チューニングファイン)
マスターチューニングを 1.171875 セント単位（100 セント＝半音）で設定します。

【設定値】-63 ～ +63

参考 **・設定値の上側には、基準 A 音の 440Hz が、マスターチューニングによって何 Hz に移行するかを表示します。**

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。(P81)

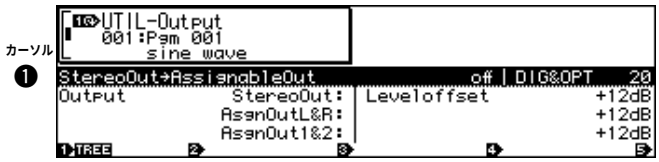
アウトプット

[UTILITY] ボタン→ [F4] ボタン→ノブ 1 で「UTIL-Output」を選択

ステレオアウトプットへ出力される信号とまったく同じ信号を、アサイナブルアウトプットからも出力する機能、及びアウトプットごとのレベルオフセットを設定します。

参考 **・ここで出力先として設定したアサイナブルアウトプットと、各プログラム、サンプルで出力先として設定されているアサイナブルアウトプットが重なった場合は、ここでの設定が優先され、ステレオアウトプットと同じ信号がアサイナブルアウトプットから出力されます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	–	Stereo Out To Assignable Out	DIG&OPT Bit
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 4

【回す】Stereo Out To Assignable Out (ステレオアウトトゥーアサイナブルアウト)
ステレオアウトトゥーアサイナブルアウトでは、ステレオアウトプットと同じ信号を、アサイナブルアウトプットにも出力するかどうかを設定します。

【設定値】off、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2 ～ AsgnOut5&6、DIG&OPT

- **off**…ステレオアウトプットと同じ信号を、アサイナブルアウトプットに出力しません。
- **AsgnOutL&R(アサイナブルアウトL&R)**…ステレオアウトプットと同じ信号を、アサイナブルアウトプット L と R に出力します。
- **AsgnOut1&2 ～ A sgnOut5&6(アサイナブルアウト 1&2 ～ 5&6)**…ステレオアウトプットと同じ信号を、各アサイナブルアウトプットに出力します。
- **DIG&OPT(デジタル & オプティカルアウト)**…ステレオアウトプットと同じ信号を、DIG&OPT（オプティカル / コアキシャル共通）に出力します。

参考 **・AIEB1 を装着していない場合には、AsgnOut1&2 ～ AsgnOut5&6、DIG&OPT を選択しても出力されません。**

ノブ 5

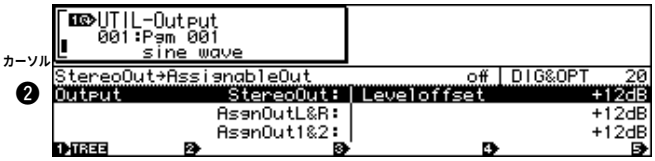
【↶回す】DIG&OPT Bit(デジタル＆オプティカルビット)

デジタルおよびオプティカル出力のビット数を設定します。

【設定値】20、24
それぞれのビット数で出力します。

参考 ・**24 ビット入力対応機器に出力する場合以外は、20 ビットに設定することをおすすめします。**

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	Output	–	Level Offset
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

カーソル ❶ (P195) と同じ機能です。

ノブ 3

【↶回す】Output(アウトプット)

レベルオフセット (ノブ 5) を設定するアウトプットを選択します。

【設定値】StereoOut、AsgnOutL&R、AsgnOut1&2 ～ AsgnOut5&6、DIG&OPT(A4000 では StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2)

ノブ 5

【↶回す】Level Offset(レベルオフセット)

アウトプット (ノブ 3) で選択したアウトプットの音量を設定します。
設定値を大きくすると、音色や同時発音数によっては歪む場合があります。

【設定値】-0dB ～ +24dB

参考 ・**ステレオトゥーアサイナブルアウト機能で、ステレオアウトプットの信号がアサイナブルアウトに出力される場合には、ステレオアウトのレベルオフセット値が有効となります。**

5. SYSTEM(システム)

システムでは、A5000/A4000 全体の操作や画面表示に関して設定します。
[UTILITY] ボタンを押してから、[F5] ボタンを押すと、システムに入ります。
KeysSet（キーセットアップ）、Custom（カスタマイズ）(P198) の 2 ページがあります。

キーセットアップ

[UTILITY]ボタン→[F5]ボタン→ノブ 1 で「UTIL-KeysSet」を選択

[ASSIGNABLE] ボタンの役割（[ASSIGNABLE] ボタンを押したときにどういう状態になるか）と、[AUDITION] ボタンの発音方法を設定します。

参考 **・カーソル❶では[ASSIGNABLE]ボタンに関する設定を、カーソル ❷ では [AUDITION] ボタンに関する設定を行います。**

カーソル ❶

カーソル ❶

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	ASSIGNABLE Key Function	–	–
押す操作	Tree View	–	LIST...	–	–

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 3

【回す】ASSIGNABLE Key Function (アサイナブルキーファンクション)
[ASSIGNABLE] ボタンが押されたとき (ランプが点灯したとき) の機能を、次の中から選択します。

参考 **・オン / オフの設定については、[ASSIGNABLE] ボタンが押されたとき (ランプが点灯したとき) に機能がオンになり、再度 [ASSIGNABLE] ボタンが押されたとき (ランプが消灯したとき) にオフになります。**

【設定値】Knob Control on/off、Damp、Controller Reset、Fkey Play on/off、Knob&Fkey on/off、MIDI → Smp on/off

- **Knob Control on/off(ノブコントロールオン / オフ)** …ノブ 2 ～ 5 によるコントロールを有効にします。画面の最下段には、コントロールが有効になっているノブを示すマークが点滅表示されます。そのとき表示されているページで、各ノブを回すことで本来行われる機能は無効になります。各ノブのコントロール内容はノブコントローラーセットアップ (UTILITY - PANEL PLAY - KnobSet) (P191) で設定します。
- **Damp(ダンプ)** …全発音を止めます。
- **Controller Reset(コントローラーリセット)** … A5000/A4000 が受信したすべてのコントロールチェンジを初期化します。
- **Fkey Play on/off(ファンクションキープレイオン / オフ)** …[F1] ～ [F6] ボタンによる発音を有効にします。ファンクションボタンが本来持っている機能は無効になります。各ファンクションボタンの発音内容は ファンクションキープレイセットアップ (UTILITY - PANEL PLAY - FKeySet)(P192) で設定します。
- **Knob&Fkey on/off(ノブ & ファンクションキーオン / オフ)**…ノブ 2 ～ 5 によるコントロール (Knob Control on/off) と、[F1] ～ [F6] ボタンによる発音 (Fkey Play on/off) を、同時に有効にします。
- **MIDI→ Smp on/off(MIDI トゥーサンプルオン / オフ)** … MIDI トゥーサンプル機能 (ツリービュー画面)（P198）をオン/ オフすることができるようになります。

【押す】LIST...(リスト入力)
ノブを押すとアサイナブルキーファンションの一覧画面が表示されます。

カーソル ❷

カーソル ❷

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	AUDITION Key Effect	AUDITION Key EasyEdit	–	AUDITION Key Trigger Mode
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

カーソル ❶ (P197) と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】AUDITION Key Effect(オーディションキーエフェクト)
[AUDITION] ボタンを押して発音する際に、エフェクトの効果がかかるかどうかを設定します。

【設定値】off、on

ノブ 3

【回す】AUDITION Key EasyEdit (オーディションキーイージーエディット)
[AUDITION] ボタンを押して発音する際に、イージーエディットの設定が反映されるかどうかを設定します。

【設定値】off、on

参考 **・プログラムにアサインされていないサンプルについては、ここの設定に関わらずイージーエディットの設定は反映されません。**

ノブ 5

【回す】AUDITION Key Trigger Mode
(オーディションキートリガーモード)
[AUDITION] ボタンを押したときの発音の方法を、次の中から選択します。

【設定値】normal、toggle

・normal(ノーマル)…オーディションキーを押している間だけ発音が行われます。キーを離すと発音が止まります。

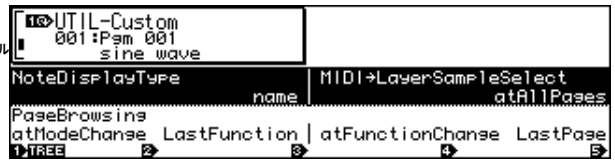
・toggle(トグル)…オーディションキーを 1 回押すと発音が開始され、もう 1 回押すと発音が止まります。

カスタマイズ

[UTILITY] ボタン→ [F5] ボタン→
ノブ 1 で「UTIL-Custom」を選択

音程の表示方法や、モードやファンクションを切り替えたとき最初に表示するページなどを設定します。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	Note Display Type	–	MIDI>Sample Layer Selection
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 3

【回す】Note Display Type(ノートディスプレイタイプ)
音程の表示方法を次の中から選択します。

【設定値】Name、Number

・Name(ネーム)…「C3」「F4」「F#-1」のように音名で音程を表示します。

・Number(ナンバー)…「60」「77」「18」のように MIDI のキーナンバーで音程を表示します。

ノブ 5

【回す】MIDI → Sample Layer Selection
(MIDI トゥーサンプルレイヤーセレクション)
MIDI トゥーサンプル機能でサンプルを選択する際に、1 つのノートに対して、複数のサンプル（サンプルバンク）が発音する状態になっている場合、ノートオン受信のたびにそれらのサンプル（サンプルバンク）を順番に選択するかどうかを設定します。

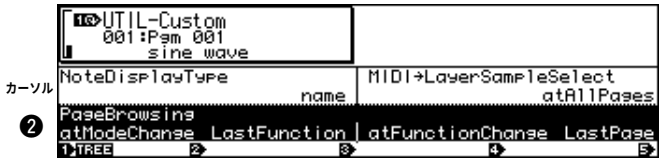
【設定値】atAllPages、onlyAtTree

・atAllPages(アットオールページ)…どんな画面が表示されているときでも、この機能が有効となり、ノートを弾くたびに、そのノートで発音するサンプル（サンプルバンク）が順番に選択されます。

・onlyAtTree(オンリーアットツリー)…「ツリービュー」画面（ノブ 1 を押したとき表示される画面）が表示されているときのみ、この機能が有効となり、ノートを弾くたびに、そのノートで発音するサンプル（サンプルバンク）が順番に選択されます。これ以外の画面では、そのノートで発音するサンプル（サンプルバンク）のひとつが選択されますが、何度ノートを弾いても順番に選択されることはありません。

参考
・MIDI トゥーサンプル機能とは、外部 MIDI 機器から受信したノートによって、エディット対象となるサンプルを切り替える機能のことです。詳しくは、「ツリービュー画面」（P82）をご覧ください。
・MIDI トゥーサンプル機能が off になっている場合には、これらの設定は無効となります。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	–	Function	–	Page
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

カーソル ❶（P198）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Function(ファンクション)
モードボタンを使ってモードを切り替えたとき、最初に表示されるファンクションについて設定します。

【設定値】1stFunction、LastFunction、HoldFunction

・1stFunction(ファーストファンクション)…モードを切り替えたとき、最初のファンクション（一番左のファンクション）のページが表示されます。

・**LastFunction(ラストファンクション)**…モードを切り替えたとき、直前に使っていたファンクション（以前そのモードから出るときに表示していたファンクション）のページが表示されます。

・**HoldFunction(ホールドファンクション)**…モードキーでモードを切り替えたとき、ファンクションは直前のものがそのまま有効となります（ファンクションの列がそのまま維持されます）。したがって、「HoldFunction」を選択しておけば、あるモードのあるファンクションの画面に移動するとき、モードボタンとファンクションキーのどちらを先に押しても良いことになります。

ノブ 5

【↶↷回す】Page(ページ)

ファンクションボタンを使ってファンクションを切り替えたとき、最初に表示されるページについて設定します。

【設定値】1stPage、LastPage

・**1stPage(ファーストページ)**…ファンクションを切り替えたとき、先頭のページが表示されます。

・**LastPage(ラストページ)**…ファンクションを切り替えたとき、直前に使っていたページ（以前そのファンクションから出るときに表示していたページ）が表示されます。

6. MIDI

MIDI では、MIDI に関するさまざまな項目を設定します。
[UTILITY] ボタンを押してから [F6] ボタンを押すと、MIDI に入ります。
Channel(チャンネルメッセージ)、SysEx(システムエクスクルーシブ)（P201）の 2 ページがあります。

チャンネルメッセージ

[UTILITY] ボタン→ [F6] ボタン→
ノブ 1 で「UTIL-Channel」を選択

受信した MIDI 信号を A5000/A4000 内部の音源に送るときの処理や、受信した MIDI 演奏情報に対するフィルターを設定を行います。

参考 ・**受信した MIDI 演奏情報に対するフィルターの設定は、シーケンスのレコーディング時にも有効です。(disable に設定されたデータはレコーディングされません)**

カーソル ❶

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Omni	Transpose	Velocity Curve	–
押す操作	Tree View	–	QUICK...	–	–

ノブ 1

【回す】カーソル移動 / ページ切替
カーソルを移動したり、ページを切り替えたりします。

【押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 2

【回す】Omni(オムニ)
オムニオン / オムニオフを選択します。on を選択すると、MIDI ベーシックチャンネルの設定 (P89) が無効となり、A01 ～ B16(A4000 では 1 ～ 16) のすべてのチャンネルの信号で発音するようになります。

【設定値】off、on

ノブ 3

【回す】Transpose(トランスポーズ)
受信したノートオン信号を、半音単位で増減して A5000/A4000 内部の音源に送る機能を設定します。

【設定値】-127 ～ +127

ヒント ・**たとえば、このトランスポーズの設定が+1 になっている場合、「A4」の音程のノートオン信号を受信すると、「A#4」のノートオン信号に変換して音源に送ります。**

【押す】QUICK...(クイック入力)
クイック入力メニューが表示されます。（P81）

ノブ 4

【回す】Velocity Curve(ベロシティカーブ)
ベロシティカーブでは、受信したノートオン信号のベロシティを、任意のカーブで変換して A5000/A4000 内部の音源に送る機能を設定します。ベロシティカーブは、次の中から選択します。

【設定値】normal、soft-1、soft-2、hard-1、hard-2、vel=7 ～ 127

- **normal(ノーマル)**…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。
- **soft-1、soft-2(ソフト -1、ソフト -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。全体にキータッチが弱い方に向いています。soft-2 の方が、より特徴が強くなります。
- **hard-1、hard-2(ハード -1、ハード -2)**…比較的大きいベロシティ域で、大きなベロシティ変化が得られるカーブです。全体にキータッチが強い方に向いています。hard-2 の方が、より特徴が強くなります。
- **vel(ベロシティ)=7～127**…すべてのベロシティを一定のベロシティに変換して音源に送ります。そのベロシティ値を 7 ～ 127 の範囲で設定します。

カーソル ❷

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動 / ページ切替	Program Change	Control Change	After Touch	Pitch Bend
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

カーソル ❶(P200) と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Program Change(プログラムチェンジ)
受信した MIDI 演奏情報の中のプログラムチェンジ情報を音源に伝えるかどうかを設定します。

【設定値】receive、disable

- **receive(レシーブ)**…プログラムチェンジ情報を音源に伝えます (反映します)。
- **disable(ディスエーブル)**…プログラムチェンジ情報を音源に伝えません (反映しません)。

ノブ 3

【↶回す】Control Change(コントロールチェンジ)
受信した MIDI 演奏情報の中のコントロールチェンジ情報を音源に伝えるかどうかを設定します。

【設定値】receive、disable

- **receive(レシーブ)**…コントロールチェンジ情報を音源に伝えます (反映します)。
- **disable(ディスエーブル)**…コントロールチェンジ情報を音源に伝えません (反映しません)。

ノブ 4

【↶回す】After Touch(アフタータッチ)
受信した MIDI 演奏情報の中のアフタータッチ情報を音源に伝えるかどうかを設定します。

【設定値】receive、disable

- **receive(レシーブ)**…アフタータッチ情報を音源に伝えます (反映します)。
- **disable(ディスエーブル)**…アフタータッチ情報を音源に伝えません (反映しません)。

ノブ 5

【↶回す】Pitch Bend(ピッチベンド)
受信した MIDI 演奏情報の中のピッチベンド情報を音源に伝えるかどうかを設定します。

【設定値】receive、disable

- **receive(レシーブ)**…ピッチベンド情報を音源に伝えます (反映します)。
- **disable(ディスエーブル)**…ピッチベンド情報を音源に伝えません (反映しません)。

システムエクスクルーシブ

[UTILITY] ボタン→ [F6] ボタン→
ノブ 1 で「UTIL-SysEx」を選択

外部 MIDI 機器と、A5000/A4000 とでバルクデータを送受信するための設定を行います。

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	ページ切替	–	Bulk Protect	Device#	Recieve Port
押す操作	Tree View	–	–	–	–

ノブ 1

【↶回す】ページ切替
ページを切り替えます。

【▲押す】Tree View(ツリービュー)
ツリービュー画面を表示します。(P82)

ノブ 3

【↶回す】Bulk Protect(バルクプロテクト)
外部 MIDI 機器からバルクデータが送信されたとき、そのバルクデータを受信するか、しないかを設定します。

【設定値】off、on

- **off**…外部 MIDI 機器からバルクデータが送信されると、すぐに受信をはじめます。
- **on**…送信されたバルクデータを無視します。

ノブ 4

【↶回す】Device#(デバイスナンバー)
A5000/A4000 のデバイスナンバーを設定します。

【設定値】off、1 ～ 16、all

- **off**…バルクデータの送受信を一切行わない状態となります。
- **all**…1 ～ 16 のどのデバイスナンバーで送られたバルクデータでも受信する状態となります。ただし、バルクデータの送信はデバイスナンバー 1 で行います。

参考 **・バルクデータを送受信するときには、送信側機器と受信側機器のデバイスナンバーが一致していなければなりません。**

ノブ 5

【↶回す】Recieve Port(レシーブポート)
MIDI IN-A と MIDI IN-B のどちらの端子から入力したエクスクルーシブメッセージを受信するかを設定します。

【設定値】A、B

参考 **・A4000 にはこの設定はありません。**

第9章

コマンド

プログラムやサンプルのコピーや編集など、各モードには
含まれないさまざまな機能を実行します。

コマンドについて.....204
COPY(コピー).....206
DELETE(デリート).....208
SAVE(セーブ).....208
ARRANGE(アレンジ).....211
FREEZE(フリーズ).....213
REGISTER(レジスター).....214
BULKDUMP(バルクダンプ).....216
INITIALIZE(イニシャライズ).....217
PROCESS(プロセス).....218
LOOP DIVIDE(ループディバイド).....221
RESAMPLE(リサンプル).....222
STEREO → MONO(ステレオ→モノ).....225
MOVE(ムーブ).....226
CREATE OSC(クリエートオシレーター).....227
EXPORT(エクスポート).....227
REVERT(リバート).....229

コマンドについて

プログラムやサンプルのコピーや保存、編集など、各モードには含まれないさまざまな機能を実行します。
[COMMAND/EXIT] ボタンを押すとコマンドに入り、コマンドリストが表示されます。
この章では、プレイ / エディット / ユーティリティの各モードにおいて、[COMMAND/EXIT] ボタンを押したときに機能するコマンドについて解説します。
ディスクモードで [COMMAND/EXIT] ボタンを押したときに機能するコマンドについては「第 7 章ディスクモード」(P177) をご覧ください。

コマンドリスト

下記の 16 種類のコマンドがあります。

■ **COPY(コピー)** ..... (P206)
メモリー上にあるプログラムやサンプル (サンプルバンク) のデータの一部または全部を、別のプログラムやサンプル (サンプルバンク) にコピーします。

■ **DELETE(デリート)** ..... (P208)
メモリー上にあるサンプル (サンプルバンク) やシーケンスを削除します。

■ **SAVE(セーブ)** ..... (P208)
メモリー上にあるデータをディスクに保存します。

■ **ARRANGE(アレンジ)** ..... (P211)
選択されているプログラムやサンプルバンクにアサインされた（そのプログラムやサンプルバンクで使われている）サンプルのマッピングを自動的に調整（アレンジ）します。

■ **FREEZE(フリーズ)** ..... (P213)
イージーエディットの設定を各サンプルやサンプルバンクそのものの設定に反映させたり、サンプルバンクの設定を各サンプルそのものの設定に反映させたりします。

■ **REGISTER(レジスター)** ..... (P214)
選択されているプログラムやサンプルの設定値を、プログラムやサンプルの初期値として登録します。

■ **BULKDUMP(バルクダンプ)** ..... (P216)
メモリー上のプログラムやサンプルなどのデータを、バルクデータとして外部 MIDI 機器に送信します。

■ **INITIALIZE(イニシャライズ)** ..... (P217)
メモリー上の任意の 1 プログラムまたは 1 ～ 128 の全プログラムを初期化します。

■ **PROCESS(プロセス)** ..... (P218)
サンプルに対するノーマライズ、リバース、フェード、ループクロスフェードなどの加工を行います。

■ **LOOP DIVIDE(ループディバイド)** ..... (P221)
サンプルのループスタートアドレス～ループエンドアドレス間の範囲のウェーブを何等分かに分割して、個々を新しいサンプルとして作り出します。

■ **RESAMPLE(リサンプル)** ..... (P222)
タイムストレッチ、ピッチコンバートという 2 種類の処理を行うことができます。
タイムストレッチは、サンプルのピッチを保ったまま、長さだけを変える機能です。
ピッチコンバートは、サンプルの長さを保ったまま、ピッチだけを変える機能です。

■ **STEREO → MONO(ステレオ→モノ)** ..... (P225)
ステレオサンプルをモノサンプルに変換します。

■ **MOVE(ムーブ)** ..... (P226)
プログラムに設定されているサンプルをサンプルバンクに移動したり、サンプルバンク内のサンプルを別のサンプルバンクやプログラムに移動したりします。

■ **CREATE OSC(クリエートオシレーター)** ..... **(P227)**

基本的な波形のサンプル 7 種類「sine wave」「saw up」「triangle」「square」「pulse 1」「pulse 2」「pluse 3」を生成します。

■ **EXPORT(エクスポート)** ..... **(P227)**

選択したサンプルを、コンピューターで一般的に使われている AIFF フォーマットや WAV フォーマットに変換して、フロッピーディスクやハードディスクなどに保存します。

■ **REVERT(リバート)** ..... **(P229)**

現在選択されているサンプルまたはサンプルバンクを、過去（直前）にセーブされた状態に戻します。

コマンドの選択

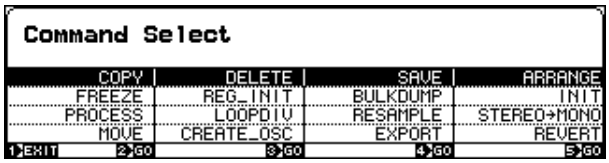
[COMMAND/EXIT] ボタン→コマンド一覧

コマンド一覧からコマンドを選択します。

【操作】

コマンドの選択は次の手順で行います。

1. ノブ 1 を回して、目的のコマンドのある行にカーソルを移動します。
2. ノブ 2 ～ノブ 5 のうち、目的のコマンドのあるノブを押します。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	–	–
押す操作	EXIT	コマンド選択	コマンド選択	コマンド選択	コマンド選択

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【▲押す】EXIT（エグジット）
コマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。

ノブ 2 ～ノブ 5

【▲押す】コマンド選択
カーソルのある行のコマンドを選択し、画面を切り換えます。

コマンドの実行

選択したコマンドを実行する手順は、すべてのコマンドについて共通の操作になります。
コマンドを選択すると、すべてのページでノブ 1 に EXEC(エクセキュート)、ノブ 5 に EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー) が割り当てられています。
ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと、選択したコマンドを実行することができます。
ノブ 1(EXEC) ではコマンド実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後も選択したコマンドの画面にとどまるので、続けてコマンドを実行できます。
[COMMAND/EXIT] ボタンを押すと、コマンドを実行せずにコマンド一覧に戻ります。

コピー

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 1 行目に移動→ノブ 2 を押す

メモリー上にあるプログラムやサンプル (サンプルバンク) のデータの一部または全部を、別のプログラムやサンプル (サンプルバンク) にコピーします。

【操作】

データのコピーは次の手順で行います。

1. コピータイプで、コピーするデータの種類を設定します。
2. コピータイプが ProgramParameters、ProgramMerge、StepWave の場合は、コピー元とコピー先のプログラムを選択します。
   コピータイプが Effect の場合は、コピー元とコピー先のプログラムとエフェクト番号を選択します。
   コピータイプが SampleParameters の場合は、コピー元とコピー先のサンプルまたはサンプルバンクを選択します。

   参考 **・コピー元とコピー先が同じ設定になっている場合、コピーは実行できません。**
3. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと、コピーの確認画面が表示されます。コピーを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

   参考 **・ノブ 1(EXEC) ではコピー実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もコピー画面にとどまるので、続けて他のコピーを実行できます。**

カーソル ❶

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Copy Type	–	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【▲押す】EXEC（エクセキュート）
ノブを押すと確認画面が表示されます。
コピーを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【↶回す】Copy Type(コピータイプ)
コピーするデータの種類を設定します。

【設定値】ProgramParameters、ProgramMerge、Effect、StepWave、SampleParameters

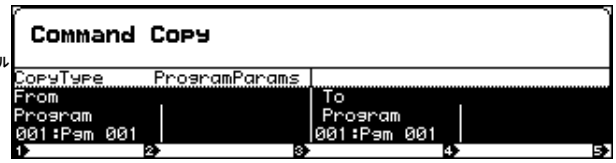
- **ProgramParameters（プログラムパラメーター）**…あるプログラムの全パラメーターを別のプログラムにコピーします。
- **ProgramMerge（プログラムマージ）**…コピー元のプログラムで使われているサンプル、サンプルバンクをコピー先のプログラムで使用する状態にし、それらのサンプル、サンプルバンクに設定されているイージーエディットの設定をコピーします。
  コピー先のプログラムでそれまで使われていたサンプル、サンプルバンクの設定もそのままコピー先プログラムに残ります。
- **Effect（エフェクト）**…あるプログラムのエフェクトの設定だけを、別のプログラムにコピーします。
- **StepWave（ステップウェーブ）**…あるプログラムのプログラム LFO のステップウェーブの設定だけを、別のプログラムにコピーします。
- **SampleParameters（サンプルパラメーター）**…あるサンプル(サンプルバンク)のパラメーターを、別のサンプル(サンプルバンク)にコピーします。ただし、次のパラメーターはコピーされません。
  オリジナルキー(P127)、ピッチファイン(P129)、ローキー(P154)、ハイキー(P154)、ループモード(P123)、ウェーブスタートアドレス(P120)、ウェーブエンドアドレス(P120)、ループスタートアドレス(P121)、ループエンドアドレス(P122)。

ノブ 5

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
コピーを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(コピータイプ =ProgramParameters、ProgramMerge、StepWave、Effect の場合)

カーソル ❷



	ノブ1	ノブ2	ノブ3	ノブ4	ノブ5
回す操作	カーソル移動	From Program	From Effect	To Program	To Effect
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P206）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】From Program(フロムプログラム)
コピー元のプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

ノブ 3

【回す】From Effect(フロムエフェクト)
コピー元のエフェクトを選択します。
コピータイプが Effect の場合にだけ選択できます。

【設定値】E1 ～ E6(A4000 では E1 ～ E3)

ノブ 4

【回す】To Program(トゥープログラム)
コピー先となるプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

ノブ 5

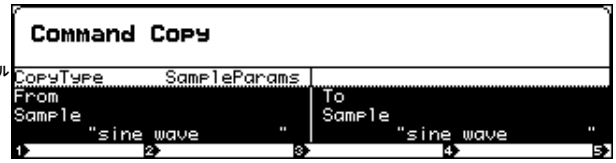
【回す】To Effect(トゥーエフェクト)
コピー先のエフェクトを選択します。
コピータイプが Effect の場合にだけ選択できます。

【設定値】E1 ～ E6(A4000 では E1 ～ E3)

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
コピーを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(コピータイプ =SampleParameters の場合)

カーソル ❷



	ノブ1	ノブ2	ノブ3	ノブ4	ノブ5
回す操作	カーソル移動	–	From Sample	–	To Sample
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P206）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】From Sample(フロムサンプル)
コピー元のサンプルまたはサンプルバンクを選択します。
メモリー上のすべてのサンプルまたはサンプルバンクが選択できます。

ノブ 5

【回す】To Sample (トゥーサンプル)
コピー先となるサンプル(サンプルバンク)を選択します。
メモリー上のすべてのサンプル(サンプルバンク)が選択できます。フロムサンプルでサンプルを選択してある場合はサンプルだけが、サンプルバンクを選択してある場合はサンプルバンクだけが選択されます。

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
コピーを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

デリート

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 1 行目に移動→ノブ 3 を押す

メモリー上にあるサンプル (サンプルバンク) やシーケンスを削除します。

参考 ・サンプルを削除するときは、そのサンプルを使用しているサンプルバンクやプログラムがないか確認してください。

【操作】

データの削除は次の手順で行います。

1. デリートタイプで、削除するデータの種類を設定します。
2. デリートタイプが OneSample や OneSequence の場合は、削除するサンプルやシーケンスを選択します。
3. ノブ 1(EXEC) かノブ 5(EXEC&CONT) を押すとデリートの確認画面が表示されます。デリートを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 ・ノブ 1(EXEC) ではデリート実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もデリート画面にとどまるので、続けてデリートを実行できます。

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	Delete Type	–	Sample / Sequence
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【 押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
デリートを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【 回す】Delete Type(デリートタイプ)
削除するデータの種類を設定します。

【設定値】OneSample、AllSamples、AllFreeSamples、OneSequence

- **OneSample（1 サンプル）**…メモリー上の任意のサンプル (サンプルバンク) を削除します。
  削除するサンプルはノブ 5 で選択します。
  サンプルバンクを選択した場合は、実行時にそのサンプルバンクに含まれるサンプルも削除するかどうかの確認画面が表示されます。
  それらのサンプルも削除する場合はノブ 5(YES) を押します。
  ノブ 4(NO) を押した場合は、それらのサンプルはサンプルバンクから外れて独立したサンプルとして残ります。
- **AllSamples（オールサンプル）**…すべてのサンプルとすべてのサンプルバンクを削除します。
- **AllFreeSamples（オールフリーサンプル）**…メモリー上のサンプルやサンプルバンクのうち、どのプログラムにも使われていないものを削除します。
- **OneSequence（1 シーケンス）**…メモリー上の任意のシーケンスを削除します。削除するシーケンスはノブ 5 で選択します。

ノブ 5

【 回す】Sample/Sequence(サンプル / シーケンス)
削除するサンプル (サンプルバンク) やシーケンスを選択します。
デリートタイプに OneSample が設定されている場合は、削除するサンプルやサンプルバンクが選択できます。
デリートタイプに OneSequence が設定されている場合は、削除するシーケンスが選択できます。
メモリー上のすべてのサンプル (サンプルバンク) やシーケンスが選択できます。

【 押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
デリートを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

セーブ

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 1 行目に移動→ノブ 4 を押す

メモリー上にあるデータをディスクに保存します。

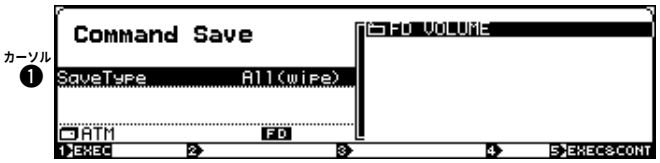
【操作】

データの保存は次の手順で行います。

1. セーブタイプで、保存するデータの種類を設定します。（P209）
2. 保存先のディスクとボリュームを選択します。（P209）
3. セーブタイプが OneProgram の場合は、保存元のプログラムナンバーと保存先のプログラムナンバーを選択します。（P209）
   セーブタイプが OneSample、OneSequence の場合は、保存するサンプル（サンプルバンク）、シーケンスを選択します。（P210）
4. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。セーブを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 ・ノブ 1(EXEC) ではセーブ実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もセーブ画面にとどまるので、続けてセーブを実行できます。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Save Type	Volume	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【▲押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
セーブを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【↶回す】Save Type(セーブタイプ)
保存するデータの種類を設定します。

【設定値】All(Wipe)、AllPrograms(Wipe)、AllEdited、AllSamples、OneProgram、OneSample、OneSequence

- **All(Wipe)（オール（ワイプ））**…メモリー上の全データ（全プログラムデータ、全サンプル、サンプルバンクデータ、全シーケンスデータ）を保存します。ただし、プログラムはサンプルが使用されているか、初期設定と異なるパラメータ値が設定されているプログラムだけが保存されます。保存先のボリュームに入っていたデータはすべて消去（ワイプ）されます。
- **AllPrograms(Wipe)（オールプログラム（ワイプ））**…サンプルが使用されているか、初期設定と異なるパラメータ値が設定されているプログラムと、それらのプログラムで使用されているサンプル、サンプルバンクを保存します。シーケンスデータと、どのプログラムにも使われていないサンプル、サンプルバンクは保存されません。保存先のボリュームに入っていたデータはすべて消去（ワイプ）されます。
- **AllEdited（オールエディテッド）**…エディットされているデータ（新しくレコーディングしたサンプルや、ロード後エディットしたプログラムやサンプル、まだディスクに保存されていないデータ）だけを保存します。
- **AllSamples（オールサンプル）**…メモリー上の全サンプルとサンプルバンクを保存します。
- **OneProgram（1 プログラム）**…メモリー上の 1 プログラムと、そのプログラムで使われている全サンプル、サンプルバンクを保存します。メモリー上のプログラムナンバーとは異なるプログラムナンバーに保存することができます。なお保存先として指定したプログラムナンバーの プログラムが、すでに保存先の ボリュームにある場合、そのプログラムは消されます。
- **OneSample（1 サンプル）**…メモリー上の 1 サンプル、または 1 サンプルバンクとそれに含まれる全サンプルを保存します。
- **OneSequence（1 シーケンス）**…メモリー上の 1 シーケンスを保存します。

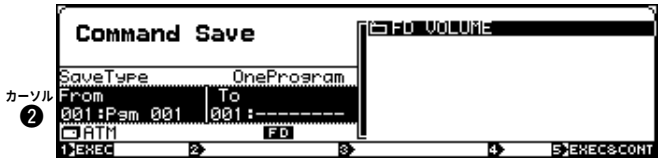
ノブ 4

【↶回す】Volume(ボリューム)
保存先となるボリュームを選択します。

ノブ 5

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
セーブを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(セーブタイプ =OneProgram の場合)



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	From Program	To Program	Volume	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P209）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】From Program(フロムプログラム)
保存するプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

ノブ 3

【↶回す】To Program(トゥープログラム)
保存先となるプログラムナンバーを選択します。

【設定値】001 ～ 128

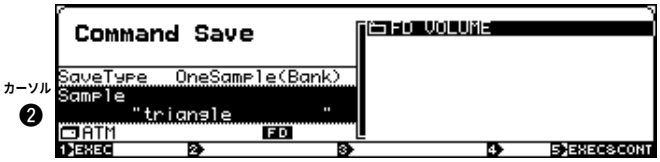
ノブ 4

【↶回す】Volume(ボリューム)
保存先となるボリュームを選択します。

ノブ 5

カーソル ❶（P209）と同じ機能です。

カーソル ❷
(セーブタイプ =OneSample、OneSequence の場合)



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Sample/ Seguence	Volume	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC & CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P209）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Sample / Sequence(サンプル / シーケンス)

保存するサンプル (サンプルバンク) やシーケンスを選択します。
セーブタイプに OneSample が設定されている場合は、保存するサンプルやサンプルバンクが選択できます。
セーブタイプにOneSequenceが設定されている場合は、保存するシーケンスが選択できます。
メモリー上のすべてのサンプル (サンプルバンク) やシーケンスが選択できます。

ノブ 4

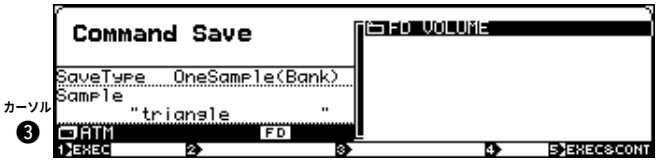
【回す】Volume(ボリューム)

保存先となるボリュームを選択します。

ノブ 5

カーソル ❶（P209）と同じ機能です。

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Disk	–	Volume	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC & CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P209）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Disk(ディスク)

保存先となるディスクを選択します。

ノブ 4

【回す】Volume(ボリューム)

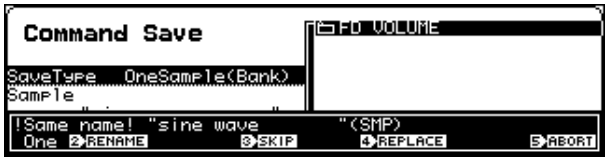
保存先となるボリュームを選択します。

ノブ 5

カーソル ❶（P209）と同じ機能です。

セーブ先に同じ名前のオブジェクトがすでに存在する場合

サンプル（あるいはシーケンス）をセーブしようとしたとき、セーブ先のボリュームに同じネームのサンプル（あるいはシーケンス）が存在する場合、次のような画面が表示されます。



この画面では、次のような操作を行います。

■ 処理モードの選択

ノブ 1 を回すことで、One と All を選択することができます。ここで One を選択すると、セーブ中、サンプルネームが重複するたびにこの画面が表示されます。All を選択すると、以降、重複するサンプルすべてに対して、同じ処理（最初に選択した処理）が行われます。シーケンスの場合、複数のシーケンスをまとめてロードすることはありませんので、この設定を行う必要はありません。

■ セーブの方法

セーブ先に同じ名前のオブジェクトがすでに存在する場合、以下の 4 通りの方法が選べます。

- **新しくセーブするオブジェクトのネームを変更してセーブする場合**
  ノブ 2（>RENAME）を押します。メモリー上のサンプル（あるいはシーケンス）のネームを「元のネーム＋＊」というネームに変更した後、メモリー上のサンプル（あるいはシーケンス）をセーブします。

・名前の重複するオブジェクトはセーブしない場合
ノブ 3（>SKIP）を押します。

・ディスク上のオブジェクトをメモリー上のオブジェクトで上書きする場合
ノブ 4（>REPLACE）を押します。

・セーブそのものを中止する場合
ノブ 5（>ABORT）を押します。ただし、これを選択するまでにセーブされてしまったデータは、取り消すことができません。

参考

複数枚のフロッピーディスクを使ったセーブとロード

- **データを複数枚のフロッピーディスクに分割してセーブできます。セーブの操作時、データがフロッピーディスクに入り切らない場合には、セーブを中止するか、分割セーブを行うかを尋ねるメッセージが表示されます。分割セーブを行う場合はノブ 5(OK) を押します。ここではまだディスクの入れかえは行いません。**
- **分割セーブを選択したときは、表示されるメッセージに従って 2 枚目以降のフロッピーディスクをセットしてください。このとき 2 枚目以降のディスクでは、未フォーマットのフロッピーディスクを使うこともできます。（セーブを中止することなくフォーマットされます）**
- **分割セーブされた各フロッピーディスクは特殊な形式になり、保存されているプログラムやサンプルをディスクモードで確認することはできなくなります。従って、保存されているプログラムやサンプルの 1 つだけをロードしたり、追加セーブしたりすることはできません。**
- **複数枚のフロッピーディスクに分割セーブされたデータをロードするときは、先頭（1 枚目）のフロッピーディスクをセットして、DISK-VOLUME の画面でロード操作を行います。以降は表示されるメッセージに従ってフロッピーディスクをセットしてください。**
- **分割セーブされた各フロッピーディスクのディスク名は、1 枚目のフロッピーディスクのディスク名に、連番を付けたものになります。ロードするときは、この番号順にフロッピーディスクをセットしてください。**
- **分割セーブされた各フロッピーディスクの内容はディスクモードで確認できなくなりますので、あらかじめ、わかりやすいディスク名を付けておくことをおすすめします。**

アレンジ

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 1 行目に移動→ノブ 5 を押す

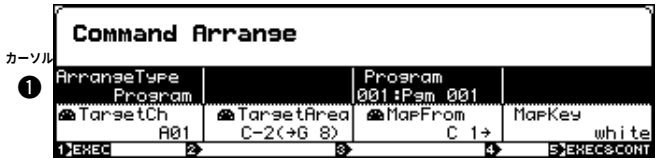
選択されているプログラムやサンプルバンクにアサインされた（そのプログラムやサンプルバンクで使われている）サンプルのマッピングを自動的に調整（アレンジ）します。
アレンジの実行前の各サンプルのキーレンジの Low の設定が小さい順に、低いキーからアサインされます。

【操作】

1. アレンジタイプで、プログラムとサンプルバンクのどちらのサンプルをアレンジするのかを選択します。（P211）
2. アレンジの対象となるプログラムまたはサンプルバンクを選択します。（P212）
3. カーソル ❷ のノブ 2、3 でアレンジの対象となるサンプルの条件を設定します。
4. カーソル ❷ のノブ 4、5 でアレンジの条件を設定ます。
5. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。アレンジを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではアレンジ実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もアレンジ画面にとどまるので、続けてアレンジを実行できます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Arrange Type	—	Program/SampleBank	—
押す操作	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
アレンジを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 2

【回す】Arrange Type(アレンジタイプ)
サンプルのマッピングを自動的に調整（アレンジ）する対象を、プログラムにするかサンプルバンクにするかを設定します。

【設定値】Program、SampleBank

- **Program（プログラム）**… プログラムにアサインされたサンプルのマッピングを自動的に調整します。

・**SampleBank（サンプルバンク）**…サンプルバンク内のサンプルのマッピングを自動的に調整します。

ノブ 4

【↶回す】Program/SampleBank(プログラム / サンプルバンク)
サンプルのマッピングを自動的に調整（アレンジ）する対象のプログラムやサンプルバンクを選択します。
メモリー上のすべてのプログラムやサンプルバンクが選択できます。

ノブ 5

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
アレンジを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷

カーソル ❷

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Target Channel	Target Area	Map From	Map Key
押す操作	EXEC	MIDI	MIDI	MIDI	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P211）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Target Channel(ターゲットチャンネル)
アレンジの対象となるサンプルを選択するための MIDI チャンネルを設定します。

【設定値】A01 ～ A16(A4000 は 01 ～ 16)、Bch、all、B01 ～ B16(A4000 はなし)

・**A01 ～ B16(A4000 は 01 ～ 16)**…レシーブチャンネルが、このチャンネルに設定されているサンプルだけがアレンジの対象となります。

・**Bch（ベーシックレシーブチャンネル）**…レシーブチャンネルがベーシックレシーブチャンネル（P93）に設定されているサンプルだけがアレンジの対象となります。

・**all（オール）**…アサインされている全サンプルがアレンジの対象となります。

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
外部 MIDI 機器からターゲットチャンネルを設定できる状態になります。（P81）

参考 ・**A5000 で MIDI 入力によって MIDI チャンネルを設定する場合、A01 ～ A16 を入力するには MIDI IN-A 端子で、B01 ～ B16 を入力するには MIDI IN-B 端子で MIDI メッセージを受信する状態にしてください。**

ノブ 3

【↶回す】Target Area(ターゲットエリア)
アレンジの対象となるサンプルを選択するためのキーエリアの下限値を設定します。

【設定値】C-2 ～ G8

・アレンジタイプ =Program の場合は、この下限値 ～ G8 の音程に発音音域全体が含まれているサンプルが、アレンジの対象となります。

・アレンジタイプ =SampleBank の場合は、サンプルパラメーターのキーレンジ（P127）による発音音域がこの下限値～ G8 の音程と重複するサンプルが、アレンジの対象となります。

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
外部 MIDI 機器からターゲットエリアを設定できる状態になります。（P81）

ノブ 4

【↶回す】Map From(マップフロム)
アレンジの基準ノートを設定します。アレンジ対象となったサンプルは、この音程を先頭に、1 キーずつ上がっていくように、順番にアサインされます。

【設定値】C-2 ～ G8

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
外部 MIDI 機器からマップフロムを設定できる状態になります。（P81）

ノブ 5

【↶回す】Map Key(マップキー)
サンプルを黒鍵にアサインするかどうかを選択します。

【設定値】White、all

・**White（ホワイト）**…白鍵だけにアサインします。

・**all（オール）**…全鍵にアサインします。

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
アレンジを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

フリーズ

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 2 行目に移動→ノブ 2 を押す

イージーエディットの設定を各サンプルやサンプルバンクそのものの設定に反映させたり、サンプルバンクの設定を各サンプルそのものの設定に反映させたりします。実行後、元のイージーエディットやサンプルバンクの設定は初期化されます。

ヒント **・イージーエディットやサンプルバンクの設定を使って作られた音色は、そこで使われているサンプルをコピーして他のプログラムやサンプルバンクで使おうとしても、音色や設定が変わってしまいます。フリーズを使って、イージーエディットやサンプルバンクの設定をサンプルそのものに移しておけば、そのサンプルの音色や設定を保ったまま、他のプログラムなどで使うことができます。また、サンプルバンクに入っているすべてのサンプルのループモードを一度にあるモードに変更することもできます。**

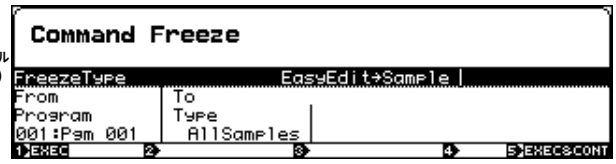
【操作】

1. フリーズタイプを設定します。（P213）
2. 必要に応じて他の項目を設定します。
3. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。フリーズを実行する場合は、ここでノブ 5 (YES) を押します。

参考 ・ノブ 1(EXEC) ではフリーズ実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もフリーズ画面にとどまるので、続けてフリーズを実行できます。

カーソル ❶

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Freeze Type	–	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フリーズを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【回す】Freeze Type(フリーズタイプ)
フリーズを実行する際のフリーズ元を設定します。

【設定値】EasyEdit → Sample、SampleBank&LpMode → Samples、SampleBank → Samples、LpMode → Samples

・EasyEdit → Sample（イージーエディット→サンプル）…プログラムで設定されているイージーエディットの設定を、各サンプル、サンプルバンクそのものの設定に反映させます。実行後は、イージーエディットの設定は初期化されます。

ただし、次の設定値はイージーエディットに残ります。

・サンプルが対象の場合

MIDI コントロール（P101）

・サンプルバンクが対象の場合

MIDI コントロール（P101）、ピッチファイン（P98）、キーレンジシフト（P99）、キーローリミット、キーハイリミット（P99）

条件によってはこの他の一部のパラメーターがサンプル、サンプルバンクに反映されない場合があります。
サンプルバンクに入っているサンプルの設定には影響を与えません。

・SampleBank&LpMode→ Samples（サンプルバンク＆ループモード→サンプル）…サンプルバンクの設定を、そのサンプルバンクに入っているサンプルそのものの設定に反映させます。実行後は、サンプルバンクの設定は初期化されます。同時に、指定したサンプルバンクに入っているすべてのサンプルのループモード（P123）を変更します。

・SampleBank→ Samples（サンプルバンク→サンプル）…サンプルバンクの設定を、そのサンプルバンクに入っているサンプルそのものの設定に反映させます。実行後は、サンプルバンクの設定は初期化されます。

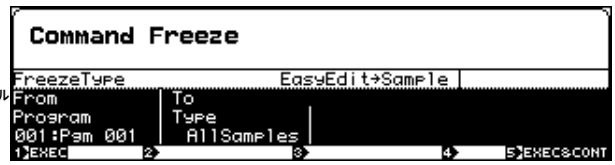
・LpMode→ Samples（ループモード→サンプル）…サンプルバンクに入っているすべてのサンプルのループモード（P123）を変更します。

ノブ 5

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フリーズを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(フリーズタイプ =EasyEdit → Sample の場合)

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	From SampleBank	To Type	–	To Sample
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P213）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】From Program(フロムプログラム)

フリーズを実行する際の、フリーズ元のプログラムを選択します。

【設定値】001 ～128

ノブ 3

【↶回す】To Type(トゥータイプ)

イージーエディットのデータを、全サンプル (サンプルバンク) に対してフリーズするか、特定の 1 サンプル (サンプルバンク) に対してフリーズするかを設定します。

【設定値】AllSamples、OneSample

- **AllSamples（オールサンプル）**…プログラムで使われている全サンプル (サンプルバンク) を対象とします。
- **OneSample（1 サンプル）**…プログラムで使われている特定のサンプル (サンプルバンク) を対象とします。

ノブ 5

【↶回す】To Sample(トゥーサンプル)

フリーズ先のサンプルおよびサンプルバンクを選択します。

フロムプログラムで選択されたプログラムにアサインされている全サンプル (サンプルバンク) から選択できます。

参考 **・トゥータイプが OneSample に設定されている場合に限り、設定可能になります。**

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。

フリーズを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(フリーズタイプ =SampleBank&LpMode → Samples、SampleBank → Samples、LpMode → Samples の場合)

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	From SampleBank	Loop Mode	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P213）と同じ機能です。

ノブ 3

【↶回す】From SampleBank(フロムサンプルバンク)

フリーズを実行する際の、フリーズ元のサンプルバンクを選択します。

メモリー上の全サンプルバンクから選択できます。

ノブ 4

【↶回す】Loop Mode(ループモード)

ループモードを設定します。フリーズを実行すると、指定したサンプルバンクに入っている全てのサンプルのループモード（P123）がここで設定した値に変更されます。すべてのループモードを設定できます。

参考 **・フリーズタイプが SampleBank&LpMode → Samples、LpMode → Samples に設定されている場合に限り、設定可能になります。**

ノブ 5

カーソル ❶（P213）と同じ機能です。

レジスター

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 2 行目に移動→ノブ 3 を押す

プログラムモードのエフェクト、セットアップ、コントロールの各ファンクションの現在の設定値を、イニシャライズ（P217）の機能を使ってプログラムを初期化するときに呼び出される初期値として登録します。

また、サンプルのパラメーターの現在の設定値を、サンプルの録音（P151）やインポート（P175）によって新しいサンプルが作られるときの初期値として登録します。

ヒント **・たとえば、初期化したときにエフェクトとしてリバーブを使うように設定したい場合には、次の手順で行います。**

1. **リバーブを使うプログラムを作成します。**
2. **レジスターのページを表示し、レジストタイプを Program に設定します。**
3. **ソースプログラムに 1. で作成したプログラムを設定して、カーソル ❷ のレジストソースエフェクトを SoucePgm に設定します。**
4. **レジスターを実行します。**

参考 **・登録された設定は、電源をオフにしても消えません。**

・レジスターを実行すると、それまで保存されていた登録値の設定は上書き消去されます。

【操作】

1. レジストタイプを設定します。（P215）
2. 必要に応じて他の項目を設定します。
3. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。レジスターを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではレジスター実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もレジスター画面にとどまるので、続けてレジスターを実行できます。**

カーソル ❶

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Regist Type	–	–	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
レジスターを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 2

【回す】Regist Type(レジストタイプ)
プログラムとサンプルの、どちらのパラメーターを登録するかを選択します。

【設定値】Program、Sample

ノブ 5

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
レジスターを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(レジストタイプ =Program の場合)

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Regist Source EFFECT	Regist Source SETUP	Regist Source CONTROL	Source Program
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P215）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】Regist Source EFFECT(レジストソースエフェクト)
レジスターを実行する際に、どのデータをエフェクトの初期値として登録するかを設定します。

【設定値】off、SourcePgm、FactorySet

- **off**…エフェクトの初期値は登録されません。現在登録されている初期値のまま変更されません。
- **SourcePgm（ソースプログラム）**…ソースプログラムのエフェクトの設定値を、エフェクトの初期値として登録します。
- **FactorySet（ファクトリーセット）**…工場出荷時の状態をエフェクトの初期値として登録します。

ノブ 3

【回す】Regist Source SETUP(レジストソースセットアップ)
レジスターを実行する際に、どのデータをセットアップの初期値として登録するかを設定します。

【設定値】off、SourcePgm、FactorySet

- **off**…セットアップの初期値は登録されません。現在登録されている初期値のまま変更されません。
- **SourcePgm（ソースプログラム）**…ソースプログラムのセットアップの設定値を、セットアップの初期値として登録します。
- **FactorySet（ファクトリーセット）**…工場出荷時の状態をセットアップの初期値として登録します。

ノブ 4

【回す】Regist Source CONTROL (レジストソースコントロール)
レジスターを実行する際に、どのデータをコントロールの初期値として登録するかを設定します。

【設定値】off、SourcePgm、FactorySet

- **off**…コントロールの初期値は登録されません。現在登録されている初期値のまま変更されません。
- **SourcePgm（ソースプログラム）**…ソースプログラムのコントロールの設定値を、コントロールの初期値として登録します。
- **FactorySet（ファクトリーセット）**…工場出荷時の状態をコントロールの初期値として登録します。

ノブ 5

【回す】Source Program(ソースプログラム)
レジスターを実行する際に、データを登録する元になるプログラムを設定します。

【設定値】001 ～ 128

参考 **・レジストソースエフェクト / セットアップ / コントロールの設定がすべて SoucePgm 以外に設定されていると、実行時にはソースプログラムの設定は使用されません。**

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
レジスターを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(レジストタイプ =Sample の場合)

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Regist Source	–	Source Sample
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P215）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Regist Source(レジストソース)
レジスターを実行する際に、どのデータをサンプルの初期値として登録するかを設定します。

【設定値】SourceSample、FactorySet

- **SourceSample（ソースサンプル）**…ソースサンプルの現在のパラメータの設定値を、サンプルの初期値として登録します。
- **FactorySet（ファクトリーセット）**…工場出荷時の状態をサンプルの初期値として登録します。

ノブ 5

【回す】Source Sample(ソースサンプル)
レジスターを実行する際に、データを登録する元になるサンプルを設定します。
メモリー上のすべてのサンプルから選択できます。

参考 **・レジストソースの設定が Factory に設定されていると、実行時にはソースサンプルの設定は使用されません。**

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
レジスターを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

バルクダンプ

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 2 行目に移動→ノブ 4 を押す

メモリー上のプログラムやサンプルなどのデータを、バルクデータとして外部 MIDI 機器に送信します。

参考 **・バルクデータの送受信をする場合には、あらかじめ送信側と受信側のデバイスナンバーを合わせておいてください。**

【操作】

1. バルクタイプを設定します。（P216）
2. 必要に応じて他の項目を設定します。
3. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。バルクダンプを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではバルクダンプ実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もバルクダンプ画面にとどまるので、続けてバルクダンプを実行できます。**

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	Bulk Type	With Related / Format	Program	Sample
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
バルクダンプを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 2

【回す】Bulk Type(バルクタイプ)
バルクダンプするデータの種類を選択します。

【設定値】Program、Sample、System、All

- **Program（プログラム）**…ノブ 4 で選択した 1 プログラムのデータをバルクダンプします。
- **Sample（サンプル）**…ノブ 5 で選択した 1 サンプルや 1 サンプルバンクのデータをバルクダンプします。
- **System（システム）**…システムデータをバルクダンプします。
- **All（オール）**…システムデータを含む全データをバルクダンプします。

ノブ 3

【回す】With Related / Format
(ウィズリレーテッド / フォーマット)
With Related(ウィズリレーテッド) では、選択したプログラムにアサインされているサンプルや、選択したサンプルバンクに入っているサンプルのデータも同時に送信するかどうかを選択します。

【設定値】off、on

- **off**…サンプルデータは送信しません。
- **on**…サンプルデータも同時に送信します。

参考 **・バルクタイプが Program の場合と、バルクタイプが Sample でノブ 5 でサンプルバンクが選択されている場合には、With Related(ウィズリレーテッド) を設定する状態になります。**

Format(フォーマット) では、送信するデータの形式を選択します。

【設定値】normal、parameter、SDS#1 ～ SDS#1025

- **normal（ノーマル）**…サンプルデータ(ウェーブデータとパラメーターデータ) を A5000/A4000 独自の形式で送信します。
- **parameter（パラメーター）**…サンプルデータのうち、パラメーターデータだけを A5000/A4000 独自の形式で送信します。
- **SDS#1～SDS#1025**…サンプルデータ(ウェーブデータと一部のパラメーターデータ)をサンプルダンプスタンダード形式で送信します。このとき、# ○○の番号は、送信時に付加する SDS サンプルナンバーとなります。

参考 ・**バルクタイプが Sample でノブ 5 でサンプルが選択されている場合には、Format(フォーマット) を設定する状態になります。**

ノブ 4

【↶回す】**Program(プログラム)**
バルクダンプの対象となるプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

参考 ・**バルクタイプが Program のときにのみ設定可能です。**

ノブ 5

【↶回す】**Sample(サンプル)**
バルクダンプの対象となるサンプル（サンプルバンク）を選択します。
メモリー上のすべてのサンプル（サンプルバンク）が設定できます。

参考 ・**バルクタイプが Sample のときにのみ設定可能です。**

【▲押す】**EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)**
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
バルクダンプを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

イニシャライズ

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 2 行目に移動→ノブ 5 を押す

メモリー上の任意の 1 プログラムまたは 1 ～ 128 の全プログラムを初期化します。

参考 ・**初期化すると、プログラムは「何もサンプルを使わない状態」「イージーエディットで何も変更しない状態」になります。エフェクト、セットアップ、コントロールの設定に関しては、REGISTER(レジスター) で設定した内容に初期設定することができます。(工場出荷時には、エフェクト、セットアップ、コントロールともに一番基本となる状態になるように設定されています)**

【操作】

1. イニシャライズタイプを設定します。（P217）
2. イニシャライズタイプが OneProgram の場合は、初期化するプログラムを設定します。（P217）
3. レジスターの設定にしたがって初期化するか、工場出荷状態に初期化するか選択します。（P217）
4. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すと確認画面が表示されます。イニシャライズを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 ・**ノブ 1(EXEC) ではイニシャライズ実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もバルクダンプ画面にとどまるので、続けてイニシャライズを実行できます。**

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
↶回す操作	—	Init Type	Program	—	InitTo
▲押す操作	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

ノブ 1

【▲押す】**EXEC(エクセキュート)**
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
イニシャライズを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 2

【↶回す】**Init Type(イニシャライズタイプ)**
初期化するプログラムの種類を選択します。

【設定値】AllPrograms、OneProgram

- **AllPrograms（オールプログラム）**…全プログラムを初期化します。
- **OneProgram（1 プログラム）**…ノブ 3 で選択した 1 プログラムを初期化します。

ノブ 3

【↶回す】**Program(プログラム)**
初期化するプログラムを選択します。

【設定値】001 ～ 128

参考 ・**この項目は、イニシャライズタイプで OneProgram を選択した場合にのみ表示されます。**

ノブ 5

【↶回す】**InitTo(イニシャライズトゥー)**
どの状態に初期化するかを選択します。

【設定値】RegisteredSet、FactorySet

- **RegisteredSet（レジスタードセット）**…レジスター（P214）で登録された値に初期化します。
- **FactorySet（ファクトリーセット）**…工場出荷状態に初期化します。

【▲押す】**EXEC&CONT(エクセキュート & コンティニュー)**
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
イニシャライズを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

プロセス

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 3 行目に移動→ノブ 2 を押す

プロセスでは、サンプルのウェーブデータに対するノーマライズ、リバース、フェード、ループクロスフェードなどの加工を行います。

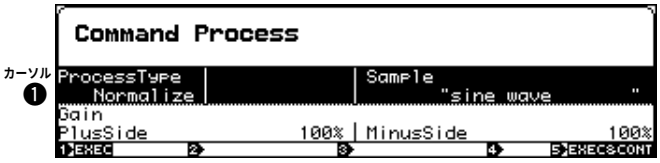
【操作】

サンプルの加工は次の手順で行います。

1. プロセスタイプで、サンプルを加工する方法を選択します。
2. 対象となるサンプルを選択します。
3. 必要に応じてパラメーターを設定します。
4. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すとプロセスの確認画面が表示されます。プロセスを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考
- **このページは、プロセスタイプの設定によって表示が異なります。**
- **ノブ 1(EXEC) ではプロセス実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もプロセス画面にとどまるので、続けてプロセスを実行できます。**

カーソル ❶（すべてのプロセスタイプに共通）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Process Type	–	–	Sample
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。
プロセスタイプがReverseに設定されている場合は、カーソルは移動できません。

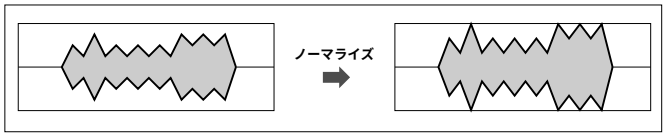
【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
プロセスを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 2

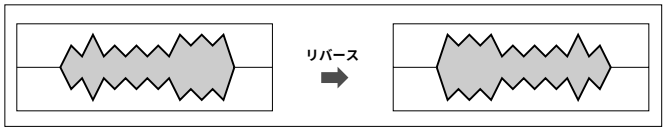
【回す】Process Type(プロセスタイプ)
サンプルを加工する機能を選択します。

【設定値】Normalize、Reverse、Fade、LoopXfade

- **Normalize(ノーマライズ)**…選択されているサンプルの最大レベルを見つけ出し、その最大レベルが、クリップ寸前のレベル（デジタル処理上の最大レベル）になるようにサンプル全体のレベルを持ち上げます。また、ウェーブデータをわざとクリップさせたり、ウェーブデータのプラス側の振幅とマイナス側の振幅を別々に変えたりして、音質を変化させることもできます。



- **Reverse(リバース)**…選択されているサンプルを時間的に反転（リバース）します。



参考
- **リバース処理は、ウェーブデータ全体に対して実行されます。（ウェーブスタートアドレス～ウェーブエンドアドレス間ではありません）**
- **リバースを実行すると、ウェーブスタートアドレス、ウェーブエンドアドレスは、元の範囲と同じ範囲が発音するように自動的に変更されます。同様に、ループスタートアドレス、ループエンドアドレスについても、元の範囲と同じ範囲がループするように自動的に変更されます。**

- **Fade(フェード)**…選択したサンプルにフェードイン（ウェーブスタートアドレスから徐々にレベルが大きくなる）やフェードアウト（ウェーブエンドアドレスに向けて徐々にレベルが小さくなる）の効果を付ける機能です。
- **LoopXfade(ループクロスフェード)**…ループ部分のつながりを滑らかにするために、サンプルを加工する機能です。

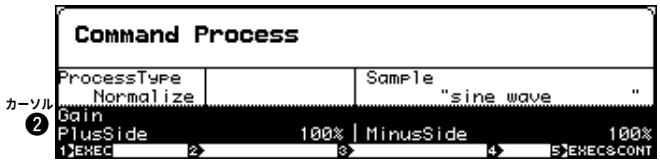
ノブ 5

【回す】Sample(サンプル)
加工するサンプルを選択します。

【設定値】メモリー上のすべてのサンプル

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
プロセスを実行する場合は、確認画面でノブ 5（YES）を押します。

カーソル ❷（プロセスタイプ＝Normalize の場合）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Plus Side Gain	–	Minus Side Gain
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

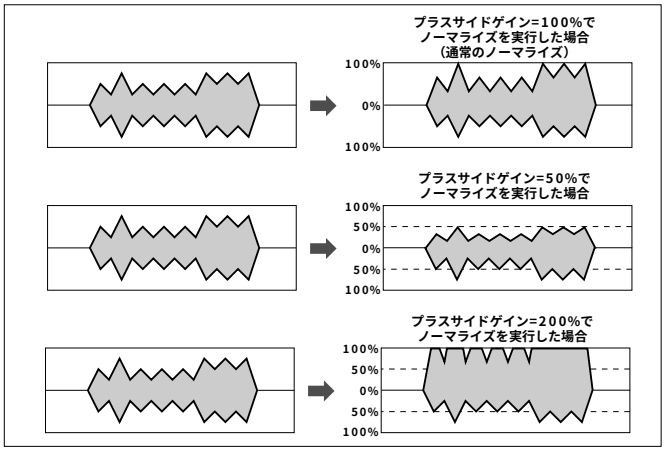
カーソル ❶（P218）と同じ機能です。

ノブ 3

【↶回す】Plus Side Gain(プラスサイドゲイン)

選択されたサンプルのウェーブ波形のうち、プラス側 (レベル =0 のラインよりも上側) のレベルを、通常のノーマライズのレベル (サンプルの最大値がクリップ寸前の状態になるレベル)に対して増減させる比率 (%)を設定します。
100% で通常のノーマライズになります。
100% より大きい値に設定すると、サンプルがクリップする場合があります。

【設定値】0% ～ 400%

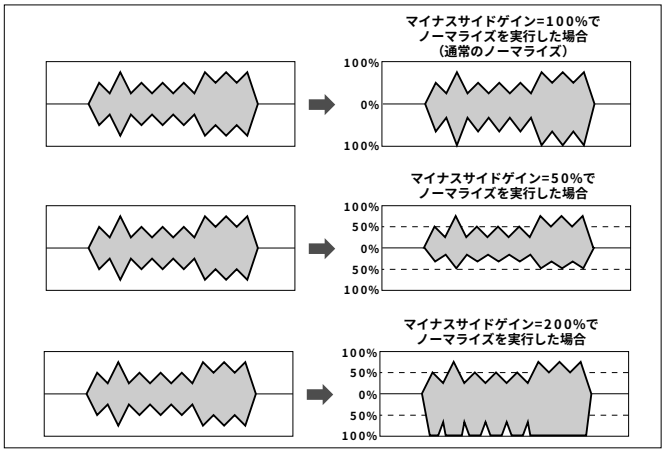


ノブ 5

【↶回す】Minus Side Gain(マイナスサイドゲイン)

選択されたサンプルのウェーブ波形のうち、マイナス側 (レベル =0 のラインよりも下側) のレベルを、通常のノーマライズのレベル (サンプルの最大値がクリップ寸前の状態になるレベル) に対して増減させる比率 (%) を設定します。
100% で通常のノーマライズになります。
100% より大きい値に設定すると、サンプルがクリップする場合があります。

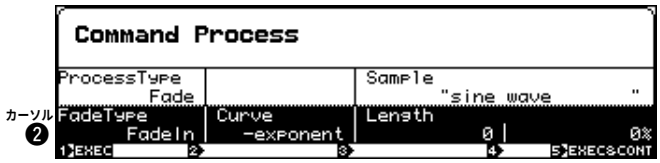
【設定値】0% ～ 400%



【⬆押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ノーマライズを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷（プロセスタイプ =Fade の場合）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Fade Type	Curve	Length	Length %
押す操作	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P218）と同じ機能です。

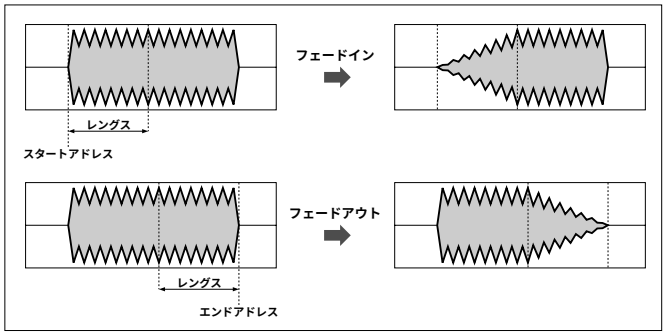
ノブ 2

【↶回す】Fade Type(フェードタイプ)

フェードインを行うか、フェードアウトを行うかを選択します。

【設定値】FadeIn、FadeOut

- **FadeIn（フェードイン）**…フェードインを行います。
- **FadeOut（フェードアウト）**…フェードアウトを行います。

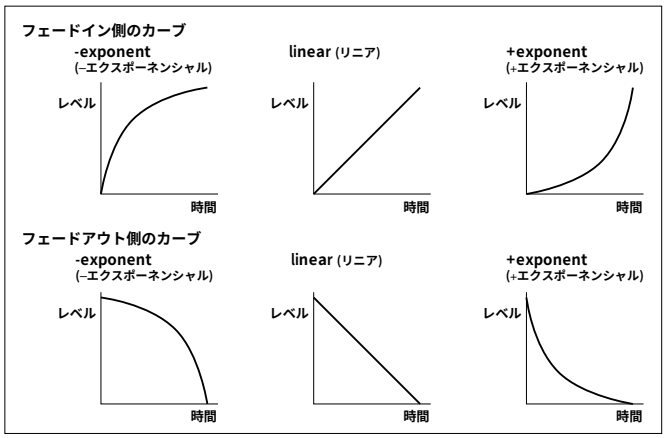


ノブ 3

【↶回す】Curve(カーブ)

フェードイン、フェードアウトのカーブを選択します。

【設定値】-exponent、linear、+exponent



ノブ 4

【↶回す】length(レングス)

フェードイン、フェードアウトを行う長さを設定します。フェードインを選択した場合には、ウェーブスタートアドレスからフェードインが完了するまでの長さ、フェードアウトを選択した場合には、ウェーブエンドアドレスからフェードアウトの開始までの長さを設定します。

【設定値】0 ～ウェーブレングス

ノブ 5

【↶回す】length %(レングスパーセント)

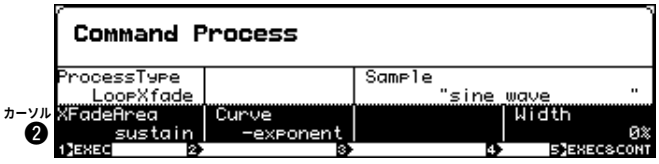
フェードイン、フェードアウトを行う長さを、ウェーブレングスに対するパーセントで設定します。
レングス (ノブ 4) と連動して変更されます。

【設定値】0% ～ 100%

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
フェードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（YES）を押します。

カーソル ❷（プロセスタイプ =LoopXfade の場合）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Crossfade Area	Curve	–	Width
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P218）と同じ機能です。

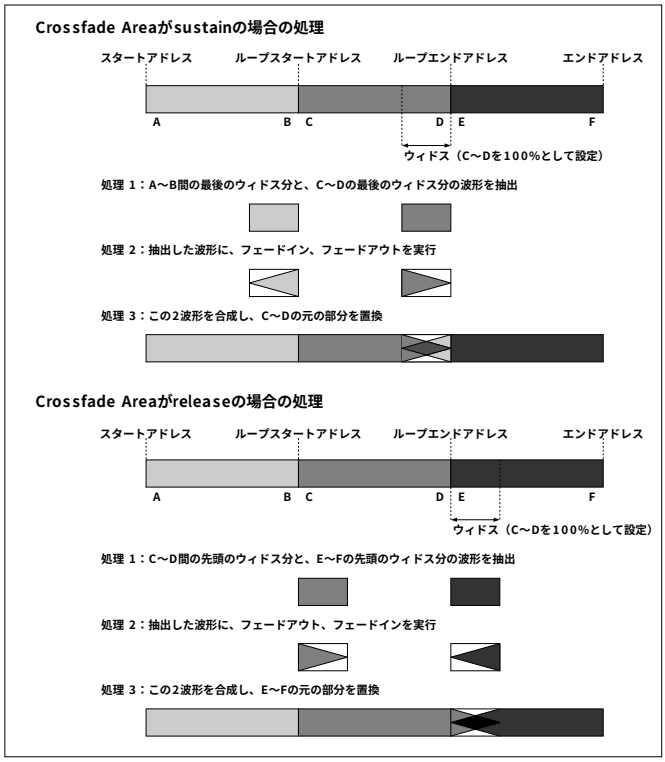
ノブ 2

【↶回す】Crossfade Area(クロスフェードエリア)

ループクロスフェードの方式を選択します。

【設定値】sustain、release

- **sustain（サステイン）**…ループエンドアドレス直前の部分に、ループスタートアドレス直前の部分を合成します。ループの繰り返しを滑らかにするときに選択します。
- **release（リリース）**…ループエンドアドレス直後の部分に、ループスタートアドレス直後の部分を合成します。ループモードで「→◯→」が選択されているとき、ループからの脱出を滑らかにするときに選択します。

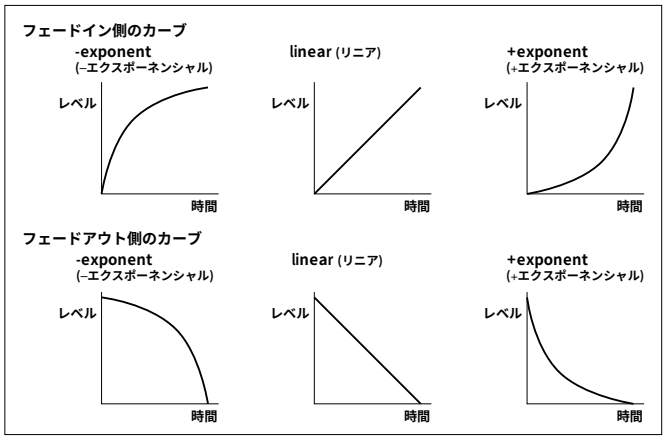


ノブ 3

【↶回す】Curve(カーブ)

ループクロスフェードのカーブを選択します。

【設定値】-exponent、linear、+exponent



ノブ 5

【↶回す】Width(ウィドス)

ループクロスフェード処理を行う長さを、ループレングスを 100% とした時の割合で設定します。

【設定値】0%～ 90%

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ループクロスフェードを実行する場合は、確認画面でノブ 5（YES）を押します。

ループディバイド

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 3 行目に移動→ノブ 3 を押す

サンプルのループスタートアドレス～ループエンドアドレス間の範囲のウェーブを何等分かに分割して、個々を新しいサンプルとして作り出す機能です。
ループディバイドでは、選択されているサンプルの複製をいくつも作り、それらを新しいサンプルバンクの中に入れます。ただし、このとき波形データそのものは複製されません。
複製された各サンプルのウェーブアドレスは、元のサンプルのループスタート～ループエンド間を等分割した部分が発音する値に設定されます。また、ループモードは、「－－→」に設定されます。
新しいサンプルバンクの名前は「Div SmpBank」に連番の付いたものとなります。

*** この機能を使う前に、サンプルのループを正しく設定しておいてください。**

ヒント
- **ドラムパターンのサンプルにこの機能を使用すると、個々の拍の音を別々のサンプルとして取り出すことができます。**
- **分割後の個々のサンプルは、発音ノートが自動で設定されますので、できあがったサンプルバンクをプログラムにアサインすれば、すぐに MIDI で演奏できます。**

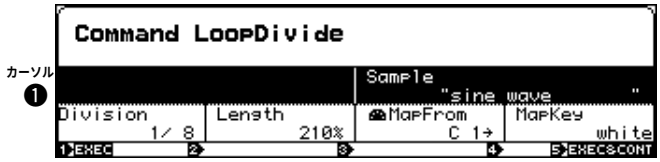
【操作】

ループディバイドは次の手順で行います。

1. 対象となるサンプルを選択します。
2. 必要に応じてパラメーターを設定します。
3. ノブ1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すとループディバイドの確認画面が表示されます。ループディバイドを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考
- **ノブ 1(EXEC) ではループディバイド実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。**
  ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もループディバイド画面にとどまるので、続けてループディバイドを実行できます。

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	–	Sample
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【▲押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ループディバイドを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

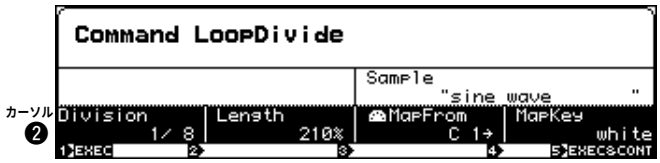
ノブ 5

【↶回す】Sample(サンプル)
加工するサンプルを選択します。

【設定値】メモリー上のすべてのサンプル

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ループディバイドを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Division	Length	Map From	Map Key
押す操作	EXEC	–	–	MIDI	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P221）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Division(ディビジョン)
サンプルの分割数を設定します。
元のサンプルのループスタート～ループエンドアドレス間をここで設定した分割数で等分割したアドレスが、新しい各サンプルのウェーブスタートアドレスとなります。

【設定値】1/2 ～ 1/32

ノブ 3

【↶回す】Length(レングス)
分割後のサンプルの長さの比率を設定します。

【設定値】10% ～ 800%、ToLoopEnd

- **10% ～ 800%**…元のサンプルのループスタートアドレス～ループエンドアドレスを等分割したアドレス長に、この比率をかけたものが、分割後の各サンプルのウェーブレングスになるように設定されます。
  100%のとき、分割後の個々のサンプルの発音域は、元のサンプルのループスタートアドレス～ループエンドアドレス間を等分割したものとなります。
- **ToLoopEnd（トゥーループエンド）**…元のサンプルのループエンドアドレスが、分割後の各サンプルのウェーブエンドアドレスとなります。

ノブ 4

【↶回す】Map From(マップフロム)
分割後の各サンプルの発音の基準ノートを設定します。
新しい各サンプルの発音音程は、この音程を先頭に 1 キーずつ上がっていくように、順番に設定されます。

【設定値】C-2 ～ G8、off

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

ノブ 5

【↶回す】Map Key(マップキー)
サンプルを黒鍵にアサインするかどうかを選択します。

【設定値】white、all
- white（ホワイト）…白鍵だけにアサインされます。
- all（オール）…を選択した場合には、全鍵にアサインされます。

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ループディバイドを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

リサンプル

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 3 行目に移動→ノブ 4 を押す

タイムストレッチ、ピッチコンバートという 2 種類の処理を行うことができます。
タイムストレッチは、サンプルのピッチを保ったまま、長さだけを変える機能です。
ピッチコンバートは、サンプルの長さを保ったまま、ピッチだけを変える機能です。

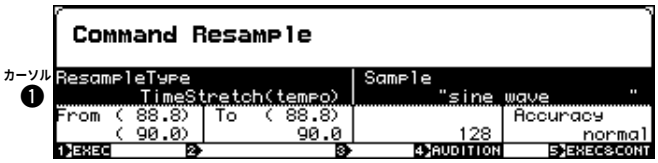
参考
- **リサンプル処理は、ウェーブデータ全体に対して実行されます。（ウェーブスタートアドレス～ウェーブエンドアドレス間ではありません）**
- **サンプルによっては、思ったような音質でタイムストレッチが行われない場合もあります。原則として、伸長、圧縮は10%ぐらいまでにおさえておくことをおすすめします。（特殊効果を狙う場合は別です）**
- **リサンプル処理を行うと、ウェーブスタートアドレスはウェーブデータの先頭アドレスに、ウェーブエンドアドレスはウェーブデータの最終アドレスにリセットされます。**

【操作】

リサンプルは次の手順で行います。
1. リサンプルタイプを選択します。
2. 対象となるサンプルを選択します。
3. 必要に応じてパラメーターを設定します。
4. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すとリサンプルの確認画面が表示されます。リサンプルを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考
- **このページは、リサンプルタイプの設定によって表示が異なります。**
- **ノブ 1(EXEC) ではリサンプル実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もリサンプル画面にとどまるので、続けてリサンプルを実行できます。**

カーソル ❶（すべてのリサンプルタイプに共通）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	—	Resample Type	—	Sample
押す操作	EXEC	—	—	AUDITION	EXEC&CONT

ノブ 1

【↶回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【▲押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
リサンプルを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 2

【↶回す】Resample Type(リサンプルタイプ)
リサンプルでの処理を選択します。

【設定値】TimeStretch(tempo)、TimeStretch(length)、TimeStretch(beat)、TimeStretch(time)、PitchConvert
- TimeStretch(tempo)（タイムストレッチ（テンポ））…タイムストレッチを実行します。実行後のサンプルの長さをテンポで設定します。
- TimeStretch(length)（タイムストレッチ（レングス））…タイムストレッチを実行します。実行後のサンプルの長さをレングス(波形データの長さ) で設定します。
- TimeStretch(beat)（タイムストレッチ（ビート））…タイムストレッチを実行します。実行後のサンプルの長さをビート(再生時間に対応する拍数) で設定します。
- TimeStretch(time)（タイムストレッチ（タイム））…タイムストレッチを実行します。実行後のサンプルの長さをタイム (発音時間) で設定します。
- PitchConvert（ピッチコンバート）…ピッチコンバートを実行します。

ノブ 4

【▲押す】AUDITION(オーディション)
ノブを押すと、現在の設定値でリサンプルを実行した結果を、実行前に試聴できます。

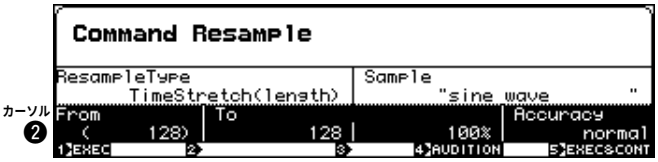
ノブ 5

【↶回す】Sample(サンプル)
加工するサンプルを選択します。

【設定値】メモリー上のすべてのサンプル

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
リサンプルを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(リサンプルタイプ =TimeStretch(length)、TimeStretch(beat)、TimeStretch(time) の場合)



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	To length / beat / time	length% / beat% / time%	Accuracy
押す操作	EXEC	–	–	AUDITION	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P222）と同じ機能です。

ノブ 2

【表示のみ】From length / beat / time
(元のレングス / 元のビート / 元のタイム)
元のサンプルのレングス、ビート、タイムを表示します。
リサンプルタイプによって、表示は変わります。

ノブ 3

【↶回す】To length / beat / time
(トゥーレングス / ビート / タイム)
タイムストレッチ後のサンプルの長さを設定します。

【設定値】元の長さの 1/4 に相当する値～ 4 倍に相当する値

参考
- 設定を変更すると、レングス %/ ビート %/ タイム %(ノブ 4) の値も連動して変更されます。
- 変更処理後のウェーブデータのサイズが、ステレオサンプルの場合は 64M バイト以上、モノサンプルの場合は 32M バイト以上になる設定にはできません。

ノブ 4

【↶回す】length % / beat % / time %
(レングス %/ ビート %/ タイム %)
タイムストレッチ後のサンプルの長さを、元のサンプルの長さ (100%) を基準としてパーセントで設定します。

【設定値】25% ～ 400%

参考
- 設定を変更すると、レングス / ビート / タイム (ノブ 3) の値も連動して変更されます。

【▲押す】AUDITION(オーディション)
ノブを押すと、現在の設定値でリサンプルを実行した結果を、実行前に試聴できます。

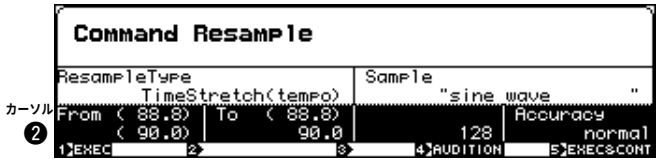
ノブ 5

【↶回す】Accuracy(アキュラシー)
リサンプル処理時に、何を重視するか（何を優先させるか）を設定します。

【設定値】sound4～sound1、normal、rhythm1～rhythm4
- sound4 ～ sound1（サウンド 4 ～ 1）…音質重視（sound4が最大の音質重視）した設定です。
- rhythm1 ～ rhythm4（リズム 1 ～ 4）…ビート感重視（rhythm4 が最大のビート感重視）した設定です。
- normal（ノーマル）…両方をほどほどに重視した設定です。

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
タイムストレッチを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷
(リサンプルタイプ =TimeStretch(tempo) の場合)



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	To Tempo	–	Accuracy
押す操作	EXEC	CALC	–	AUDITION	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P222）と同じ機能です。

ノブ 2

【表示のみ】From Tempo(元のテンポ)
上の行に元のサンプルのループテンポを表示します。
下の行には、選択されているサンプルのピッチコース、ピッチファインの値を加味したテンポを表示します。

参考
- イージーエディットの値は加味されません。

【▲押す】CALC(カルキュレート)
選択されているサンプルのループテンポを再計算します。

ノブ 3

【↶回す】To Tempo(トゥーテンポ)
タイムストレッチ後のサンプルのテンポを設定します。

【設定値】元のループテンポ値の 1/4 の値～ 4 倍の値

参考
- 変更処理後のウェーブデータのサイズが、ステレオサンプルの場合は 64M バイト以上、モノサンプルの場合は 32M バイト以上になる設定にはできません。

ノブ 4

【▲押す】AUDITION(オーディション)
ノブを押すと、現在の設定値でリサンプルを実行した結果を、実行前に試聴できます。

ノブ 5

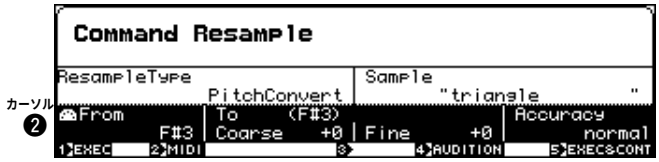
【↶回す】Accuracy(アキュラシー)
リサンプル処理時に、何を重視するか（何を優先させるか）を設定します。

【設定値】sound4～sound1、normal、rhythm1～rhythm4

- **sound4 ～ sound1（サウンド 4 ～ 1）**…音質重視（sound4が最大の音質重視）した設定です。
- **rhythm1 ～ rhythm4（リズム 1 ～ 4）**…ビート感重視（rhythm4 が最大のビート感重視）した設定です。
- **normal（ノーマル）**…両方をほどほどに重視した設定です。

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
タイムストレッチを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷（リサンプルタイプ =PitchConvert の場合）



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	From Pitch	To Pitch Coarse	To Pitch Fine	Accuracy
押す操作	EXEC	MIDI	―	AUDITION	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P222）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】From Pitch(元サンプルの目安のピッチ)
ピッチコンバートの目安となる音程を設定します。

【▲押す】MIDI(MIDI 入力)
MIDI端子から受信したMIDI信号で値を設定できる状態になります。（P81）

ノブ 3

【↶回す】To Pitch Coarse(トゥーピッチコース)
ピッチの変化幅を半音単位で設定します。

【設定値】-12 ～ +12

参考 **・変更処理後のウェーブデータのサイズが、ステレオサンプルの場合は 64M バイト以上、モノサンプルの場合は 32M バイト以上になる設定にはできません。**

ノブ 4

【↶回す】To Pitch Fine(トゥーピッチファイン)
ファインでは、ピッチの微妙な変化幅を設定します。
単位は、1.171875 セント（半音＝ 100 セント）です。

【設定値】-50 ～ +50

【▲押す】AUDITION(オーディション)
ノブを押すと、現在の設定値でリサンプルを実行した結果を、実行前に試聴できます。

ノブ 5

【↶回す】Accuracy(アキュラシー)
リサンプル処理時に、何を重視するか（何を優先させるか）を設定します。

【設定値】sound4～sound1、normal、rhythm1～rhythm4

- **sound4 ～ sound1（サウンド 4 ～ 1）**…音質重視（sound4が最大の音質重視）した設定です。
- **rhythm1 ～ rhythm4（リズム 1 ～ 4）**…ビート感重視（rhythm4 が最大のビート感重視）した設定です。
- **normal（ノーマル）**…両方をほどほどに重視した設定です。

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ピッチコンバートを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ステレオ→モノ

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 3 行目に移動→ノブ 5 を押す

ステレオサンプルをモノサンプルに変換します。

【操作】

ステレオ→モノは次の手順で行います。

1. ステレオ→モノタイプを設定します。
2. 対象となるサンプルを選択します。
3. 新しく作られるモノサンプルのサンプルネームを設定します。
4. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すとステレオ→モノの確認画面が表示されます。ステレオ→モノを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではステレオ→モノ実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もステレオ→モノ画面にとどまるので、続けてステレオ→モノを実行できます。**

カーソル ❶

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Stereo → Mono Type	–	Sample
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ステレオ→モノを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【回す】Stereo → Mono Type(ステレオ→モノタイプ)
モノサンプルに変換する際の、ステレオサンプルの L/R の信号の処理を選択します。

【設定値】L+R → Mono、L → Mono、R → Mono

- **L+R → Mono**…L チャンネルと R チャンネルをミックスしてモノサンプルとします。
- **L → Mono**…L チャンネルだけをモノサンプルとします。
- **R → Mono**…R チャンネルだけをモノサンプルとします。

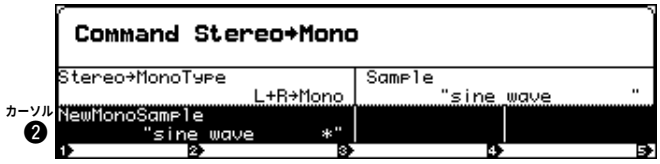
ノブ 5

【回す】Sample(サンプル)
加工するサンプルを選択します。

【設定値】メモリー上のすべてのサンプル

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ステレオ→モノを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	–	–
押す操作	EXEC	–	RENAME...	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P225）と同じ機能です。

ノブ 3

【押す】RENAME...
サンプルネームを入力する画面が表示されます。
文字の入力については、「第 3 章　基礎知識」をご覧ください。（P80）

ノブ 5

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ステレオ→モノを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ムーブ

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 4 行目に移動→ノブ 2 を押す

プログラムに設定されているサンプルをサンプルバンクに移動したり、サンプルバンク内のサンプルを別のサンプルバンクやプログラムに移動したりします。

ヒント **・2 つのサンプルバンクを 1 つにまとめたり、サンプルバンクを使わずに作られた音色を 1 つのサンプルバンクにまとめたりする場合に便利です。**

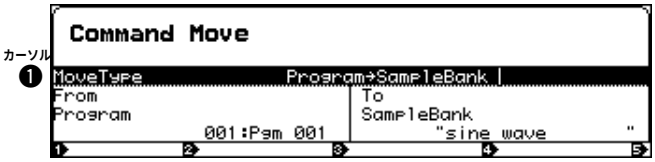
【操作】

ムーブは次の手順で行います。

1. ムーブタイプを設定します。
2. 移動元のプログラム、サンプルバンクを設定します。
3. 移動先のプログラム、サンプルバンクを設定します。
4. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すとムーブの確認画面が表示されます。ムーブを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではムーブ実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もムーブ画面にとどまるので、続けてムーブを実行できます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	–	Move Type	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ムーブを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 4

【回す】Move Type(ムーブタイプ)
サンプルの移動元や移動先、イージーエディットやサンプルバンクに設定されている設定値の扱いなどについて、設定値の中から選択します。

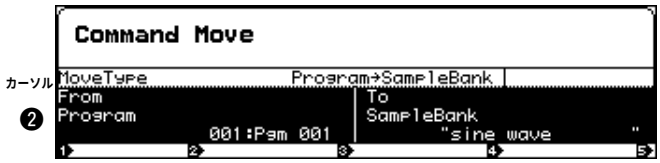
【設定値】Program → SampleBank、Program(Freeze)→ SampleBank、SampleBank → Program、SampleBank(Freeze) → Program、SampleBank → SampleBank

- **Program → SampleBank（プログラム→サンプルバンク）**…選択したプログラムにアサインされているすべてのサンプル(ただしサンプルバンクやサンプルバンク内のサンプルは除きます) を、選択したサンプルバンク内に移動します。
- **Program(Freeze) → SampleBank（プログラム（フリーズ）→サンプルバンク）**…選択したプログラムのイージーエディットの設定を各サンプルに反映させた (フリーズ) 後、そのプログラムにアサインされているすべてのサンプル(ただしサンプルバンクやサンプルバンク内のサンプルは除きます) を、選択したサンプルバンク内に移動します。
- **SampleBank→ Program（サンプルバンク→プログラム）**…選択したサンプルバンク内のすべてのサンプルをサンプルバンクから出し、選択したプログラムにアサインします。
- **SampleBank(Freeze) → Program（サンプルバンク（フリーズ）→プログラム）**…選択したサンプルバンクのパラメーターを各サンプルに反映させた後、そのサンプルバンク内のすべてのサンプルをサンプルバンクから出し、選択したプログラムにアサインします。
- **SampleBank→ SampleBank（サンプルバンク→サンプルバンク）**…選択したサンプルバンク内のすべてのサンプルを、選択した別のサンプルバンクに移動します。

ノブ 5

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ムーブを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	From Program	From SampleBank	To Program	To SampleBank
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P226）と同じ機能です。

ノブ 2

【回す】From Program(フロムプログラム)
移動元のプログラムを選択します。
ムーブタイプが Program → SampleBank、Program(Freeze)→ SampleBank の場合に設定できます。

【設定値】001 ～ 128

ノブ 3

【回す】From SampleBank(フロムサンプルバンク)
移動元のサンプルバンクを選択します。
ムーブタイプが SampleBank → Program、

SampleBank(Freeze) → Program、SampleBank → SampleBank の場合に設定できます。

【設定値】メモリー上のすべてのサンプルバンク

ノブ 4

【↶回す】To Program(トゥープログラム)

移動先のプログラムを選択します。
ムーブタイプが SampleBank → Program、SampleBank(Freeze) → Program の場合に設定できます。

【設定値】001 ～128

ノブ 5

【↶回す】To SampleBank(トゥーサンプルバンク)

移動先のサンプルバンクを選択します。
ムーブタイプが Program → SampleBank、Program(Freeze) → SampleBank、SampleBank → SampleBank の場合に設定できます。

【設定値】メモリー上のすべてのサンプルバンク

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
ムーブを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

クリエートオシレーター

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 4 行目に移動→ノブ 3 を押す

基本的な波形のサンプル 7 種類「sine wave」「saw up」「triangle」「square」「pulse 1」「pulse 2」「pluse 3」を生成します。

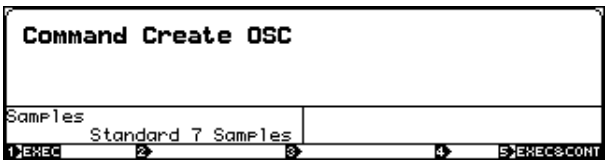
参考 **・すでに同じ名前のサンプルが存在するときは、そのサンプルは生成されません。**

【操作】

クリエートオシレーターは次の手順で行います。

1. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すとクリエートオシレーターの確認画面が表示されます。
   クリエートオシレーターを実行する場合は、ここでノブ 5 (YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではクリエートオシレーター実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。**
ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もクリエートオシレーター画面にとどまるので、続けてクリエートオシレーターを実行できます。



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	–	–	–	–	–
押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【▲押す】EXEC(エクセキュート)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
クリエートオシレーターを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 5

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
クリエートオシレーターを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

エクスポート

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 4 行目に移動→ノブ 4 を押す

選択したサンプルを、コンピューターで一般的に使われている AIFF フォーマットや WAV フォーマットに変換して、MS-DOS フォーマットのフロッピーディスクやハードディスクなどに保存します。
サンプルバンクを選択した場合には、そのサンプルバンクに入っている全サンプルがエクスポートされます。
エクスポート後のファイル名は、元のサンプルのサンプルネームの先頭 8 文字に、AIFF フォーマットは「.AIF」、WAV フォーマットは「.WAV」の拡張子が付いたものとなります。

参考 **・大きなサンプルを複数のフロッピーディスクに分割してデータを保存（エクスポート）することはできません。**
・エクスポートによってサンプルの持つ音色設定のほとんどは失われます。エクスポートしたファイルを再び本機にインポートしても、元のサンプルの設定は再現されません。
・ステレオサンプルを選択したときは、ステレオファイルフォーマットでエクスポートされます。

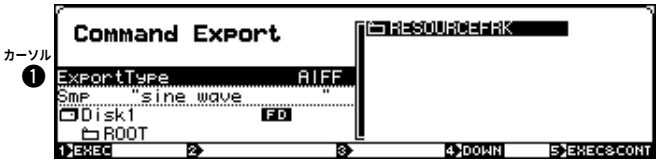
【操作】

エクスポートは次の手順で行います。

1. エクスポートタイプを選択します。
2. 対象となるサンプルを選択します。
3. エクスポートしたデータを保存するディスクやディレクトリーを設定します。
4. ノブ 1(EXEC) またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すとエクスポートの確認画面が表示されます。エクスポートを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

参考 **・ノブ 1(EXEC) ではエクスポート実行後、自動的にコマンド一覧を表示する前の画面に戻ります。ノブ 5(EXEC&CONT) では実行後もエクスポート画面にとどまるので、続けてエクスポートを実行できます。**

カーソル ❶



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Export Type	File/Directory	–
押す操作	EXEC	–	UP	DOWN	EXEC&CONT

ノブ 1

【回す】カーソル移動
カーソルを移動します。

【押す】EXEC(エクセキュート)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
エクスポートを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 3

【回す】Export Type(エクスポートタイプ)
エクスポートによって変換する、ウェーブフォーマットを設定します。

【設定値】AIFF、WAV

- **AIFF**…選択した 1 サンプルを AIFF フォーマットに変換します。
- **WAV**…選択した 1 サンプルを WAV ファイルに変換します。

【押す】UP（アップ）
ディスプレイ左下に表示されている現在のディレクトリーから、1 階層上のディレクトリーに移動します。

参考 **・現在位置が 1 番上の階層（ROOT）である場合には実行できません。**

ノブ 4

【回す】File（ファイル）/Directory（ディレクトリー）
ディスプレイ右側に一覧表示されているファイルやディレクトリーから、エクスポートを実行するときのエクスポート先となるディレクトリーを選択します。

【設定値】ディスプレイ右側に表示されているすべてのファイルおよびディレクトリー。

参考
- **一覧表示で、ディレクトリーが選択されている場合にエクスポートを実行すると、そのディレクトリーの中へ保存されます。**
- **一覧表示で、ファイルが選択されている場合にエクスポートを実行すると、現在位置のディレクトリー（ディスプレイ左下に表示されているディレクトリー）に保存されます。**

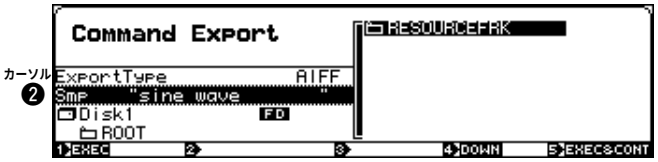
【押す】DOWN（ダウン）
ディスプレイ右側の一覧表示でディレクトリーが選択されている場合、そのディレクトリーの中へ移動します。一覧表には、そのディレクトリーの内部の状態が表示されます。

参考 **・ディスプレイ右側の一覧表示でファイルが選択されている場合には実行できません。**

ノブ 5

【押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)
ノブを押すと、確認画面が表示されます。
エクスポートを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

カーソル ❷



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	–	Sample	File/Directory	–
押す操作	EXEC	–	UP	DOWN	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P228）と同じ機能です。

ノブ 3

【回す】Sample(サンプル)
エクスポートするサンプル、サンプルバンクを設定します。
サンプルバンクを設定すると、サンプルバンク内のすべてのサンプルがエクスポートされます。

【設定値】メモリー上の全サンプル

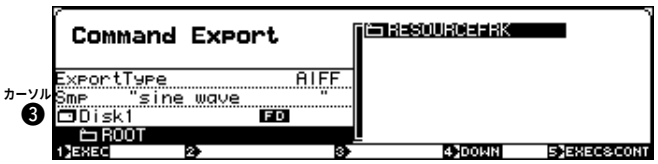
【押す】UP（アップ）
ディスプレイ左下に表示されている現在のディレクトリーから、1 階層上のディレクトリーに移動します。

参考 **・現在位置が 1 番上の階層（ROOT）である場合には実行できません。**

ノブ 4、ノブ 5

カーソル ❶（P228）と同じ機能です。

カーソル ❸



	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
回す操作	カーソル移動	Disk	–	File/Directory	–
押す操作	EXEC	–	UP	DOWN	EXEC&CONT

ノブ 1

カーソル ❶（P228）と同じ機能です。

ノブ 2

【↶回す】Disk(ディスク)

エクスポート先となるフロッピーディスクやハードディスクなどを選択します。ディスクを変更すると、そのディスク内のディレクトリーがディスプレイ右側に一覧表示されます。
SCSI ディスクや IDE ディスクを選択した場合は、その機器の SCSI ID や IDE M（マスター）/S（スレーブ）が、ディスクネームの右側に表示されます。

【設定値】接続されているすべてのディスク。

参考
- **MS-DOS フォーマット以外のフロッピーディスクやハードディスクなどを選択した場合は、エクスポートは実行できません。**
- **接続されているはずの SCSI 機器や IDE 機器が選択できない場合は、ディスクセレクト（DISK - DISK - Disk）（P173）でマウント / アンマウントを確認してください。**

ノブ 3

【▲押す】UP（アップ）

ディスプレイ左下に表示されている現在のディレクトリーから、1 階層上のディレクトリーに移動します。

参考
- **現在位置が 1 番上の階層（ROOT）である場合には実行できません。**

ノブ 4、ノブ 5

カーソル❶（P228）と同じ機能です。

リバート

[COMMAND/EXIT] ボタン→
ノブ 1 でカーソルを 4 行目に移動→ノブ 5 を押す

現在選択されているサンプルまたはサンプルバンクを、過去（直前）にセーブされた状態に戻します。

ヒント
- **たとえば、あるサンプルをレコーディングし、いったんディスクにセーブします。この後、このサンプルをエディットしたけれど失敗してしまった。このような場合に、このリバートの機能を使えば、サンプルをセーブした時点の状態に戻すことができます。**

参考
- **ロード後エデイットされていないサンプルや、まだセーブされていないサンプル、インポート機能によって読み込まれた後セーブされていないサンプルに対して、リバートを行うことはできません。**
- **サンプルの保存されているディスクが接続されていないと、リバートを行うことはできません。**

【操作】

リバートは次の手順で行います。

1. 対象となるサンプルを選択します。
2. ノブ 1(EXEC）またはノブ 5(EXEC&CONT) を押すとリバートの確認画面が表示されます。
   リバートを実行する場合は、ここでノブ 5(YES) を押します。

	ノブ 1	ノブ 2	ノブ 3	ノブ 4	ノブ 5
↶回す操作	–	–	–	–	Sample
▲押す操作	EXEC	–	–	–	EXEC&CONT

ノブ 1

【▲押す】EXEC(エクセキュート)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
リバートを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

ノブ 5

【↶回す】Sample(サンプル)

リバートを行うサンプルやサンプルバンクを選択します。

【設定値】メモリー上のすべてのサンプル

【▲押す】EXEC&CONT(エクセキュート＆コンティニュー)

ノブを押すと、確認画面が表示されます。
リバートを実行する場合は、確認画面でノブ 5(YES) を押します。

付録

拡張部品（別売）の取り付け.....232
トップカバーの取りはずし.....232
トップカバーの取り付け.....233
SIMM(拡張メモリー)の取り付け.....234
I/O 拡張ボード AIEB1 の取り付け.....237
内蔵 SCSI ハードディスクの取り付け.....240
内蔵 IDE ハードディスクの取り付け.....244
ATAPI ZIP ドライブの取り付け.....247
外部 SCSI 機器の接続.....251
仕様.....254
エフェクトタイプ一覧.....256
エフェクトパラメーター一覧.....258
コントロールチェンジナンバー一覧.....270
故障かな？と思ったら.....271
エラーメッセージ一覧.....273
MIDI データフォーマット.....274
MIDI インプリメンテーションチャート.....286

拡張部品 (別売) の取り付け

A5000/A4000 には、機能および性能を拡張するために SIMM(拡張メモリー)、I/O 拡張ボード、内蔵ハードディスク (SCSI, IDE)、ZIP ドライブなどを装着できるように、スロットやコネクター端子、取付用スペースなどがあらかじめ用意されています。

トップカバーの取りはずし

手順

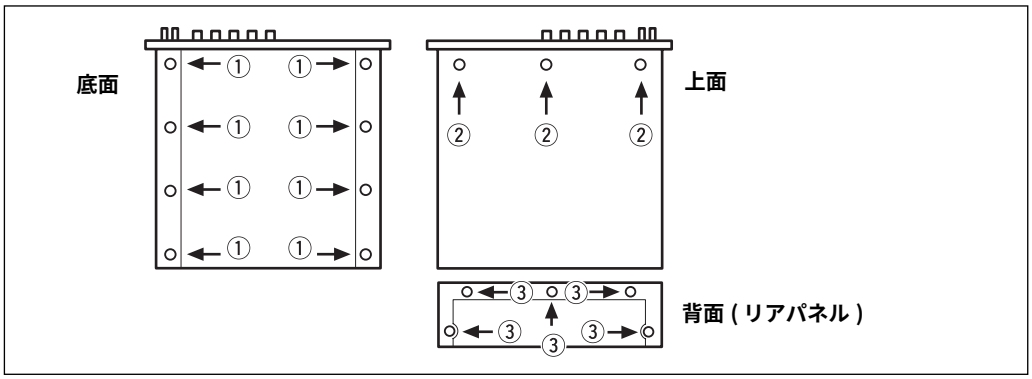
1. 次のものを用意します。

- **プラスのドライバー (JIS: B4633 H 型 2 番推奨)：**先端が磁石になっているものが便利です。
- **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や 作業台を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをおすすめします。
- **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。

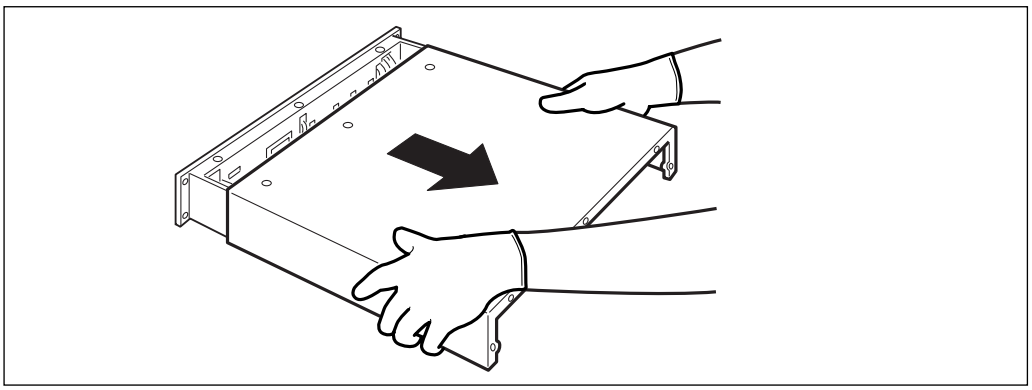
2. A5000/A4000 本体の電源を切り、電源コードを抜きます。

3. トップカバーを固定しているネジをはずします。

- 本体を作業台の上に裏返しにして置き、プラスのドライバーを使って下図に示した底面のネジ (①：8 本) をはずします。
- 続いて、本体を表向きに戻し、本体上面のネジ (②：3 本) をはずします。
- さらに、本体背面 (リアパネル) のネジ (③：5 本) をはずします。



4. 両手でトップカバーの両側の部分を持ち、トップカバーをリアパネル側に引っぱるようにしてはずします。



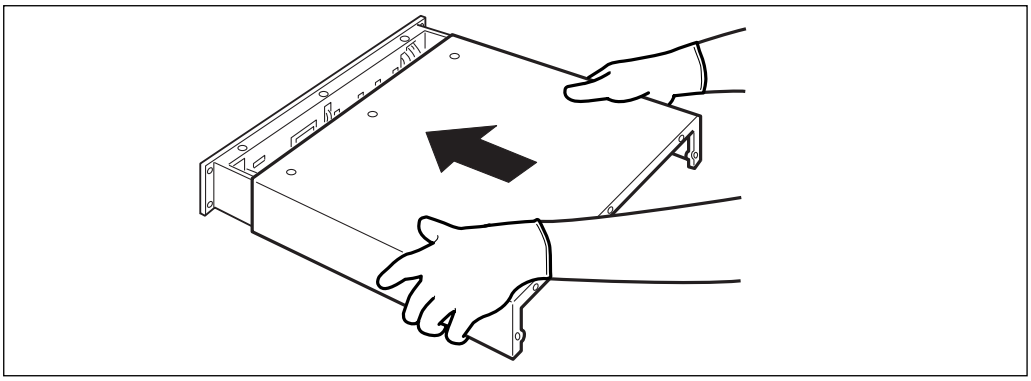
トップカバーの取り付け

重　要

- **トップカバーを取り付ける際、ケーブル類をはさんだり引っ張ったりしないでください。断線や故障の原因となります。**

手順

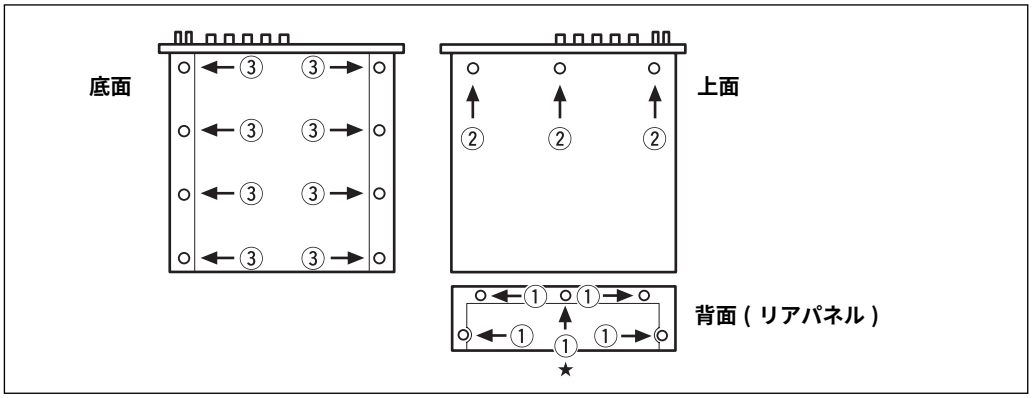
1. **両手でトップカバーの両側の部分を持ち、スライドさせてトップカバーを元の位置に戻します。**



2. **トップカバーを止めていたネジを使って、トップカバーを固定します。**

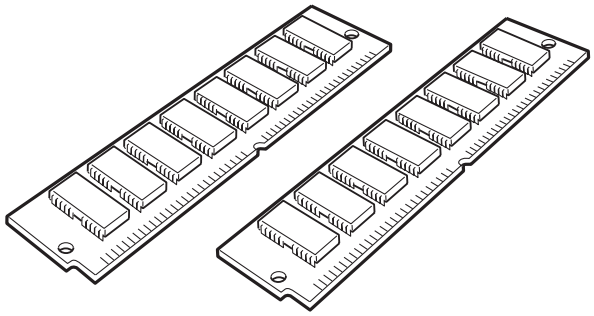
- 本体背面 (リアパネル) のネジ (①：5 本) を、プラスのドライバーを使って締めつけます。
  中央 (下図★) のネジを最初に締め付けます。
- 本体を表向きにして置き、フロントパネル中央をリアパネル方向に押しつけながら、本体上面のネジ (②：3 本) を締め付けます。
- 本体を作業台の上に裏返しにして置き、底面のネジ (③：8 本) を締め付けます。

【注意】　トップカバーの取りはずしの手順 3(P232) ではずしたネジ（①②③ は同じネジ）以外は使用しないでください。本体内部の破損の原因となる場合があります。



SIMM(拡張メモリー) の取り付け

ここでは、市販のメモリー (「SIMM」と呼ばれるメモリーモジュール) を A5000/A4000 に装着し、メモリーを増やす作業を説明します。



SIMM 購入時のご注意

市販の SIMM の中には、A5000/A4000 で使用できないものがあります。購入された SIMM の動作は保証いたしかねます。ご購入の前に、巻末の「ヤマハデジタルインフォメーションセンター」にお問い合わせください。

重　要

- **取り付けの作業にあたっては、巻頭の「オプション機器取り付け作業上のご注意」をよくお読みください。**
- **SIMM は、4, 8, 16, 32MBytes のいずれかの容量の 72 ピンタイプ、アクセスタイム 70ns より速いものをお使いください。また、SIMM は、x32bit タイプ (パリティなし) を標準としますが、x36bit タイプ (パリティ付) でも問題なく使用できます。**
- **メモリーチップが 19 個以上載っている SIMM(1 個につき) は、本機では正常に動作しない場合があります。メモリーチップが 18 個以下の SIMM をご使用ください。**
- **SIMM は、必ず同じ容量の SIMM を 2 枚 1 組で取り付けます。1 枚だけの増設はできません。また、メモリー SIMM スロットは 4 つあります。したがって 2 枚 1 組の SIMM を 2 組増設できます。**
- **A5000/A4000 本体には、4MBytes 分のメモリーが内蔵されています。したがって、たとえば 32MBytes の SIMM を 1 組 (2 枚) 装着した場合には、4 ＋ (32 × 2) ＝ 68MBytes のサンプリングメモリーとなります。ただし、サンプリングメモリーの最大は 128MBytes です。このため、32MBytes の SIMM を 2 組 (4 枚：32 × 4 ＝ 128MBytes) 装着した場合に限り、内蔵のメモリーが無効になります。**
- **SIMM は、JEDEC * 仕様準拠のものをおすすめしますが、JEDEC 仕様でも内部回路構成上、コンピューターでは動作しても、本機では動作しない場合があります。**

  * JEDEC(Joint Electron Device Engineering Council) とは、電子デバイス技術協議会のことです。電子デバイスの標準的な端子配列などを規定しています。

手順

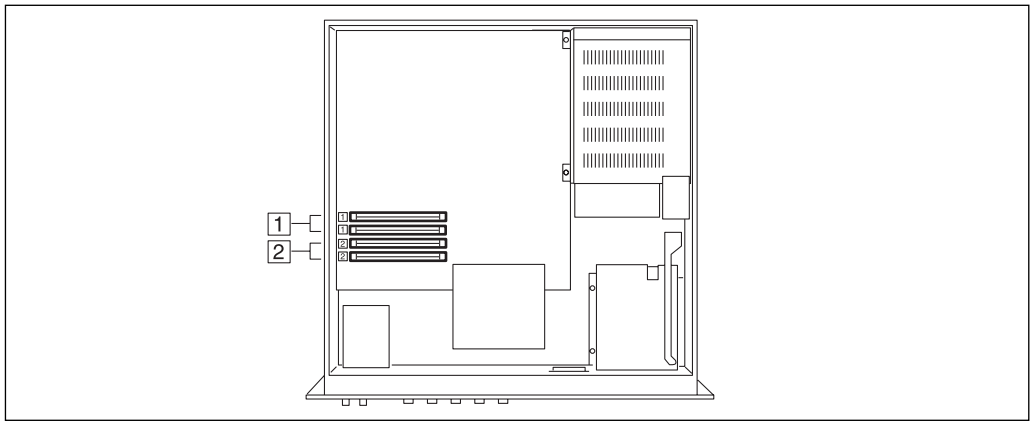
1. **次のものを用意します。**

- **装着する SIMM(1 組 2 枚または 2 組 4 枚)**
- **プラスのドライバー (JIS: B4633 H 型 2 番推奨)：**先端が磁石になっているものが便利です。
- **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や作業台を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをおすすめします。
- **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。

2. **トップカバーを取りはずします。(P232 参照)**

3. SIMM を基板上のスロットに取り付けます。

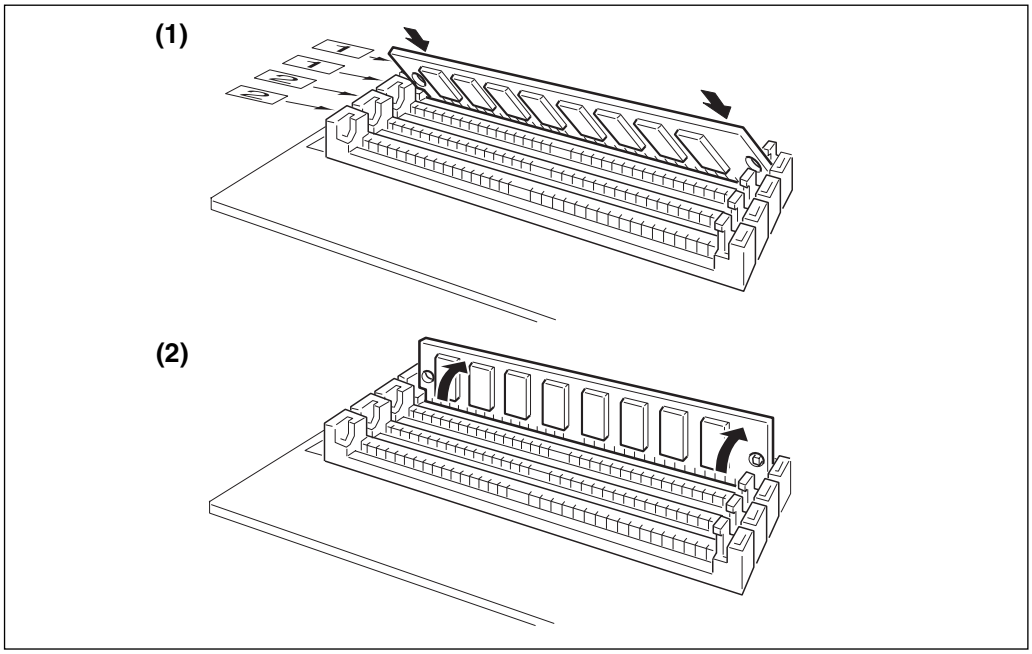
・ まず、SIMM を取り付けるスロットを確認してください。
1 と書かれたスロットが 2 つ、2 と書かれたスロットが 2 つあるはずです。はじめて SIMM を装着する場合は、1 の方のスロットを使います。すでに 1 のスロットが埋まっている場合は、2 の方のスロットを使います。(1、2 のマークは、フロントパネルから見てスロットの左側にあります)



スロット 1 とスロット 2 に異なる容量の SIMM を取り付ける場合は、必ずスロット 1 側に容量の大きい方の SIMM を取り付けてください。たとえば、32MBytes の SIMM2 枚と、8MBytes の SIMM2 枚を取り付ける場合、必ずスロット 1 に 32MBytes の SIMM を、スロット 2 に 8MBytes の SIMM を取り付けます。逆に付けると SIMM が正しく認識されません。特に、すでにスロット 1 に SIMM が取り付けられている状態で使用していて、さらに SIMM を増設しようとする際には気をつけてください。

【注意】 SIMM は奥 (リアパネル側) のスロットから順番に取り付けてください。(逆の順番だと、SIMM がぶつかって取り付けられません)

・ SIMM の切り欠きがフロントパネル側から見て、左にくるようにして、下図 (1) のように SIMM をスロットに斜めに差し込み、カチッと音がするまで下図 (2) の方向に立ててコネクターのフックに SIMM を固定します。



- この作業を、取り付ける SIMM の枚数分繰り返してください。
- SIMM を取りはずすときは、SIMM の両側にあるフックを左右に開き、SIMM を図 (2) の矢印と反対方向 (図でいうと手前側) に倒した後、引き抜きます。

これで、SIMM の取り付けは完了です。
他の装置を取り付ける場合は、この状態のまま、各装置の取り付け作業に進んでください。

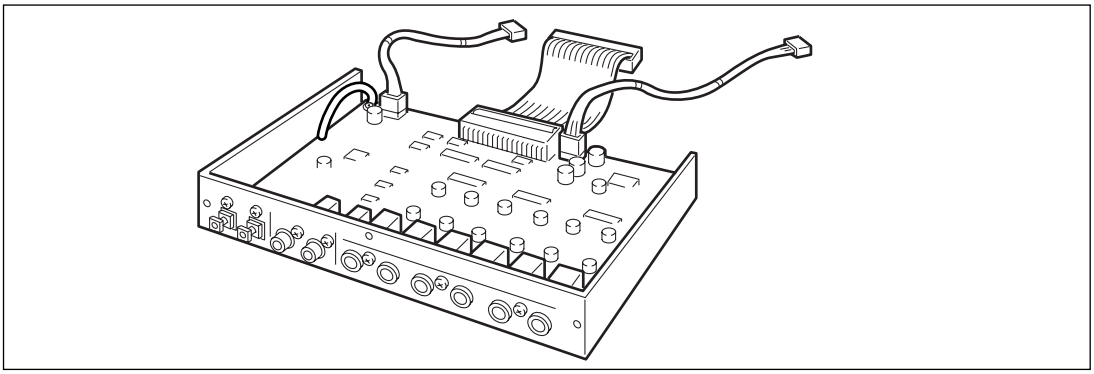
4. トップカバーを取り付けます。(P233 参照)

5. 本体の電源コードを接続します。

- 取り付けた SIMM が正しく認識されているかどうかは、PLAY - PROGRAM - PgmSel 画面の FREE MEMORY 表示で確認することができます。(P89)

I/O 拡張ボード AIEB1 の取り付け

オプションの I/O 拡張ボード AIEB1 は、A5000/A4000 にデジタル入出力 (オプティカル / ピン：コアキシャル) と 6 つのアサイナブルアウトプットを実装するための拡張ボードです。
実際の各端子の使い方および設定方法については、各章をご覧ください。



重　要

- **取り付けの作業にあたっては、巻頭の「オプション機器取り付け作業上のご注意」をよくお読みください。**

手順

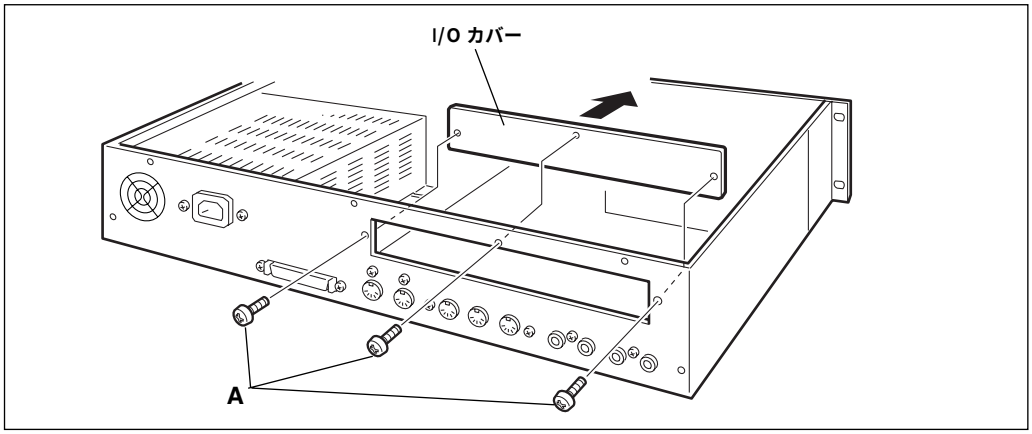
1. **次のものを用意します。**

- **I/O 拡張ボード AIEB1：**ボードからは、3 本のケーブルが出ています。
- **プラスのドライバー (JIS: B4633 H 型 2 番推奨)：**先端が磁石になっているものが便利です。
- **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や作業台を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをおすすめします。
- **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。

2. **トップカバーを取りはずします。(P232 参照)**

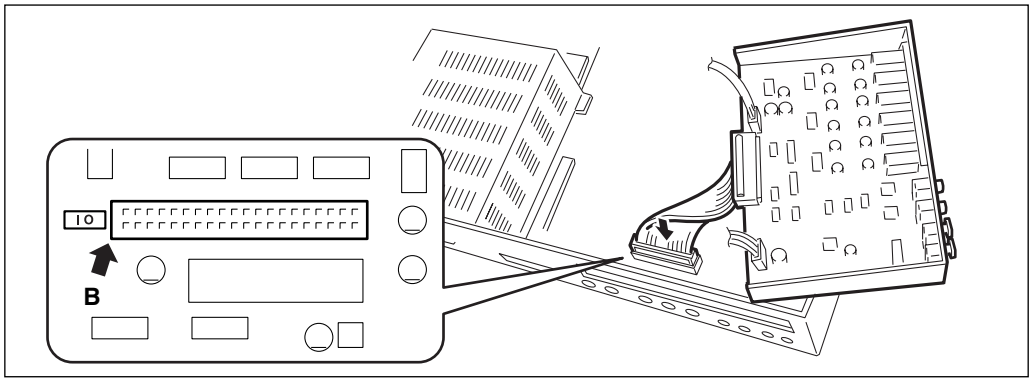
3. **リアパネルの 3 本のネジ (A) をはずし、I/O カバーを取りはずします。**

【注意】・ネジを 3 本ともはずしてしまうと、I/O カバーが落下してしまいますので、手で I/O カバーを支えながらネジをはずしてください。
・はずした I/O カバーは AIEB1 が装着されているかぎり使うことはありませんが、取り付けてあったネジは AIEB1 を装着するときに使用しますので、なくさないように注意してください。



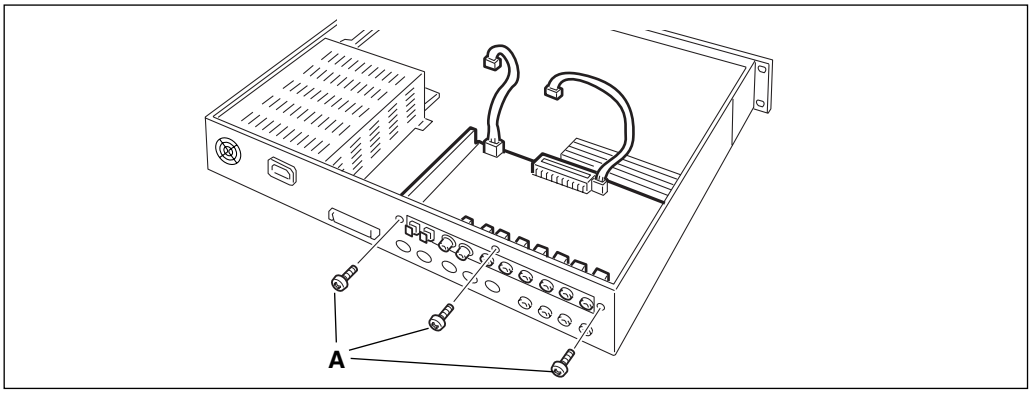
4. フラットケーブル束線を接続します。

・ I/O 拡張ボードから出ているフラットケーブル束線 (平らな薄いケーブル) の端子を、図に示す A5000/A4000 本体基板上の端子 (下図 B：基板上に [IO] と印刷されているコネクター) に差し込みます。
コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。



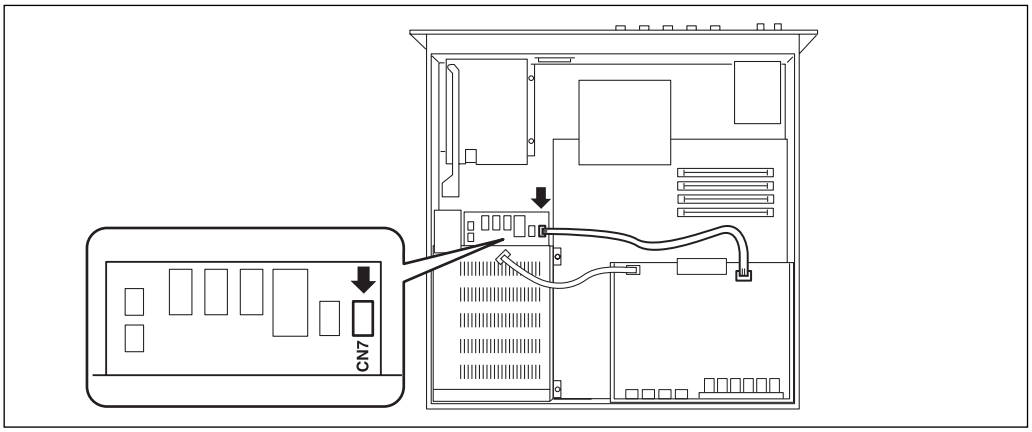
5. I/O 拡張ボード (AIEB1) を取り付けます。

・ 図の位置で I/O 拡張ボードを支え、手順 3 ではずした 3 本のネジ (A) を使ってリアパネル側から I/O 拡張ボードを固定します。



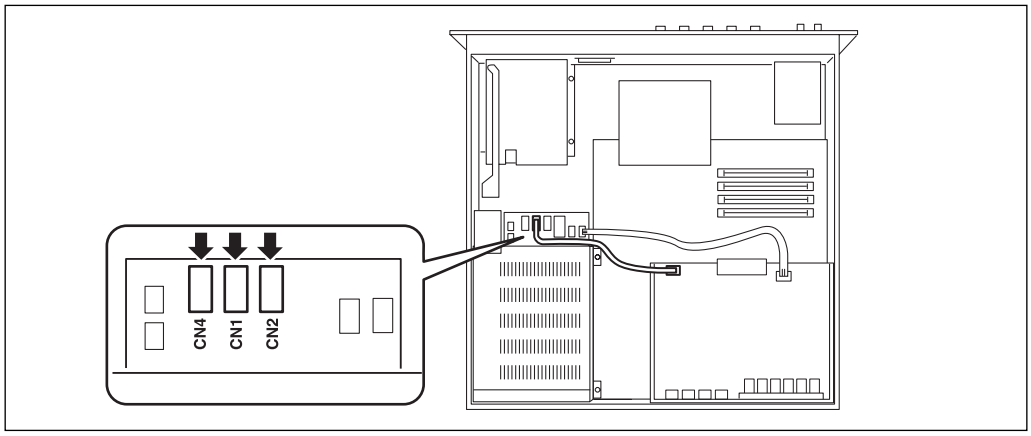
6. 赤白のケーブルを接続します。

・ まず、I/O 拡張ボードから出ている 2 本の赤白のケーブルのうち、3 線でまとめられているケーブルの端子を下図のコネクター (CN7：3 ピン) に差し込みます。
コネクターには向きがありますので、無理に押し込まないようにしてください。



7. **同様に、もう片方の赤白のケーブル（4 線でまとめられているケーブル ）の端子を下図のコネクター（CN1, 2, 4 のいずれか）に差し込みます。**

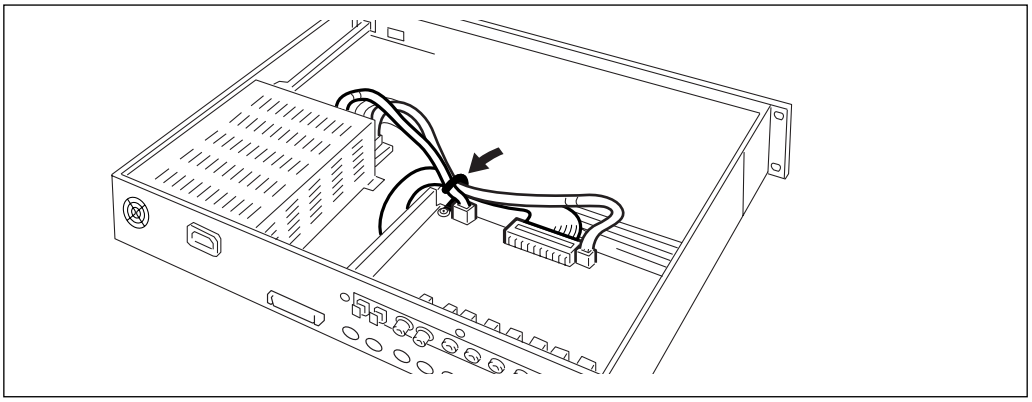
- ハードディスクまたは ZIP ドライブが内蔵されていない場合は、同じコネクターが並んで 3 つ空いています。いずれのコネクターをお使いいただいてもかまいません。
- 何らかの都合でこれらのコネクターをはずす場合には、コネクター部に付いているツメを押さえながら引き抜いてください。無理に引っぱらないようにしてください。



これで、I/O 拡張ボードの取り付けは完了です。
他の装置を取り付ける場合は、この状態のまま、各装置の取り付け作業に進んでください。

8. **ケーブルを束線止めに固定します。**

- 接続したフラットケーブル、3 線のケーブル、および 4 線のケーブルを図のように束線止めで固定します。

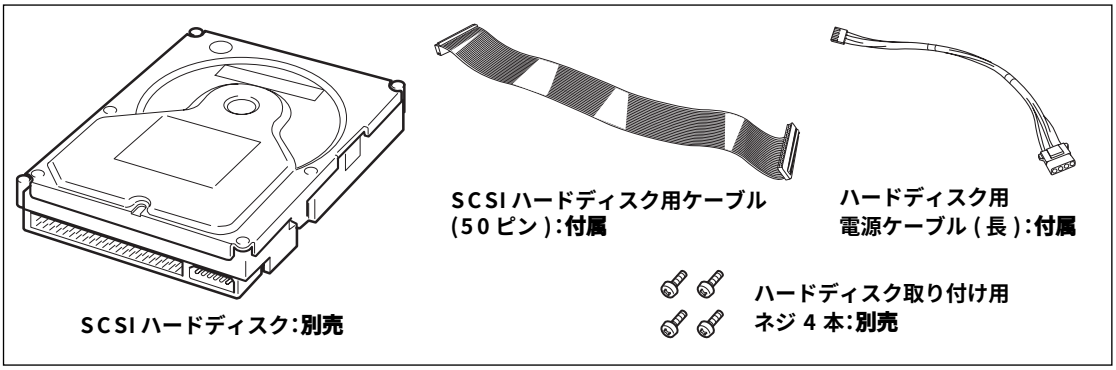


9. **トップカバーを取り付けます。(P233 参照)**

10. **本体の電源コードを接続します。**

内蔵 SCSI ハードディスクの取り付け

市販の SCSI ハードディスク (ベアドライブ：裸の状態のハードディスク) を A5000/A4000 に内蔵する作業を説明します。



重　要

- **取り付けの作業にあたっては、巻頭の「オプション機器取り付け作業上のご注意」をよくお読みください。**
- **A5000/A4000 での動作が確認できている SCSI ハードディスクの機種については、ヤマハデジタルインフォメーションセンターにお問い合わせください。**

手順

1. 次のものを用意します。

- **内蔵する SCSI ハードディスク**
- **ハードディスク取り付け用ネジ (4 本)：**ハードディスクを購入した店でご入手ください。
- **SCSI ハードディスク用ケーブル (50 ピン)：**A5000/A4000 に付属しています。
- **ハードディスク用電源ケーブル (赤白 4 線のケーブル：長いほう)：**A5000/A4000 に付属しています。
- **プラスのドライバー (JIS: B4633 H 型 2 番推奨)：**先端が磁石になっているものが便利です。
- **ハードディスク取り付けネジに合ったドライバー：**ハードディスクによっては、プラス以外の規格のネジの場合があります。
- **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や作業台を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをおすすめします。
- **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。

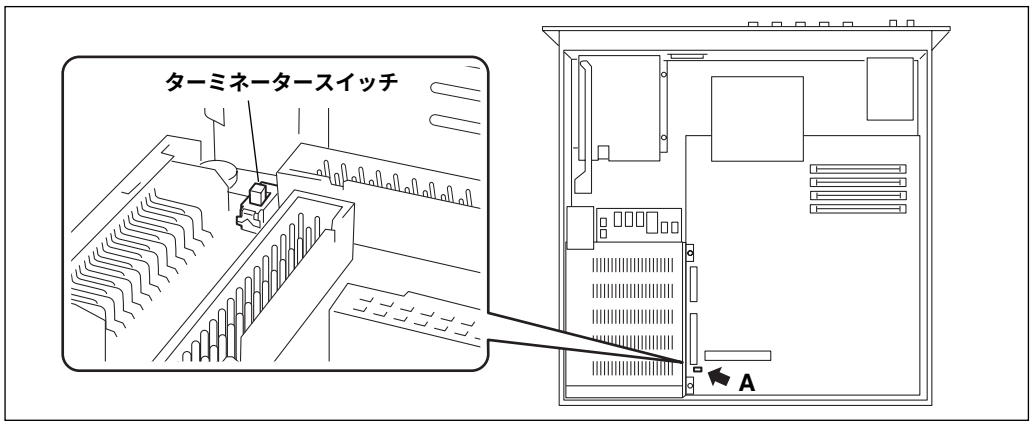
2. ハードディスクの SCSI 設定を確認します。

- 内蔵するハードディスクの SCSI ターミネーターが「ON」に設定されていることを確認してください。(SCSI ターミネーターの設定方法についてはハードディスクの取扱説明書 / 仕様書をご覧ください)
- 内蔵ハードディスクの SCSI ID は、A5000/A4000 本体の SCSI ID(工場出荷時には 6 番) 以外であれば何番でもかまいませんが、通常は 4 番を設定することをおすすめします。(SCSI ID の設定方法についてはハードディスクの取扱説明書 / 仕様書をご覧ください)

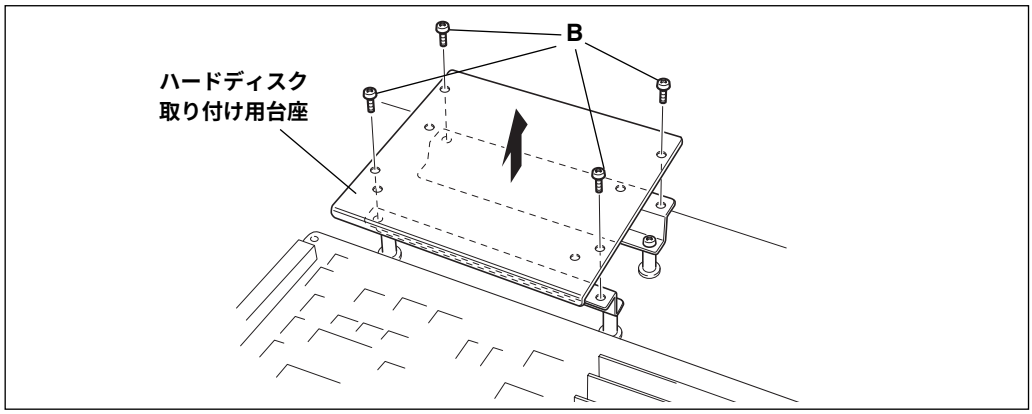
3. トップカバーを取りはずします。(P232 参照)

4. **A5000/A4000 の SCSI ターミネータースイッチを「OFF」に設定します。**

・ A5000/A4000 本体基板上の SCSI ターミネータースイッチ (下図 A：基板上に [TERM] と印刷されているスイッチ) を「ON」に設定してしてください。(工場出荷時は「ON」)



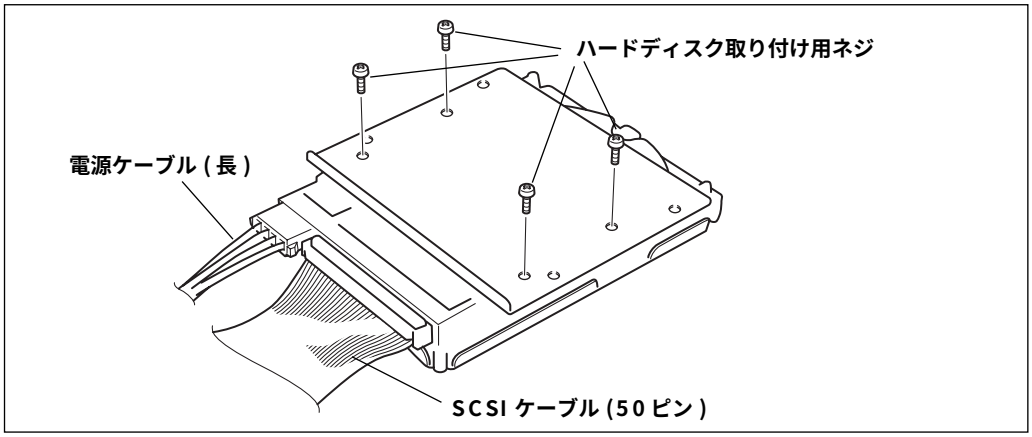
5. **ハードディスク取り付け用台座の金色のネジ 4 本 (B) をはずし、台座を A5000/A4000 本体から取りはずします。**



6. **ハードディスク取り付け用ネジ 4 本を使って、ハードディスク底面に台座を取り付けます。**

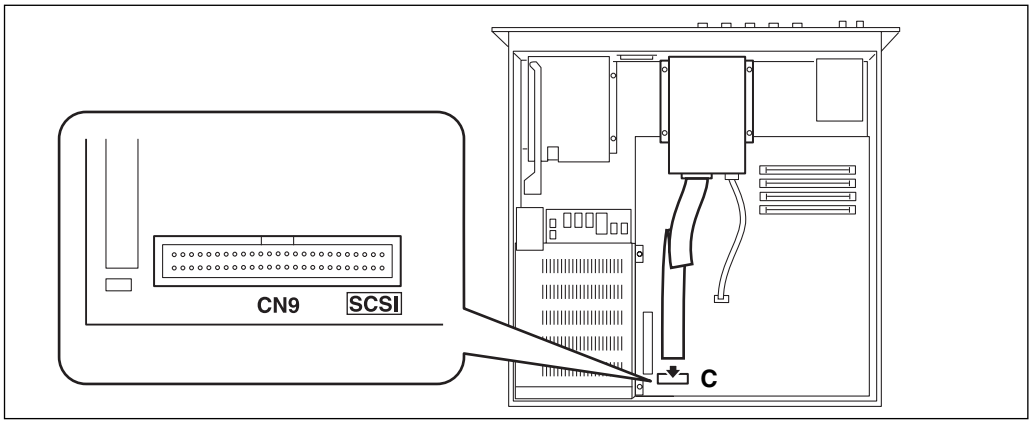
7. **ハードディスクに SCSI 用ケーブル (50 ピン) と電源ケーブル (長) を接続します。**

・ コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。



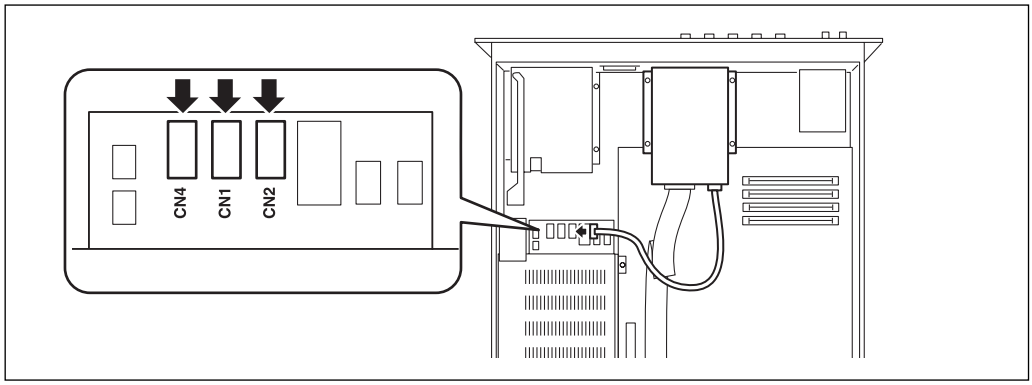
8. ハードディスクからの SCSI 用ケーブル（50 ピン）を A5000/A4000 本体基板上のコネクターに接続します。

・ ハードディスクから出ているフラットケーブル束線（平らな薄いケーブル）の端子を、図に示す A5000/A4000 本体基板上の端子（下図 C：基板上に [SCSI] CN9 と印刷されているコネクター）に差し込みます。コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。



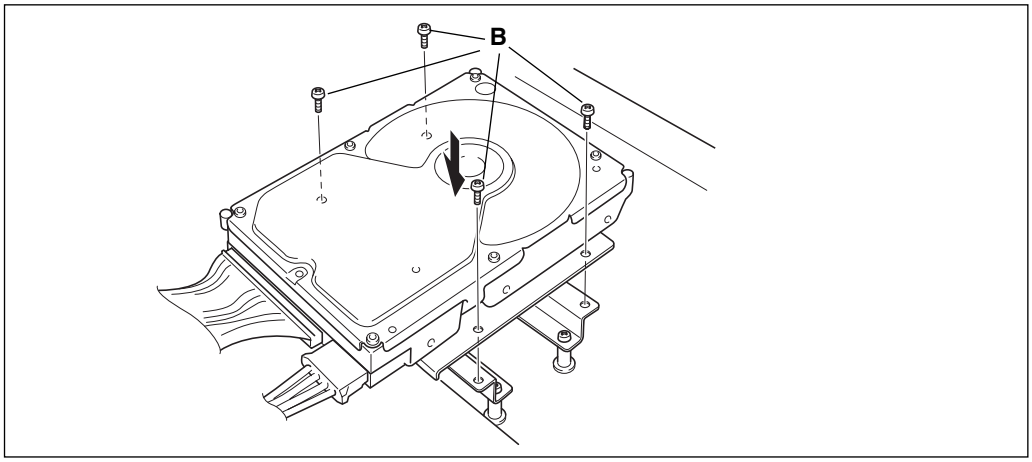
9. ハードディスクからの電源ケーブル（長）を A5000/A4000 本体基板上のコネクターに接続します。

・ A5000/A4000 本体基板上のコネクター（下図：CN1, 2, 4 のいずれか）に差し込みます。
・ I/O 拡張ボードまたは ZIP ドライブが内蔵されていない場合は、同じコネクターが並んで 3 つ空いています。いずれのコネクターをお使いいただいてもかまいません。
・ 何らかの都合でこれらのコネクターをはずす場合には、コネクター部に付いているツメを押さえながら引き抜いてください。無理に引っぱらないようにしてください。



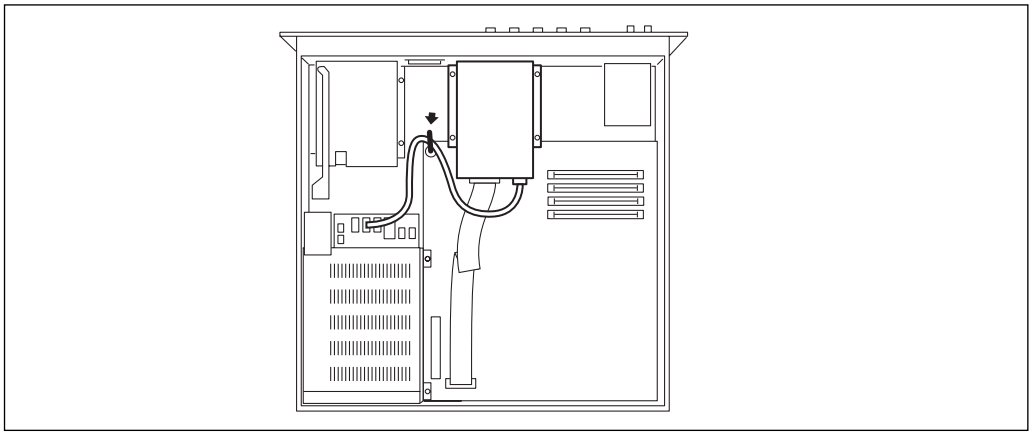
10. ハードディスクを台座ごと A5000/A4000 に取り付けます。

・ 台座が取り付けてあった位置に、台座を取り付けていた金色のネジ 4 本 (B) で取り付けます。
このとき、ケーブルをはさんでいないか気をつけてください。



11. ケーブルを束線止めで固定します。

・ 接続した電源ケーブルを図のように束線止めで固定します。



これで、SCSI ハードディスクの取り付けは完了です。
他の装置を取り付ける場合は、この状態のまま、各装置の取り付け作業に進んでください。

12. トップカバーを取り付けます。(P233 参照)

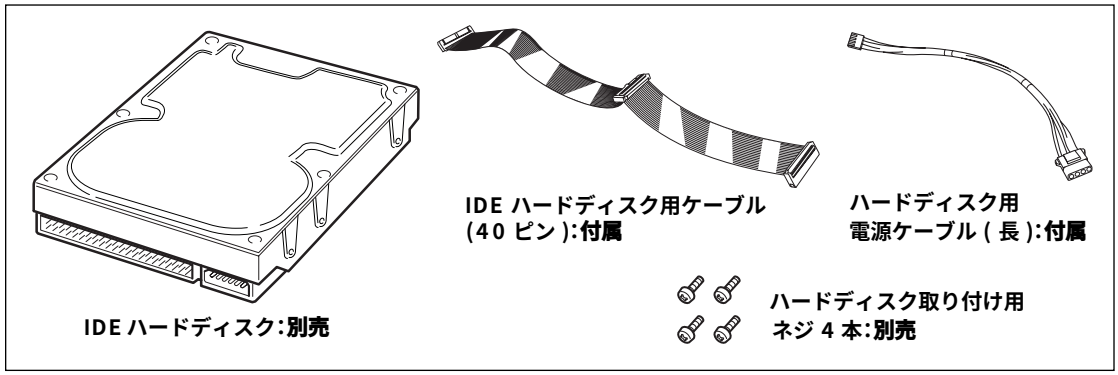
13. 本体の電源コードを接続します。

重　要

・ **ハードディスクを内蔵したら、オーディオや MIDI を接続し、本機の電源をオンにした後、ハードディスクのマウント操作 (P173)、フォーマット (P177)、ボリュームの作成 (P172) を行ってください。**

内蔵 IDE ハードディスクの取り付け

市販の IDE ハードディスク (ベアドライブ：裸の状態のハードディスク) を A5000/A4000 に内蔵する作業を説明します。



重　要

- **取り付けの作業にあたっては、巻頭の「オプション機器取り付け作業上のご注意」をよくお読みください。**
- **A5000/A4000 での動作が確認できている IDE ハードディスクの機種については、ヤマハデジタルインフォメーションセンターにお問い合わせください。**

手順

1. 次のものを用意します。

- **内蔵する IDE ハードディスク**
- **ハードディスク取り付け用ネジ (4 本)：**ハードディスクを購入した店でご入手ください。
- **IDE ハードディスク用ケーブル (40 ピン)：**A5000/A4000 に付属しています。
- **ハードディスク用電源ケーブル (赤白 4 線のケーブル：長いほう)：**A5000/A4000 に付属しています。
- **プラスのドライバー (JIS: B4633 H 型 2 番推奨)：**先端が磁石になっているものが便利です。
- **ハードディスク取り付けネジに合ったドライバー：**ハードディスクによっては、プラス以外の規格のネジの場合があります。
- **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や作業台を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをおすすめします。
- **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。

2. ハードディスクの設定を確認します。

- ZIP ドライブを使用 (装着) せずに、IDE ハードディスクのみを使用 (装着) する場合は、IDE ハードディスクを " MASTER " に設定してお使いください。(MASTER/SLAVE の設定方法については IDE ハードディスクの取扱説明書 / 仕様書をご覧ください)
- ZIP ドライブと IDE ハードディスクの両方を使用 (装着) する場合は、どちらか一方を" MASTER "に、もう一方を" SLAVE "に設定してお使いください。(MASTER/SLAVE の設定方法については IDE ハードディスクの取扱説明書 / 仕様書をご覧ください)

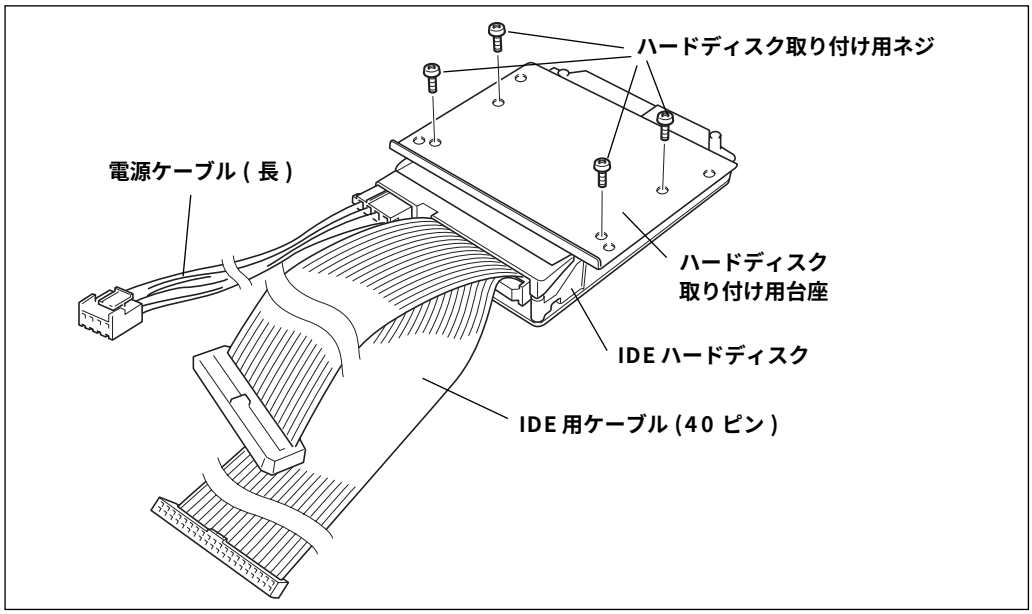
3. トップカバーを取りはずします。(P232 参照)

4. ハードディスク取り付け用台座の金色のネジ 4 本 (A) をはずし、台座を A5000/A4000 本体から取りはずします。(内蔵 SCSI ハードディスクの取り付け：P240 参照)

5. **ハードディスク取り付け用ネジ 4 本を使って、ハードディスク底面に台座を取り付けます。**

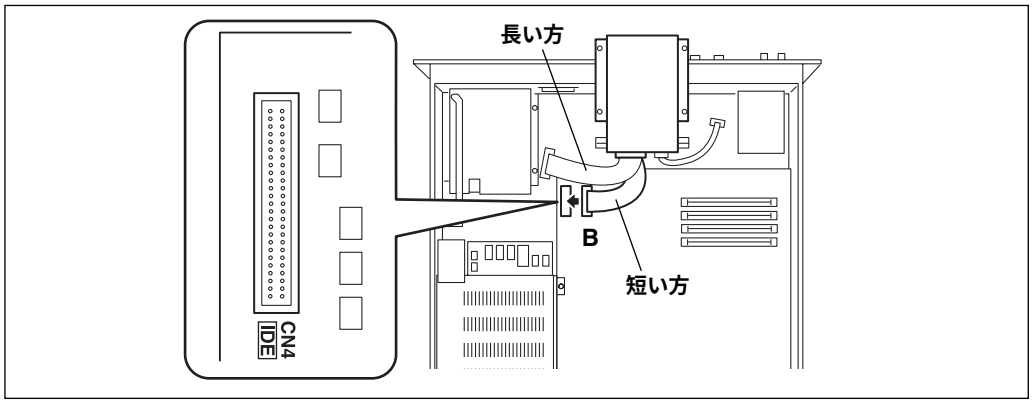
6. **ハードディスクに IDE 用ケーブル (40 ピン) と電源ケーブル (長) を接続します。**

・ IDE 用ケーブルは、中間にある端子をハードディスクのコネクターに接続します。
コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。



7. **ハードディスクからの IDE 用ケーブル (40 ピン) を A5000/A4000 本体基板上のコネクターに接続します。**

・ ハードディスクから出ているフラットケーブル束線 (平らな薄いケーブル) のうち、長さが短い側の端子を、図に示す A5000/A4000 本体基板上の端子 (下図 B：基板上に [IDE] CN4 と印刷されているコネクター) に差し込みます。コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。

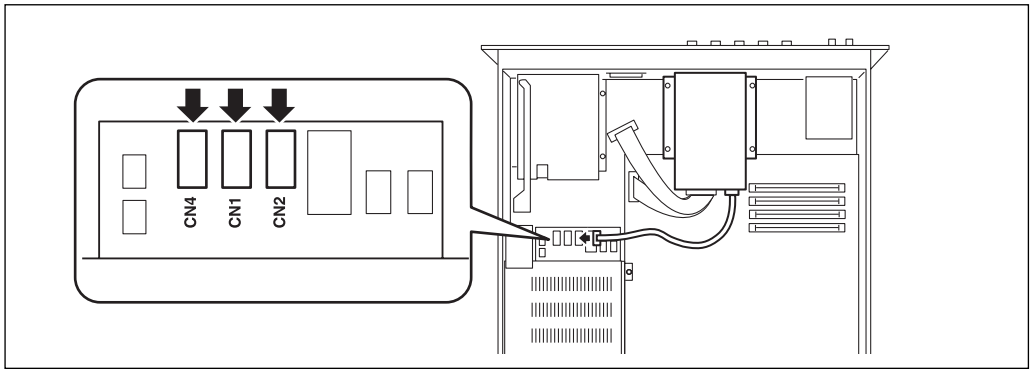


・ ZIP ドライブを装着する場合は、IDE 用ケーブルの長い側の端子を ZIP ドライブのコネクターに接続します。(P250)
・ ZIP ドライブを装着しない場合は、IDE 用ケーブルの長い側を束線止めで次ページ手順 10 の図のように固定します。

【注意】 コネクターが基板や内部の部品に接触すると、故障などの原因となります。コネクターが動かないように、束線止めでしっかりと固定してください。

8. **ハードディスクからの電源ケーブル (長) を A5000/A4000 本体基板上のコネクターに接続します。**

- A5000/A4000 本体基板上のコネクター (下図： CN1, 2, 4 のいずれか) に差し込みます。
- I/O 拡張ボードまたは ZIP ドライブが内蔵されていない場合は、同じコネクターが並んで 3 つ空いています。いずれのコネクターをお使いいただいてもかまいません。
- 何らかの都合でこれらのコネクターをはずす場合には、コネクター部に付いているツメを押さえながら引き抜いてください。無理に引っぱらないようにしてください。

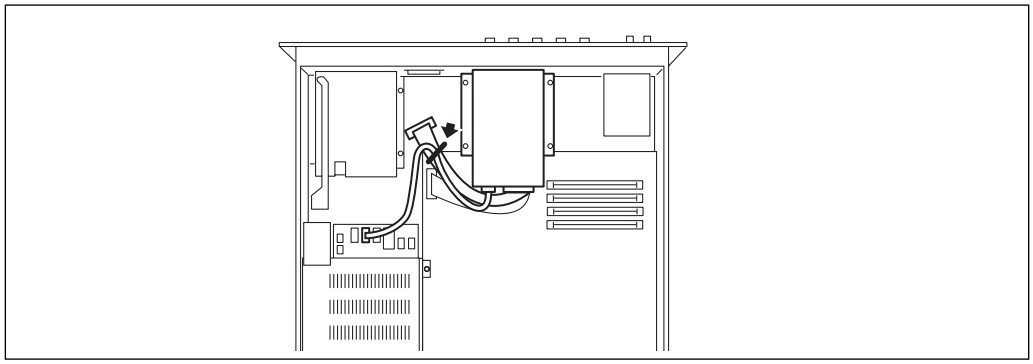


9. **ハードディスクを台座ごと A5000/A4000 に取り付けます。**
(内蔵 SCSI ハードディスクの取り付け：P243 参照)

10. **ケーブルを束線止めで固定します。**

- 接続したフラットケーブル、電源ケーブルを図のように束線止めで固定します。

【注意】　コネクターが基板や内部の部品に接触すると、故障などの原因となります。コネクターが動かないように、束線止めでしっかりと固定してください。



これで、IDE ハードディスクの取り付けは完了です。
他の装置を取り付ける場合は、この状態のまま、各装置の取り付け作業に進んでください。

11. **トップカバーを取り付けます。(P233 参照)**

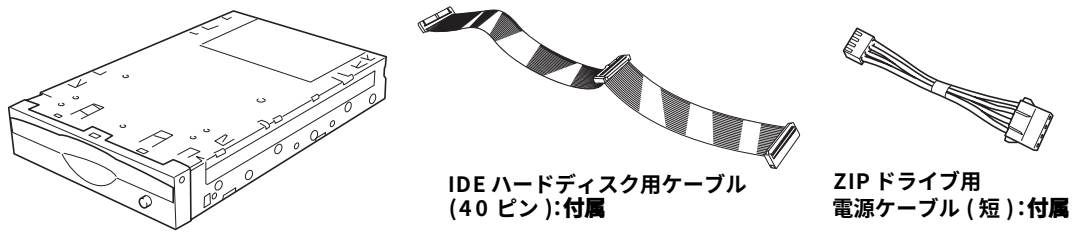
12. **本体の電源コードを接続します。**

重　要

- **ハードディスクを内蔵したら、オーディオや MIDI を接続し、本機の電源をオンにした後、ハードディスクのマウント操作 (P173)、フォーマット (P177)、ボリュームの作成 (P172) を行ってください。**

ATAPI ZIP ドライブの取り付け

A5000/A4000 のフロッピーディスクドライブ (以下 FDD) を取りはずし、代わりに市販の ATAPI ZIP ドライブ (ベアドライブ：裸の状態の ZIP ドライブ) を内蔵する作業を説明します。



重　要

- **取り付けの作業にあたっては、巻頭の「オプション機器取り付け作業上のご注意」をよくお読みください。**

手順

1. 次のものを用意します。

- **内蔵する ATAPI ZIP ドライブ**
- **IDE ハードディスク用ケーブル (40 ピン)：**A5000/A4000 に付属しています。
- **ZIP ドライブ用電源ケーブル (赤白 4 線のケーブル：短いほう)：**A5000/A4000 に付属しています。
- **プラスのドライバー (JIS: B4633 H 型 2 番推奨)：**先端が磁石になっているものが便利です。
- **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や作業台を傷つけないように柔らかな布などを下に敷くことをおすすめします。
- **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。

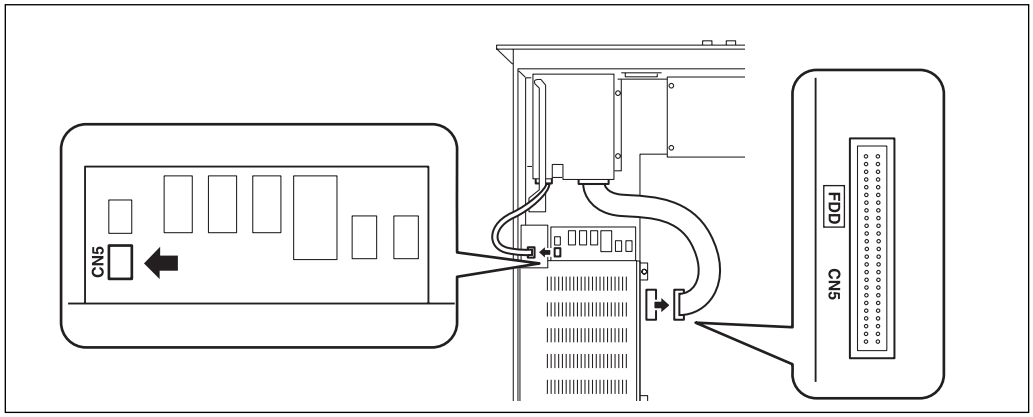
2. ZIP ドライブの設定を確認します。

- IDE ハードディスクを使用 (装着) せずに、ZIP ドライブのみを使用 (装着) する場合は、ZIP ドライブを " MASTER " に設定してお使いください。(MASTER/SLAVE の設定方法については ZIP ドライブの取扱説明書 / 仕様書をご覧ください)
- ZIP ドライブと IDE ハードディスクの両方を使用 (装着) する場合は、どちらか一方を" MASTER "に、もう一方を" SLAVE "に設定してお使いください。(MASTER/SLAVE の設定方法については IDE ハードディスクの取扱説明書 / 仕様書をご覧ください)

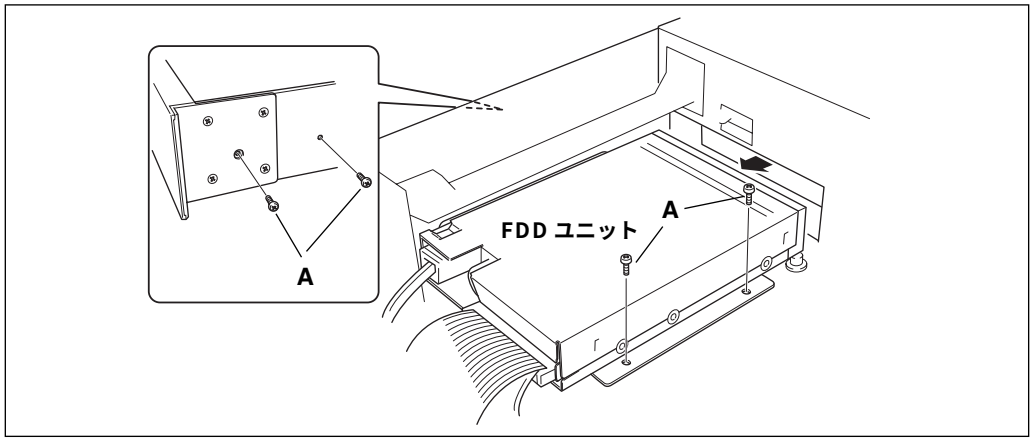
3. トップカバーを取りはずします。(P232 参照)

4. **FDD からのケーブル 2 本 ([FDD] CN5 と電源用 CN5) を本体基板から抜きます。**

・ FDD のフラットケーブルは束線止めで固定されていますので、束線止めから外してください。



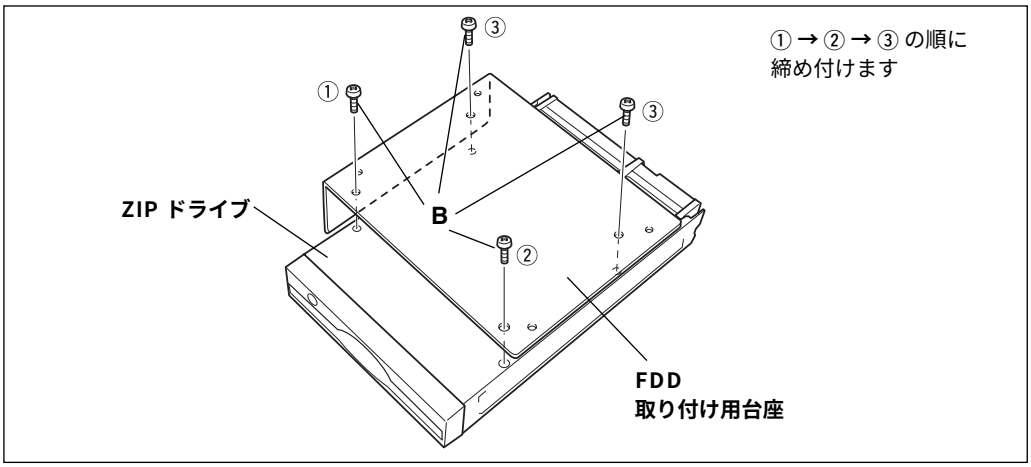
5. **FDD ユニットを固定している金色のネジ 4 本 (A) をはずし、FDD ユニットをリアパネル側に引くようにして A5000/A4000 本体から取りはずします。**



6. **FDDユニットを裏返し、金色のネジ4本(B)をはずしてFDD取り付け用台座を取りはずします。**

7. **手順 6 で取りはずした金色のネジ 4 本 (B) を使って、ZIP ドライブ底面に台座を取り付けます。**

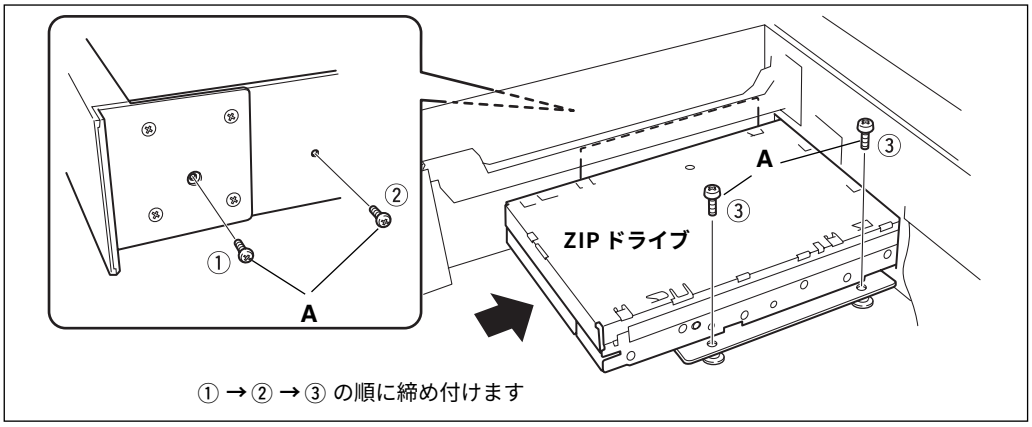
【注意】 手順 6 ではずしたネジ以外は使用しないでください。ZIP ドライブの破損の原因となる場合があります。



8. **ZIP ドライブを A5000/A4000 の FDD のスリットに差し込みます。**

・ A5000/A4000 のサイドパネルに沿わせるようにして差し込みます。

9. **FDD ユニットを固定していた金色のネジ 4 本 (A) で、ZIP ドライブを A5000/A4000 本体に固定します。**

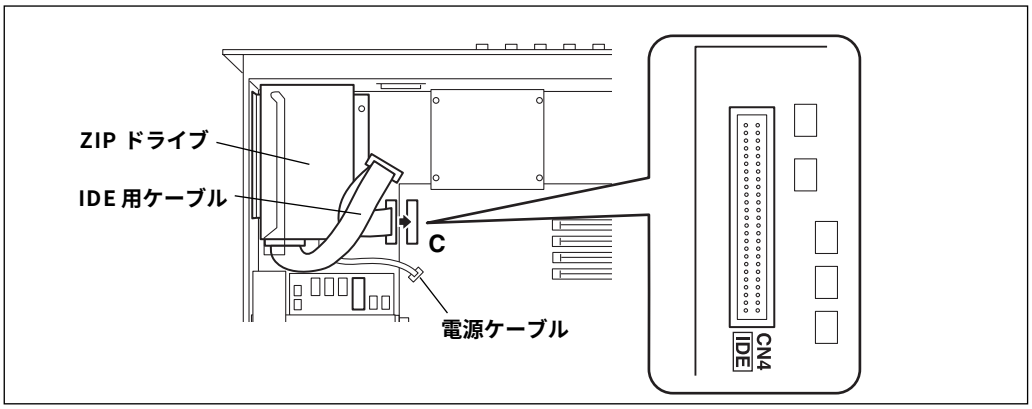


10. **ZIP ドライブに IDE 用ケーブル (40 ピン) と電源ケーブル (短) を接続します。**

・ IDE 用ケーブルは、長さが短い側の端子をを ZIP ドライブの端子に接続します。コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。

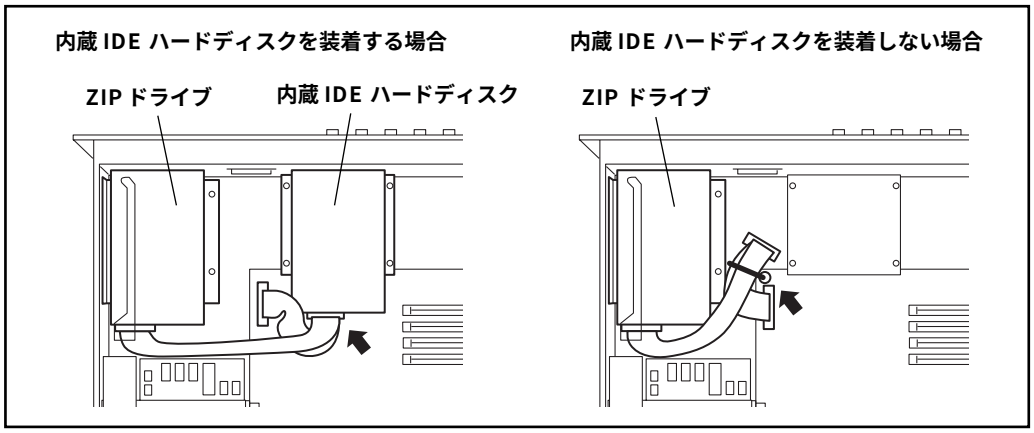
11. **ZIP ドライブからの IDE 用ケーブル（40 ピン ）を A5000/A4000 本体基板上のコネクターに接続します。**

・ ZIP ドライブから出ているフラットケーブル束線 (平らな薄いケーブル) の反対側の端子を、図に示す A5000/A4000 本体基板上の端子 (下図 C：基板上に [IDE] CN4 と印刷されているコネクター) に差し込みます。コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。



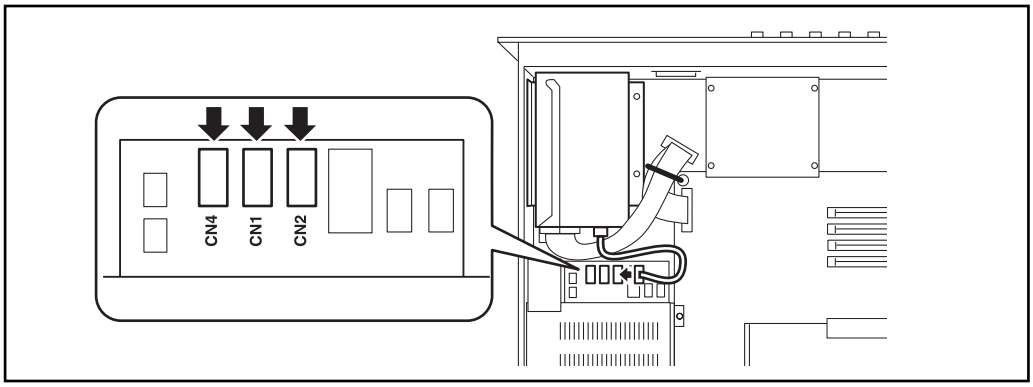
- 内蔵 IDE ハードディスクを装着する場合は、IDE 用ケーブルの中間にある端子を内蔵 IDE ハードディスクの端子に接続します。(下図左)
- 内蔵 IDE ハードディスクを装着しない場合は、IDE ケーブルの中間にある端子を束線止めで下図右のように固定します。

【注意】　コネクターが基板や内部の部品に接触すると、故障などの原因となります。コネクターが動かないように、束線止めでしっかりと固定してください。



12. ZIP ドライブからの電源ケーブル (短) を A5000/A4000 本体基板上のコネクターに接続します。

- A5000/A4000 本体基板上のコネクター (下図： CN1, 2, 4 のいずれか) に差し込みます。
- I/O 拡張ボードまたはハードディスクが内蔵されていない場合は、同じコネクターが並んで 3 つ空いています。いずれのコネクターをお使いいただいてもかまいません。
- 何らかの都合でこれらのコネクターをはずす場合には、コネクター部に付いているツメを押さえながら引き抜いてください。無理に引っぱらないようにしてください。



これで、ZIP ドライブの取り付けは完了です。
他の装置を取り付ける場合は、この状態のまま、各装置の取り付け作業に進んでください。

13. トップカバーを取り付けます。(P233 参照)

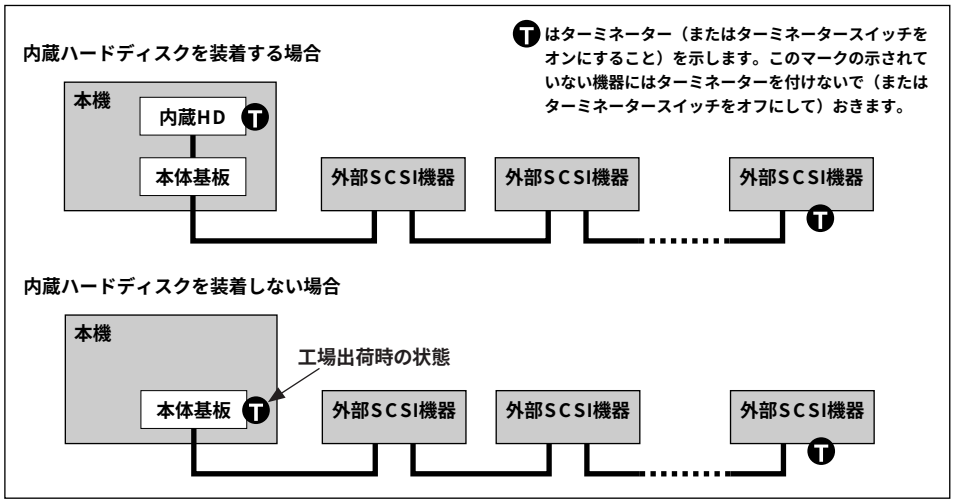
14. 本体の電源コードを接続します。

外部 SCSI 機器の接続

ここでは、外部のハードディスクドライブや MO ディスクドライブ、CD-ROM ドライブなどを接続する方法について説明します。

SCSI について

SCSI(通称：スカジー) は、スモールコンピューターシステムインターフェース (Small Computer System Interface) の略で、パーソナルコンピューターなどのデータ転送のインターフェース規格です。
本機にはこの規格に適合した SCSI 端子が装備されているので、SCSI 規格に準じたハードディスクドライブ (内蔵、外付け)、MO ディスクドライブ、CD-ROM ドライブなどを接続して、使用することが可能です。接続可能な SCSI 機器の台数は、7 台までです。(内蔵 SCSI ハードディスクを装着する場合は外部 SCSI 機器 6 台となります)
外部 SCSI 機器には、通常 2 つの SCSI 端子が用意されています。この 2 つの端子を使って、数珠 (じゅず) つなぎ (デイジーチェーン接続) していくことが SCSI 接続の方法です。このデイジーチェーン内の順番は自由です。
また、デイジーチェーンの最後 (終端) の機器は、必ずターミネーター (終端抵抗) と呼ばれる装置を接続 (あるいはターミネータースイッチをオンに) しておきます。デイジーチェーンの先頭の機器にもターミネーターが必要ですが、これは A5000/A4000 の本体基板上のターミネータースイッチ、または内蔵ハードディスクのターミネータースイッチ (またはターミネータージャンパースイッチ) が、その役割を担当します。



重　要

- **SCSI 機器の接続作業は、必ず本機および関係機器の電源を切った状態で行ってください。電源を入れたままで行うと、本機や SCSI 機器を破損する場合があります。**
- **本機を含む SCSI 機器は、SCSI ID という 0 ～ 7 の認識番号で区別します。この SCSI ID が重複すると、SCSI 機器が正常に動作しなくなりますのでご注意ください。なお、本機の SCSI ID は工場出荷の時点で 6 に設定されています。また、この SCSI ID は、デイジーチェーンの接続順序には一切関係しません。**
- **デイジーチェーンの終端となる SCSI 機器にターミネーターを付けることを忘れないようにしてください。**
- **外部 SCSI 機器を接続しない場合は、本機の外部 SCSI 接続端子にターミネーターを取り付ける必要はありません。**
- **SCSI ケーブルは、できるだけ短いものを使用してください。長いものを使用すると、不安定になる場合があります。(本機の内部ケーブルを含めて全体で約 6m を限度として考えてください)**
- **SCSI ケーブルは、質の良いものをお使いください。質の悪いものを使用すると不安定になる場合があります。**
- **ハードディスク、MO ディスクなどでは、本機独自のフォーマットを使用しますので、コンピューターで使用していたハードディスクや MO ディスクなどを流用する場合には、接続、電源オン後に、フォーマットの作業が必要となります。**

- **一部の SCSI 機器には、SCSI 端子が 1 つしかないものもあります。このような機器を使う場合には、デイジーチェーンの最後に接続します。**

手順

1. SCSI ケーブルを使って、外部 SCSI 機器をデイジーチェーン接続します。

- SCSI 端子にはいくつかのタイプがあります。その機器のタイプに合った SCSI ケーブルを使って接続します。

2. 外部 SCSI 機器の電源プラグをコンセントに接続します。

3. 外部 SCSI 機器の SCSI ID(0 ～ 7) を設定します。

- 他の SCSI 機器 (本機を含む) と重複しない SCSI ID を選択します。本機の SCSI ID は工場出荷の時点で 6 番になっています。また、内蔵 SCSI ハードディスクを装着した場合、内蔵ハードディスクの SCSI ID は 4 番を推奨しています。

4. デイジーチェーンの終端となる機器の SCSI 端子 (2 つある SCSI 端子のうち､空いている方の SCSI 端子) ターミネーターを取り付けます。
または、その機器のターミネータースイッチをオンに設定します。

5. デイジーチェーンの終端以外の機器のターミネータースイッチが､オフになっていることを確認します。

重　要

- **新しい (または他のコンピューター機器で使用していた) ハードディスクや MO ディスクドライブなどを接続した場合には、この後、本機にオーディオや MIDI を接続し、外部 SCSI 機器および本機の電源をオンにした後 (MO ディスクドライブなどのリムーバブルドライブの場合は、ディスクをセットして)、ディスクのマウント (P173)、フォーマット (P177)、ボリュームの作成 (P172) を行ってください。**

参　考

- SCSI については、参考になる記事や書籍が数多くあります。しかし、その大半が原理や規格の解説あるいは理論の説明に終始し、実際にその通りに接続しても正常に動作しないことが多々あるのが実情です。ここでは、SCSI に起因するトラブルを解決するために、もう少し SCSI について解説します。トラブルが発生したときなどにお読みください。なお、本機と SCSI 機器を接続する際のターミネーションやケーブルなどの問題により、大切なデータを破壊する恐れもあります。残念ながら弊社では失われたデータに関して一切の補償はできませんので、あらかじめご了承ください。

■ ターミネーター装着の実際

SCSI-Bus の最初と最後にターミネーターが必要というのは、原則であり、絶対条件ではありません。たとえば、バスが非常に短い (45cm 以下) 場合、ターミネーターはどちらか一方にだけにした方が良い場合もあります。これは、特に最近の超小型ドライブなどを使用するときに留意していただきたい点です。ただし、このドライブ以外にもドライブが接続されている場合は、 また状況は変化します。
また、SCSI 機器間が 3m 以上離れている場合、3m のポイントでターミネーターを使用した方が良いといわれています。この場合には、 3 つ以上のターミネーターが SCSI-Bus 内に存在することになります。
このように、SCSI の接続は、理論と現実が大きく異なることがよくあります。それまでうまく動作していたシステムのドライブを変更したりするだけで不安定になったり､不安定なシステムにドライブを追加することで安定したりすることもあります。 実際にはある程度の試行錯誤も必要になってきます。

■ SCSI エラーの原因

SCSI-Bus は、接続されたすべての SCSI 機器が適切に稼働することで、はじめて安定した伝送を行います。中にノイズを出す機器が混じっていると、他の機器もエラーを起こしはじめ、最悪の場合、ドライブのブートブロックが破壊されることもあります。(そのドライブ内のデータはすべて失われます)
また、一見正常にセーブされているように見えたシステムが、実は正しくセーブが行われていなくて、データを失ってしまうような場合もあります。
ここでは、これらのエラーを起こす原因を紹介していきますので、トラブルが起こったとき順番に確認を行ってください。

・SCSI ID の確認

本機を含め接続された各 SCSI 機器の SCSI ID が重複していないかを確認してください。工場出荷時には、本機の SCSI ID は 6 になっています。内蔵のハードディスクは通常 4 に設定することを推奨しています。また、SCSI ID の変更は必ず電源を切った状態で行ってください。

・ターミネーターの確認

前述したようにターミネーターの装着場所を十分にチェックしてください。

・SCSI ケーブルの確認

品質の低い SCSI ケーブルは、必ずといっても良いほど問題を起こします。必ずダブルシールド加工されたケーブルをお使いください。さらに、コネクター部にケーブル内のシールドがグランドされていることも重要です。また、長い SCSI ケーブルも問題を起こすことが多いので、できる限り短い SCSI ケーブルを使ってください。狭い場所などでケーブルを曲げたりねじったりすると断線やピンの折れなどを招く場合がありますので注意してください。

仕様

音源方式	AWM2 音源	
最大同時発音数	126 音 (A4000 は 64 音)、32 マルチティンバー (A4000 は 16 マルチティンバー)	
A/D 変換	20bit 64 倍オーバーサンプリング	
D/A 変換	24bit 8 倍オーバーサンプリング	
デジタル I/O(I/O 拡張ボード AIEB1 装着時のみ)		
	入出力	DIGIATL 端子 S/P-DIF(同軸)
		OPTICAL 端子 S/P-DIF(オプティカル)
	入力周波数	48kHz, 44.1kHz, 32kHz
	出力周波数	44.1kHz
サンプリング周波数	アナログ入力	44.1, 22.05, 11.025kHz, 5.5125 kHz(モノラル及びステレオ)
	デジタル入力 (I/O 拡張ボード AIEB1 装着時のみ)	48kHz, 44.1kHz, 32kHz 外部同期録音 (ステレオのみ)
		1/2, 1/4, 1/8 ダウンサンプリング可
内部サンプルメモリー容量	標準	4M バイト (オンボード実装)
	最大	128M バイト
		(32MByte 72pin SIMM 4 個搭載時。最大拡張時のみオンボードの 4M バイトが無効)
サンプリングタイム	最大サンプル長	モノラル 32M バイト
		ステレオ 64M バイト
	最大サンプリングタイム (モノラル及びステレオ)	
		6 分 20 秒 (44.1kHz)
		12 分 40 秒 (22.05kHz)
		25 分 21 秒 (11.025kHz)
		50 分 43 秒 (5.5125kHz)
エフェクト	6 エフェクトブロック (A4000 は 3 エフェクトブロック)	
	トータルイコライザー (4 バンド)	
	サンプルイコライザー	
プログラム	128 プログラム	
シーケンサー	リアルタイム記録、再生	
フロントパネル	POWER スイッチ	
	INPUT L,R 端子	(標準フォーン× 2)
	REC VOLUME	(L&R 共通)
	MASTER VOLUME	(L&R 共通 , STEREO OUT & PHONES 共通)
	PHONES 出力端子	
	ノブ	(1 ～ 5)
	モードボタン	(PLAY, EDIT, REC, DISK, UTILITY)
	ファンクションボタン	(6 個)
	コマンド / イグジットボタン	
	アサイナブルボタン	
	オーディションボタン	
	LCD(320 × 80 ドット , LED バックライト)	

LCD コントラストボリューム
3.5" 2HD/2DD 両用フロッピーディスクドライブ

リアパネル

STEREO OUT L/MONO,R (標準フォーン × 2)
ASSIGNABLE OUT L,R (標準フォーン× 2)
MIDI IN-A/B, OUT, THRU-A/B (A4000 は IN, OUT, THRU)
SCSI (ハーフピッチ 50 ピン)
拡張ボードスロット
電源端子 (AC インレット)
ファン

外形寸法

ラックマウント方式 2U
W 480mm x D 461mm x H 90mm

重量

8.0 kg

定格電源電圧

100V 50/60Hz

消費電力

A5000：24W(オプション、メモリー最大拡張時は 38W)
A4000：20W(オプション、メモリー最大拡張時は 32W)

付属品

電源コード	× 1
変換プラグ (3 ピン → 2 ピン)	× 1
CD-ROM セット (別冊「付属のフロッピーディスクと CD-ROM について」を参照)	
FD	× 4
内蔵ハードディスク用電源ケーブル (長)	× 1
ZIP ドライブ用電源ケーブル (短)	× 1
内蔵ハードディスク用 SCSI ケーブル	× 1
内蔵ハードディスク用 IDE ケーブル	× 1
取扱説明書セット	× 1
保証書	× 1
ユーザー登録カード	× 1

オプション (ヤマハ製)

AIEB1 : I/O 拡張ボード

内蔵増設機器 (他社製)

増設メモリー (下記の同一容量 72 ピン SIMM を 2 枚 1 組として使用)

アクセスタイム	70ns 以下
ビット幅	x 32bit(パリティなし) または x 36bit(パリティ付)、 Fast Page または EDO、JEDEC Standard 準拠品
容量	4M バイト /8M バイト /16M バイト /32M バイト

内蔵用ハードディスクドライブ (3.5 インチ) 性能条件

インターフェース	50 ピン SCSI または 40 ピン IDE
電源条件	+5V 最大 840mA
	+12V 最大 2400mA

内蔵用 ZIP ドライブ

インターフェース	40 ピン IDE (ATAPI)
電源条件	+5V 0.8A

※仕様および外観は改良のため予告無く変更することがあります。

エフェクトタイプ一覧

ここでは、本機に内蔵されているエフェクトの全エフェクトタイプの効果を説明します。各エフェクトの持つパラメーターについては、次項の「エフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

No.	エフェクトタイプ	効果
1	Scratch (DIGITAL SCRATCH)	入力信号にスクラッチ音を付加するエフェクトです。
2	AutoSyn (AUTO SYNTH)	入力信号をシンセサイザー風の音にしてしまうエフェクトです。
3	TechMod (TECH MODULATION)	独特のリングモジュレーション風の変調感をもたせるエフェクトです。
4	NoisDly (NOISY MOD DELAY)	変調したディレイ音を加えるエフェクトです。
5	NoisAmb (NOISE AMBIENT)	入力信号にノイズを加え、ディレイで広がりを与えます。
6	Jump (JUMP)	入力信号を切り刻んで再生順序や速度を極端に変調するエフェクトです。
7	BeatChg (BEAT CHANGE)	発音する波形の長さをリアルタイムで変化させます。
8	Pitch1 (PITCH CHANGE 1)	入力信号の音程を変えるエフェクトです。
9	Pitch2 (PITCH CHANGE 2)	入力信号の音程を変えるエフェクトです。
10	LoReso (LOW RESOLUTION)	入力信号の分解能を粗くしたような効果を持たせるエフェクトです。Rch の位相反転ができます。
11	Noisy (NOISY)	入力信号にノイズ感を加えます。
12	AtkLoFi (ATTACK LOFI)	やや LoFi 感を持たせた上で、音のメリハリを強調します。フランジャーの機能も持っています。
13	Radio (RADIO)	ラジオのシミュレーションです。
14	TurnTbl (DIGITAL TURNTABLE)	アナログレコード盤のノイズのシミュレーションです。
15	LoFi (LOFI)	入力信号の音質を粗くします。
16	LPFiltr (LOW PASS FILTER)	入力信号の低域のみを通過させます。48dB/oct が可能です。
17	HPFiltr (HIGH PASS FILTER)	入力信号の低域のみを通過させます。48dB/oct が可能です。
18	BPFiltr (BAND PASS FILTER)	入力信号の中域のみを通過させます。
19	AWah+DS (AUTO WAH + DIST)	AUTO WAH の出力を DISTORTION により歪ませることができます。
20	AWah+OD (AUTO WAH + OVERDRIVE)	AUTO WAH の出力を OVERDRIVE により歪ませることができます。
21	TWah+DS (TOUCH WAH + DIST)	TOUCH WAH の出力を DISTORTION により歪ませることができます。
22	TWah+OD (TOUCH WAH + OVERDRIVE)	TOUCH WAH の出力を OVERDRIVE により歪ませることができます。
23	W+DS+DL (WAH + DIST + DELAY)	TOUCH WAH と DISTORTION と DELAY を直列に接続したものです。
24	W+OD+DL (WAH + OVERDRIVE + DELAY)	TOUCH WAH と OVERDRIVE と DELAY を直列に接続したものです。
25	TalkMod (TALKING MODULATOR)	入力信号に母音をつけます。
26	3BandEQ (3BAND EQ)	LOW,MID,HI のイコライジングが可能な EQ です。
27	Isolatr (ISOLATOR)	入力信号のうち、特定の帯域のレベルをコントロールできます。
28	Enhance (HARMONIC ENHANCER)	入力信号に新たな倍音を付加し音を際立たせるエフェクトです。
29	VceCncl (VOICE CANCEL)	CD などのソースのボーカルパートを減衰させることができます。
30	Comp (COMPRESSOR)	設定レベル以上の信号が入力されると出力を抑えます。また音にアタック感を与えることもできます。
31	Comp+DS (COMP + DIST)	前段に COMPRESSOR があるため、入力レベルにかかわらず均等に歪ませることができます。
32	C+DS+DL (COMP + DIST + DELAY)	COMPRESSOR と DISTORTION と DELAY を直列に接続したものです。
33	C+OD+DL (COMP + OVERDRIVE + DELAY)	COMPRESSOR と OVERDRIVE と DELAY を直列に接続したものです。
34	Clip1 (CLIPPER1)	入力信号のうち、特定の帯域だけを歪ませることができます。
35	Clip2 (CLIPPER2)	入力信号に、特定の帯域を歪ませたもの付加することができます。
36	NoiseGt (NOISE GATE)	入力信号が設定レベル以下になると、入力をゲートします。A/D 入力でノイズを抑えたい時に効果的です。
37	V-Dist (V-DISTORTION)	VintageTube や Fuzz をシュミレーションしたディストーションです。
38	Dist (DISTORTION)	音にエッジの効いた歪みを与えます。NOISE GATE が入っているので A/D 入力にも向いています。
39	OverDrv (OVERDRIVE)	音にマイルドな歪みを与えます。NOISE GATE が入っているので A/D 入力にも向いています。
40	AmpSim (AMP SIMULATOR)	ギターアンプをシミュレートしたものです。NOISE GATE が入っているので A/D 入力にも向いています。
41	DistS (STEREO DISTORTION)	ステレオタイプの DISTORTION です。
42	OvrDrvS (STEREO OVERDRIVE)	ステレオタイプの OVERDRIVE です。
43	AmpSimS (STEREO AMP SIMULATOR)	ステレオタイプの AMP SIMULATOR です。
44	Dist+DL (DIST + DELAY)	DISTORTION と DELAY を直列に接続したものです。

No.	エフェクトタイプ	効果
45	OvDr+DL (OVERDRIVE + DELAY)	OVERDRIVE と DELAY を直列に接続したものです。
46	Chorus (CHORUS)	一般的なコーラスエフェクトです。
47	Chorus2 (CHORUS2)	コーラスの別バリエーションです。
48	Celeste (CELESTE)	3 相の LFO により音にうねりと広がりを与えるエフェクトです。
49	Sympho (SYMPHONIC)	CELESTE の変調をより多重化したものです。
50	Detune (ENSEMBLE DETUNE)	音程をわずかにずらした音を付加することによる、うなりのないコーラスエフェクトです。
51	Flanger (FLANGER)	ジェットサウンドを与えます。
52	V-Flang (V-FLANGER)	アナログの Flanger をシュミレーションした Flanger です。LFO をランダムに設定することもできます。
53	Phaser1 (PHASER1)	位相 (フェイズ) を周期的に変化させ音にうねりを持たせます。
54	Phaser2 (PHASER2)	位相 (フェイズ) を周期的に変化させ音にうねりを持たせます。
55	Tremolo (TREMOLO)	音量を周期的に変化させるエフェクトです。
56	FlngPan (FLANGING PAN)	フランジャーとオートパンが同期しています。
57	FlowPan (FLOW PAN)	オートパンが縦列に並ぶことで複雑な音像移動をするエフェクトです。
58	Rotary (ROTARY SPEAKER)	回転スピーカーをシミュレートしたものです。
59	Rot2Way (2WAY ROTARY SPEAKER)	回転スピーカーをシミュレートしたものです。
60	2Rotors (DUAL ROTORS SPEAKER)	回転スピーカーをシミュレートしたものです。スピードの切り替えができます。
61	DS+Rot (DIST + ROTARY SPEAKER)	DISTORTION と ROTARY SPEAKER を直列に接続したものです。
62	OD+Rot (OVERDRIVE + ROTARY SPEAKER)	OVERDRIVE と ROTARY SPEAKER を直列に接続したものです。
63	Amp+Rot (AMP SIM + ROTARY SPEAKER)	AMP SIMULATOR と ROTARY SPEAKER を直列に接続したものです。
64	DS+2Way (DIST + 2WAY ROTARY SPEAKER)	DISTORTION と 2WAY ROTARY SPEAKER を直列に接続したものです。
65	OD+2Way (OVERDRIVE + 2WAY ROTARY SPEAKER)	OVERDRIVE と 2WAY ROTARY SPEAKER を直列に接続したものです。
66	Amp+2Wy (AMP SIM + 2WAY ROTARY SPEAKER)	AMP SIMULATOR と 2WAY ROTARY SPEAKER を直列に接続したものです。
67	AutoPan (AUTO PAN)	音像を左右、前後に周期的に移動させるエフェクトです。
68	Dly+Pan (DELAY + AUTO PAN)	ディレイ音を左右に周期的に移動させるエフェクトです。
69	3Delay (DELAY L,C,R)	L, R, C(center) の 3 本のディレイ音を発生するエフェクトです。
70	2Delay (DELAY L,R)	L, R 2 本のディレイ音を発生するエフェクトです。2 本のフィードバックディレイを持っています。
71	Echo (ECHO)	L, R 2 本のディレイ音と L, R 独立のフィードバックディレイを持っています。
72	X-Delay (CROSS DELAY)	2 本のフィードバックをクロスさせたエフェクトです。
73	CtlDly (CONTROL DELAY(MONO))	ディレイタイムをリアルタイムでコントロールできるディレイです。
74	CtlDlyS (CONTROL DELAY(STEREO))	ディレイタイムをコントラーに割り当てることで、スクラッチのような効果も得られます。
75	Ambienc (AMBIENCE)	音の定位をぼかして空間的な広がりを得るエフェクトです。
76	Karaoke (KARAOKE)	カラオケ用のエコーです。
77	Eref (EARLY REFLECTION)	リバーブの初期反射音のみを取り出したエフェクトです。
78	GateRev (GATE REVERB)	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。
79	RvsGate (REVERSE GATE)	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたエフェクトです。
80	Hall (HALL)	ホールの響きをシミュレートしたリバーブです。
81	Room (ROOM)	部屋のの響きをシミュレートしたリバーブです。
82	Stage (STAGE)	ソロ楽器に適したリバーブです。
83	Plate (PLATE)	鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。
84	WhiteRm (WHITE ROOM)	若干のイニシャルディレイを持った独特のショートリバーブです。
85	Tunnel (TUNNEL)	左右に広がった筒状空間のシミュレートです。
86	Basemnt (BASEMENT)	若干のイニシャルディレイの後に、独特の響きを持ったリバーブです。
87	Canyon (CANYON)	限りなく広がる幻想的な音の世界をイメージしたものです。
88	T-Dly (TEMPO DELAY (MONO))	Tempo 同期可能な DELAY です。
89	T-DlyS (TEMPO DELAY (STEREO))	Tempo 同期可能なステレオ DELAY です。
90	T-XDly (TEMPO CROSS DELAY)	Tempo 同期可能な CROSS DELAY です。
91	T-Flang (TEMPO FLANGER)	Tempo 同期可能な FLANGER です。
92	T-Phase (TEMPO PHASER)	Tempo 同期可能な PHASER です。
93	T-AWah (TEMPO AUTO WAH)	Tempo 同期可能な AUTO WAH です。
94	T-Scrch (TEMPO DIGITAL SCRATCH)	Tempo 同期可能な DIGITAL SCRATCH です。
95	T-ASyn (TEMPO AUTO SYNTH)	Tempo 同期可能な AUTO SYNTHE です。
96	T-FgPan (TEMPO FLANGING PAN)	Tempo 同期可能な FLANGING PAN です。

エフェクトパラメーター一覧

ここでは、各エフェクトの設定項目の内容を説明します。
表は、パラメーター番号、設定範囲（または選択肢）、内容の順に記載しています。
（パラメーター番号に“@”の付いているパラメーターは、プログラムコントローラーのファンクションに設定されても効果しません）

1: DIGITAL SCRATCH

1	Input Level	0 ～ 127	スクラッチのかかり具合
2	Initial Delay	0.1 ～ 460.0ms	ディレイタイム
3	Scratch Speed	1 ～ 127	スクラッチ変調の周波数
4	Scratch Depth	0 ～ 127	スクラッチ変調の深さ
5	Auto Pan Speed	0.00Hz～ 39.7Hz	オートパンの周波数
6	Auto Pan Depth	0 ～ 127	オートパンの深さ
7	EQ Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
8	EQ Gain	-12 ～ +12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
9	EQ Width	1.0 ～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
10	HPF Frequency	thru, 20Hz ～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
11	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

2: AUTO SYNTH

1	Mod Speed	0 ～ 127	変調のスピード
2	Mod Wave Type	TypeA,TypeB,TypeC,TypeD	変調タイプ
3	Mod Depth	0 ～ 127	変調の深さ
4	Mod Depth Ofst R	-64 ～ +63	変調の深さに対する R ch オフセット
5	LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz,thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
6	HPF Frequency	thru,22Hz～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
7	Dry Mix Level	0 ～ 127	ディレイ入力前のドライ音の加算
8	Delay Time	0.1 ～ 370.0ms	ディレイタイム
9	Delay Time Ofst R	0 ～ -884	ディレイタイムの R ch オフセット
10	Feedback Level	-63 ～ +63	フィードバックの量
11	FB Level Ofst R	-63 ～ +63	フィードバックの R ch オフセット
12	Delay Level	0 ～ 127	ディレイレベル
13	AM Speed	0 ～ 127	変調の周波数
14	AM Wave	tri,sine,saw up,saw down	変調波形の選択
15	AM Depth	0 ～ 127	音量変調の深さ
16	AM Inverse R	normal,inverse	音量変調信号の左右位相反転

3: TECH MODULATION

1	Mod Speed	0 ～ 127	変調のスピード
2	Mod Depth	0 ～ 127	変調の深さ
3	Pre Mod HPF Freq	thru, 20Hz ～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
4	Mod Gain	-12 ～ +12dB	変調信号のゲイン
5	Mod LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
6	Mod LPF Resonance	1.0 ～ 12.0	ローパスフィルターのレゾナンス
7	Mod Mix Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ディレイ入力前のドライ音とエフェクト音のバランス
8	Delay Time	0.1 ～ 740.0ms	ディレイタイム
9	Delay Time Ofst R	0 ～ -884	ディレイタイムの R ch オフセット
10	Feedback Level	-64 ～ +63	フィードバックの量
11	FB Level Ofst R	-64 ～ +63	フィードバックの R ch オフセット
12	Feedback High Damp	0.1 ～ 1.0	高域の減衰の調整（値が小さいとき高域が速く減衰する）
13	FB Hi Damp Ofst R	-0.9 ～+0.9	ハイダンプの Rch オフセット
14	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

4: NOISY MOD DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Mod Speed	0 ～ 127	ディレイ変調の周波数
3	Mod Wave Type	Type-A, Type-B, Type-C, Type-D	変調タイプ
4	Mod Depth	0 ～ 127	変調の深さ
5	Delay Time	0.1ms～ 650.0ms	ディレイタイム
6	Feedback Level	-63 ～ +63	フィードバックの量
7	Mod Mix Balance	1 ～ 127	ディレイ音とディレイバイパス音のバランス
8	EQ High Gain	-12dB ～ +12dB	高域をEQ で増減させるゲイン
9	HPF Frequency	thru, 20Hz ～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数

5: NOISE AMBIENT

1	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Mod Speed	0 ～ 127	変調のスピード
3	Mod Depth	0 ～ 127	変調の深さ
4	Noise Level	0 ～ 127	ノイズ成分のレベル
5	LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz,thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
6	Dry Mix Level	0 ～ 127	ディレイ前のドライレベル
7	Delay Time	0.1 ～ 370.0ms	ディレイタイム
8	Delay Time Ofst R	0 ～ -884	ディレイタイムの R ch オフセット
9	Feedback Level	-63 ～ +63	フィードバックの量
10	Dry Level	0 ～ 127	ディレイレベル
11	AM Speed	0.0Hz～ 39.70Hz	変調の周波数
12	AM Wave	tri,sine,saw up,saw down	変調波形の選択
13	AM Depth	0 ～ 127	音量変調の深さ
14	AM Inverse R	normal,inverse	音量変調信号の左右位相反転

6: JUMP

1	Depth	0 ～ 127	変調の深さ
2	Speed	0 ～ 127	変調のスピード
3	Direction	L<>R,L>>R	変調タイプ
@4	Type	Type-A,Type-B,Type-C	変調タイプ
@5	Jump Wave Type	Type-A,Type-B,Type-C,Type-D	変調タイプ
@6	Resolution	1/1～ 1/256	レゾリューション
7	LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
8	HPF Frequency	thru, 20Hz ～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
9	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

7: BEAT CHANGE

1	BeatChange(Ctrl)	-63 ～ +63	ビートチェンジの効果
2	Beat Range	0 ～ 12	サンプル再生スピードの変化幅
3	PitchChange(Ctrl)	-63 ～ +63	ピッチチェンジの効果
4	Pitch Range	0 ～ 12	ピッチチェンジの変化幅
@5	Accuracy Type	sound4～ normal ～ rhythm4	音質重視 / ビート感重視のバランス
6	EQ Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
7	EQ Gain	-12dB ～ +12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
8	EQ Width	1.0 ～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
9	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

このエフェクトをコントローラーで制御することで、プログラムの演奏時、ピッチを変えずに発音スピードを変更する事ができます。
この効果を使うためには、まず、このエフェクトを選択した後、プログラムコントローラーの設定画面で任意のコントローラーの
ファンクションを「E*-1」（* はこのエフェクトを使用しているエフェクト番号）に設定します。続いて、エフェクトのエディット画面で
「2.Beat Range」を適当に設定します。「1.BeatChange(Ctrl)」「3.PitchChange(Ctrl)」はコントローラから制御されるパラメーターですので、「0」
にしておきます。

8: PITCH CHANGE 1, 9: PITCH CHANGE 2

1	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Pitch	-24～＋24	半音単位のピッチの設定
3	Initial Delay	0.1ms～ 200.0ms	ディレイの長さ
4	Fine1	-50～＋50	1系列目の細かいピッチの設定
5	Fine2	-50～＋50	2系列目の細かいピッチの設定
6	Feedback Level	-63～＋63	フィードバックの量
7	Pan1	-63～0 ～+63	1系列目のPAN
8	Output Level1	0 ～ 127	1系列目の出力のレベル
9	Pan2	-63～0 ～+63	2系列目のPAN
10	Output Level2	0 ～ 127	2系列目の出力のレベル

PITCH CHANGE2 のみ、4.Fine1、5.Fine2 の単位が [cent]

10: LOW RESOLUTION

1	Mod Depth	0 ～ 127	変調の深さ
2	Mod Delay Offset	1 ～ 127	変調のディレイオフセット
3	Mod Feedback	-63～ +63	フィードバックの量
@4	Resolution	1/1～ 1/128	レゾリューション
5	Mod Mix Balance	0 ～ 127	ディレイ音とディレイバイパス音のバランス
6	Phase Inverse R	off,Wet,Wet+Dry	左右位相反転
7	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

11: NOISY

1	Drive	0 ～ 127	歪みのかかり具合
2	Mod Depth	1 ～ 10	変調の深さ
3	Mod Speed	0 ～ 127	変調のスピード
4	Mod Feedback	-63～ +63	フィードバックの量
5	AM Speed	0.00Hz～ 39.7Hz	音量変調の周波数
6	AM Depth	0 ～ 127	音量変調の深さ
7	Mod Mix Balance	1 ～ 127	ノイズ変調音とバイパス音のバランス
8	LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
9	LPF Resonance	1.0 ～ 12.0	ローパスフィルターのレゾナンス
10	EQ Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
11	EQ Gain	-12～ +12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
12	EQ Width	1.0 ～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
13	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

12: ATTACK LOFI

1	Sensitive	0 ～ 127	かかり具合
@2	Resolution	1/1～ 1/32	レゾリューション
3	Peak Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域でピークをつくる周波数
4	LPF Frequency	1.1kHz～ 18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
5	Flanger Speed	0.00Hz～ 39.7Hz	ディレイ変調の周波数
6	Flanger LFO Wave	tri,sine,saw up,saw down	変調波形のタイプ
7	Flanger Depth	0 ～ 127	変調の深さ
8	Fln Depth Ofst R	-64～ +63	デプスに対するRch のオフセット
9	Flanger Delay	0.1 ～ 650.0ms	ディレイタイム
10	Fln Delay Ofst R	0 ～ 884	ディレイタイムの Rch オフセット
11	Flanger Feedback	-63～ +63	フィードバックの量
12	Flanger FB Ofst R	-63～ +63	フィードバックの Rch オフセット
13	Flanger FB HiDamp	0.1 ～ 1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
14	FB HiDamp Ofst R	-0.9 ～+0.9	ハイダンプの Rchオフセット
15	Fln Mix Balance	1 ～ 127	フランジャー音とバイパス音のバランス
16	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

13: RADIO

1	Noise Level	0 ～ 127	ノイズ変調のかかり具合
2	Tone	0 ～ 127	ノイズ変調の音質
3	Mod LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz,thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
4	Mod LPF Resonance	1.0 ～ 12.0	ローパスフィルターのレゾナンス
5	HPF Frequency	thru,22Hz～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで高域をカットする周波数
6	LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz,thru	ローパスフィルターで低域をカットする周波数
7	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

14: DIGITAL TURNTABLE

1	Click Density	0 ～ 5	クリック音の発生頻度
2	Click Level	0 ～ 127	クリック音のレベル
@3	Noise Tone	0 ～ 6	ノイズの音質
4	Noise Mod Speed	0.00Hz～ 39.7Hz	ノイズの音量変調の周波数
5	Noise Mod Depth	0 ～ 127	ノイズの音量変調の深さ
6	Dry Send to Noise	0 ～ 127	ノイズへのドライ信号の混入
7	Noise LPF Freq	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
8	Noise LPF Q	1.0 ～ 12.0	ローパスフィルターのレゾナンス
9	Noise Level	0 ～ 127	ノイズのレベル
10	Dry LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
11	Dry Level	0 ～ 127	ドライ音のレベル

15: LOFI

1	SamplingFreq Ctrl	44.1KHz～ 344Hz	サンプリング周波数のコントロール
2	Word Length	1 ～ 127	音の粗さの設定
3	Output Gain	-6dB ～+36dB	出力のゲイン
@4	Filter Type	thru,PowerBass,Radio,Telephone,Clean,Low	音色効果のタイプ設定
5	PreLPF CutoffFreq	63Hz～18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
6	PreLPF Resonance	1～ 12.0	入力のローパスフィルターにくせを付ける
7	Emphasis	off/on	高域の特性を変化
8	Bit Assign	0～ 6	Word Length の効き方を調節
9	Input Mode	mono ／ stereo	入力のモノ/ ステレオ切り替え
10	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

16: LOW PASS FILTER, 17: HIGH PASS FILTER

1	Cutoff Freq	32Hz～18.0kHz	フィルターをかける周波数
2	Q	0～ 113	Q の設定
@3	Filter Type	-48dB, -24dB	フィルタータイプ設定
4	Q Type	x1, x2	Q のタイプ設定
5	Output Gain	-12dB ～ +12dB	出力レベル

「1.Cutoff Freq」の値を急激に変化させると、音色によってはノイズを発生する場合があります。

18: BAND PASS FILTER

1	Cutoff Freq	32Hz～18.0kHz	フィルターをかける周波数
2	Band Width	1 ～ 32	フィルターをかけるバンド幅
3	Q	0～ 113	Q の設定
4	Output Gain	-12dB ～ +12dB	出力レベル

「1.Cutoff Freq」の値を急激に変化させると、音色によってはノイズを発生する場合があります。

19: AUTO WAH + DIST, 20: AUTO WAH + OVERDRIVE

1	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	ワウフィルターを制御する周波数
2	LFO Depth	0 ～ 127	ワウフィルターを制御する深さ
3	Cutoff Freq Offset	0 ～ 127	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値
4	Resonance	1～ 12.0	ワウフィルターのバンド幅
5	Drive	0 ～ 127	(Distortion)歪み方の度合
6	PostDrive EQ Low	-12dB ～+ 12dB	(Distortion)低域を EQ で増減させるゲイン
7	PostDrive EQ Mid	-12dB ～+ 12dB	(Distortion)中域を EQ で増減させるゲイン
8	PostDrive LPF Freq	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	(Distortion)フィルターで高域成分をカットする周波数
9	Drive Output Level	0 ～ 127	(Distortion)出力のレベル
10	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
11	EQ Low Gain	-12dB ～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
12	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
13	EQ High Gain	-12dB ～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
14	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

21: TOUCH WAH + DIST, 22: TOUCH WAH + OVERDRIVE

1	Sensitive	0 ～ 127	入力の変化に対するワウフィルターの変化の感度
2	Cutoff Freq Offset	0 ～ 127	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値
3	Resonance	1～ 12.0	ワウフィルターのバンド幅
4	Drive	0 ～ 127	(Distortion)歪み方の度合
5	PostDrive EQ Low	-12dB ～+ 12dB	(Distortion)低域を EQ で増減させるゲイン
6	PostDrive EQ Mid	-12dB ～+ 12dB	(Distortion)中域を EQ で増減させるゲイン
7	PostDrive LPF Freq	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	(Distortion)フィルターで高域成分をカットする周波数
8	Drive Output Level	0 ～ 127	(Distortion)出力のレベル
9	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
10	EQ Low Gain	-12dB ～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
11	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
12	EQ High Gain	-12dB ～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
13	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

23: WAH + DIST + DELAY, 24: WAH + OVERDRIVE + DELAY

1	Wah Sensitive	0 ～ 127	入力の変化に対するワウフィルターの変化の感度
2	Wah Cutoff Freq Ofst	0 ～ 127	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値
3	Wah Resonance	1 ～ 12.0	ワウフィルターのバンド幅
4	Wah Release	10ms ～ 680ms	ワウフィルターの中心周波数が元に戻るまでの時間
5	Dist Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
6	Dist Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
7	Dist EQ Low Gain	-12dB ～ +12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB ～ +12dB	中域を EQ で増減させるゲイン
9	Delay Mix	0 ～ 127	ディレイレベル
10	Delay Time	0.1ms ～ 1480.0ms	ディレイタイム
11	Dly Feedback Level	-63 ～ +63	フィードバックの量
12	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

25: TALKING MODULATOR

1	Vowel	a/i/u/e/o	母音の選択
2	Move Speed	1 ～ 62	Vowel で設定した音に移る時間
3	Drive	0 ～ 127	エンハンサー効果をかける度合
4	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル

26: 3BAND EQ

1	EQ Low Frequency	50Hz ～ 2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
2	EQ Low Gain	-12dB ～ + 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
3	EQ Mid Frequency	100Hz ～ 10.0kHz	中域を EQ で増減させる周波数
4	EQ Mid Gain	-12dB ～ + 12dB	中域を EQ で増減させるゲイン量
5	EQ Mid Width	1 ～ 12.0	中域を EQ で増減させる範囲の幅
6	EQ High Frequency	500Hz ～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
7	EQ High Gain	-12dB ～ + 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量
8	Input Mode	mono ／ stereo	入力のモノ / ステレオ切り替え

27: ISOLATOR

1	On/Off SW	off, on	アイソレーターのスイッチ
2	Low Level	0 ～ 127	低域のレベル
3	Mid Level	0 ～ 127	中域のレベル
4	High Level	0 ～ 127	高域のレベル
5	Low Mute SW	off, on	低域のミュートスイッチ
6	Mid Mute SW	off, on	中域のミュートスイッチ
7	High Mute SW	off, on	高域のミュートスイッチ

28: HARMONIC ENHANCER

1	HPF Cutoff Freq	500Hz ～ 16.0kHz	エフェクト音の低域をハイパスフィルターでカットする周波数
2	Drive	0 ～ 127	エンハンサー効果をかける度合
3	Mix Level	0 ～ 127	ドライ音にミックスするエフェクト音のレベル

29: VOICE CANCEL

1	Low Adjust	0 ～ 26	減衰させる中域の下側の周波数の調整
2	High Adjust	0 ～ 26	減衰させる中域の上側の周波数の調整

30: COMPRESSOR

1	Threshold	-48dB ～ -6dB	効果が効き始める入力レベル
2	Attack	1ms ～ 40ms	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間
3	Release	10ms ～ 680ms	コンプレッサー効果から解放されるまでの時間
4	Ratio	1 ～ 20.0	コンプレッサーの圧縮比
5	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル

31: COMP + DIST

1	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz ～ 18.0kHz, thru	フィルターで高域成分をカットする周波数
3	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
4	Edge	0 ～ 127	歪み方のカーブ (127 は急に歪みだす、0 は序々に歪む)
5	Attack	1ms ～ 40ms	(Compressor) コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間
6	Release	10ms ～ 680ms	(Compressor) コンプレッサー効果から解放されるまでの時間
7	Threshold	-48dB ～ -6dB	(Compressor) 効果が効き始める入力レベル
8	Ratio	1 ～ 20.0	(Compressor) コンプレッサーの圧縮比
9	EQ Low Frequency	32Hz ～ 2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
10	EQ Low Gain	-12dB ～ + 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
11	EQ Mid Frequency	100Hz ～ 10.0kHz	中域を EQ で増減させる周波数
12	EQ Mid Gain	-12dB ～ + 12dB	中域を EQ で増減させるゲイン
13	EQ Mid Width	1 ～ 12.0	中域を EQ で増減させる範囲の幅
14	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

32: COMP + DIST + DELAY, 33: COMP + OVERDRIVE + DELAY

1	Comp Threshold	-48dB ～ -6dB	効果が効き始める入力レベル
2	Comp Ratio	1 ～ 20.0	コンプレッサーの圧縮比
3	Comp Attack	1ms ～ 40ms	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間
4	Comp Release	10ms ～ 680ms	コンプレッサー効果から解放されるまでの時間
5	Dist. Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
6	Dist Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
7	Dist EQ Low Gain	-12dB ～ +12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB ～ +12dB	中域を EQ で増減させるゲイン
9	Delay Mix	0 ～ 127	ディレイレベル
10	Delay Time	0.1ms ～ 1480.0ms	ディレイタイム
11	Dly Feedback Level	-63 ～ +63	フィードバックの量
12	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

34: CLIPPER1

1	Drive	0 ～ 100	歪み方の度合
2	Drive Output Level	0 ～ 100	出力のレベル
@3	Clip Band	Lo, Hi	歪ませる帯域
4	Cutoff Freq	32Hz～18.0kHz	帯域を分ける周波数
5	Clip Type	TypeA,TypeB,TypeC,TypeD	歪み方のタイプ設定

「4.Cutoff Freq」の値を急激に変化させると、音色によってはノイズを発生する場合があります。

35: CLIPPER2

1	Drive	0 ～ 100	歪み方の度合
2	Drive Output Level	0 ～ 100	出力のレベル
@3	Clip Band	Lo, Hi, Mid, Lo&Hi	歪む帯域の設定
4	Cutoff Freq	32Hz～18.0kHz	帯域を分ける周波数
5	Mid Band Width	1 ～ 32	Mid,Lo&Hi時のバンド幅
6	Clip Type	TypeA,TypeB,TypeC,TypeD	歪み方のタイプ設定
7	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

「4.Cutoff Freq」の値を急激に変化させると、音色によってはノイズを発生する場合があります。

36: NOISE GATE

1	Threshold	-72dB～-30dB	ゲートが開き始める入力レベル
2	Attack	1ms～40ms	ゲートが開き始めるまでの時間
3	Release	10ms～680ms	ゲートが閉じるまでの時間
4	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル

37: V-DISTORTION

1	Over Drive	0 ～ 100%	歪み方の度合
@2	Device	Transister,Vintage Tube,Dsitortion1,2, Fuzz	音の歪み方が変化
@3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo,Twin,Radio,Megaphone	スピーカーにシミュレーション
4	Presence	-10 ～ 10	高域をコントロール
5	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
6	Delay Mix	0 ～ 127	ディレイレベル
7	Delay Time L	0.1ms～ 1480.0ms	左チャンネルディレイの長さ
8	Delay Time R	0.1ms～ 1480.0ms	右チャンネルディレイの長さ
9	Feedback Time	0.1ms～ 1480.0ms	フィードバックディレイの長さ
10	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量
11	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

38: DISTORTION, 39: OVERDRIVE

1	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
2	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数
3	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQで増減させるゲイン
4	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	フィルターで高域成分をカットする周波数
5	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
6	Edge	0 ～ 127	歪み方のカーブ (127は急に歪みだす、0は序々に歪む)
7	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQで増減させる周波数
8	EQ Mid Gain	-12dB～+12dB	中域をEQで増減させるゲイン
9	EQ Mid Width	1～12.0	中域をEQで増減させる範囲の幅
10	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

40: AMP SIMULATOR

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
@3	AMP Type	Off, Stack, Combo,Tube	シミュレートするアンプタイプの選択
4	LPF Cutoff Freq	315Hz～ 18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域成分をカットする周波数
5	Edge	0 ～ 127	歪み方のカーブ (127は急に歪みだす、0は序々に歪む)
6	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル

41: STEREO DISTORTION, 42: STEREO OVERDRIVE

1	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
2	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数
3	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQで増減させるゲイン量
4	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～ 18.0kHz, thru	フィルターで高域成分をカットする周波数
5	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
6	Edge	0 ～ 127	歪み方のカーブ (127は急に歪みだす、0は序々に歪む)
7	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQで増減させる周波数
8	EQ Mid Gain	-12dB～+12dB	中域をEQで増減させるゲイン
9	EQ Mid Width	1～12.0	中域をEQで増減させる範囲の幅
10	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

43: STEREO AMP SIMULATOR

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
@3	AMP Type	Off, Stack, Combo,Tube	シミュレートするアンプタイプの選択
4	LPF Cutoff Freq	315Hz～ 18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域成分をカットする周波数
5	Edge	0 ～ 127	歪み方のカーブ (127は急に歪みだす、0は序々に歪む)
6	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル

44: DIST + DELAY, 45: OVERDRIVE + DELAY

1	Dist Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
2	Dist Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
3	Dist EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQで増減させるゲイン量
4	Dist EQ Mid Gain	-12dB～+12dB	中域をEQで増減させるゲイン
5	Delay Mix	0 ～ 127	ディレイレベル
6	Delay Time L	0.1ms～ 1480.0ms	左チャンネルディレイの長さ
7	Delay Time R	0.1ms～ 1480.0ms	右チャンネルディレイの長さ
8	Dly Feedback Time	0.1ms～ 1480.0ms	フィードバックディレイの長さ
9	Dly Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量
10	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

46: CHORUS, 48: CELESTE

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
3	LFO Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
4	Feedback Level	-63～+ 63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)
5	Delay Offset	0.0ms～ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値
6	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
7	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
8	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
9	EQ Mid Gain	-12dB～+ 12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
10	EQ Mid Width	1～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
11	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
12	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
13	Input Mode	mono ／stereo	入力のモノ / ステレオの切り替え

47: CHORUS2

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
3	LFO Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
4	Feedback Level	-63～+ 63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)
5	Delay Offset	0.0ms～ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値
6	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
7	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
8	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
9	EQ Mid Gain	-12dB～+ 12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
10	EQ Mid Width	1～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
11	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
12	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
@13	Input Mode	mono ／stereo	入力のモノ / ステレオの切り替え

49: SYMPHONIC

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
3	LFO Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
4	Delay Offset	0.0ms～ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値
5	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
6	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
7	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
8	EQ Mid Gain	-12dB～+ 12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
9	EQ Mid Width	1～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
10	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
11	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

50: ENSEMBLE DETUNE

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Detune	-50cent～+ 50cent	音程をずらす量
3	Initial Delay Lch	0.0ms～ 50.0ms	左チャンネルディレイの長さ
4	Initial Delay Rch	0.0ms～ 50.0ms	右チャンネルディレイの長さ
5	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
6	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
7	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
8	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

51: FLANGER

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
3	LFO Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
4	Feedback Level	-63～+ 63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル
5	Delay Offset	0.0ms～ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値
6	LFOPhaseDifference	-180deg～ +180deg	変調波形のL/R 位相差 (0deg で位相差なし)
7	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
8	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
9	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
10	EQ Mid Gain	-12dB～+ 12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
11	EQ Mid Width	1～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
12	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
13	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

52: V-FLANGER

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
@3	LFO Wave	TriAngle,Sine,Random	変調波形
4	LFO Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
5	Feedback Level	-63～ +63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル
6	Feedback High Damp	0.1～ 1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
7	Delay Offset	0.09～ 36.21ms	ディレイ変調のオフセット値
8	Modulation Phase	-180～ +180	変調波形 L/R の位相差
9	Analog Feel	0～ 10	アナログ感の調整
10	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
11	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
12	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
13	EQ Mid Gain	-12dB～+ 12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
14	EQ Mid Width	1～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
15	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
16	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

53: PHASER1

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	位相変調の周波数
3	LFO Depth	0 ～ 127	位相変調の深さ
4	Phase Shift Offset	0 ～ 127	位相変調のオフセット値
5	Feedback Level	-63～+ 63	フェーザー出力を再び入力へ戻すレベル (マイナスは位相反転)
6	Stage	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	フェイズシフターの段数
7	Diffusion	mono ／ stereo	広がり感
8	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
9	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
10	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
11	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量

54: PHASER2

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	位相変調の周波数
3	LFO Depth	0 ～ 127	位相変調の深さ
4	Phase Shift Offset	0 ～ 127	位相変調のオフセット値
5	Feedback Level	-63～+ 63	フェーザー出力を再び入力へ戻すレベル (マイナスは位相反転)
6	Stage	3, 4, 5, 6	フェイズシフターの段数
7	LFOPhaseDifference	-180deg～+ 180deg	変調波形 L/R の位相差 (0deg は位相差なし)
8	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
9	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
10	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
11	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量

55: TREMOLO

1	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	変調の周波数
2	AM Depth	0 ～ 127	音量変調の深さ
3	PM Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
4	LFOPhaseDifference	-180deg～+ 180deg	変調波形の L/R 位相差 (0deg で位相差なし)
5	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
6	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
7	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域を EQ で増減させる周波数
8	EQ Mid Gain	-12dB～+ 12dB	中域を EQ で増減させるゲイン
9	EQ Mid Width	1～ 12.0	中域を EQ で増減させる範囲の幅
10	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
11	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量
12	Input Mode	mono ／ stereo	入力のモノ / ステレオの切り替え

56: FLANGING PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Flanger&Pan Speed	0.0Hz～ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
3	Flanger Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
4	Flanger Delay	0.1 ～ 180.0ms	ディレイタイム
5	Flanger Feedback	-63～ +63	フィードバックの量
6	FlgPan Delay	0.1 ～ 180.0ms	ディレイタイム
7	FlgPan Feedback	-63～ +63	フィードバックの量
8	HPF Frequency	thru,22Hz～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
9	LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz,thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
10	Delay Time	0.1 ～ 270.0ms	ディレイタイム
11	Delay Feedback	-63～ +63	フィードバックの量
12	Delay Level	0 ～ 127	ディレイレベル
13	AM Speed	0.0Hz～ 39.70Hz	音量変調の周波数
@14	AM Wave	tri,sine,saw up,saw down	音量変調波形の選択
15	AM Depth	0 ～ 127	音量変調の深さ
@16	AM Inverse R	normal,inverse	音量変調信号の左右位相反転

57: FLOW PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Delay Time	0.1 ～ 650ms	ディレイタイム
3	Delay Time Ofst R	0 ～ -884	ディレイタイムの Rch オフセット
4	Feedback Level	-63～ +63	フィードバックの量
5	FB Level Ofst R	-63～ +63	フィードバックの Rch オフセット
6	Feedback High Damp	0.1 ～ 1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
7	FB Hi Damp Ofst R	-0.9 ～+0.9	ハイダンプの Rch オフセット
8	Delay Mod Speed	0.0Hz～ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
9	Delay Mod Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
10	Delay Dry/Wet	1 ～ 127	ディレイ音とエフェクト音のバランス
11	PreDelayPan Speed	0.0Hz～ 39.70Hz	ディレイ前のオートパンの周波数
12	PreDelayPan Wave	tri,sine	ディレイ前のオートパン波形の選択
13	PreDelayPan Depth	0 ～ 127	ディレイ前のオートパンの深さ
14	Auto Pan Speed	0.0Hz～ 39.70Hz	オートパンの周波数
15	Auto Pan Wave	tri,sine	オートーパン波形の選択
16	Auto Pan Depth	0 ～ 127	オートーパンの深さ

58: ROTARY SPEAKER

1	LFO Frequency	0.0Hz～ 39.70Hz	スピーカーの回転する周波数
2	LFO Depth	0 ～ 127	スピーカーの回転による変調の深さ
3	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
4	EQ Low Gain	-12dB～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
5	EQ Mid Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域を EQ で増減させる周波数
6	EQ Mid Gain	-12dB～+ 12dB	中域を EQ で増減させるゲイン
7	EQ Mid Width	1～ 12.0	中域を EQ で増減させる範囲の幅
8	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
9	EQ High Gain	-12dB～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量
10	Dry/Wet Balance	D63>W～ D=W～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

59: 2WAY ROTARY SPEAKER

1	Rotor Speed	0.0Hz～39.70Hz	スピーカーの回転する周波数
2	Drive Low	0 ～ 127	低音側スピーカーの回転による変調の深さ
3	Drive High	0 ～ 127	高音側スピーカーの回転による変調の深さ
4	Low / High Balance	L63>H ～ L=H ～ L<H63	高音側スピーカーと低音側スピーカーの音量バランス
5	Crossover Frequency	100Hz～10.0kHz	高音側スピーカーと低音側スピーカーのクロスオーバー周波数
6	Mic L-R Angle	0deg～180deg	出力を取り出すマイクのL/R の角度
7	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
8	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
9	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
10	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

60: DUAL ROTORS SPEAKER

1	Speed Control	Slow/Fast	スピード切り替えスイッチ
2	Rotor Speed Slow	0.0Hz～2.65Hz	低音側スピーカーの Slow 設定スピード
3	Horn Speed Slow	0.0Hz～2.65Hz	高音側スピーカーの Slow 設定スピード
4	Rotor Speed Fast	2.69Hz～39.70Hz	低音側スピーカーの Fast 設定スピード
5	Horn Speed Fast	2.69Hz～39.70Hz	高音側スピーカーの Fast 設定スピード
6	Slow-Fast Time of R	0 ～ 127	低音側スピーカーの切り替えスピード
7	Slow-Fast Time of H	0 ～ 127	高音側スピーカーの切り替えスピード
8	Drive Low	0 ～ 127	低音側スピーカーの回転による変調の深さ
9	Drive High	0 ～ 127	高音側スピーカーの回転による変調の深さ
10	Low/High Balance	L63>H ～ L=H ～ L<H63	高音側スピーカーと低音側スピーカーの音量バランス
11	Mic L-R Angle	0deg～180deg	出力を取り出すマイクのL/R の角度
12	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
13	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
14	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
15	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

61: DIST + ROTARY SPEAKER, 62: OVERDRIVE + ROTARY SPEAKER

1	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	フィルターで高域成分をカットする周波数
3	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
4	LFO Frequency	0.0Hz～39.70Hz	スピーカーの回転する周波数
5	LFO Depth	0 ～ 127	スピーカーの回転による変調の深さ
6	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
7	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
8	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
9	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
10	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

63: AMP SIM + ROTARY SPEAKER

1	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
@2	AMP Type	Off, Stack, Combo,Tube	シミュレートするアンプタイプの選択
3	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	フィルターで高域成分をカットする周波数
4	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
5	LFO Frequency	0.0Hz～39.70Hz	スピーカーの回転する周波数
6	LFO Depth	0 ～ 127	スピーカーの回転による変調の深さ
7	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
8	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
9	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
10	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
11	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

64: DIST + 2WAY ROTARY SPEAKER, 65: OVERDRIVE + 2WAY ROTARY SPEAKER

1	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	フィルターで高域成分をカットする周波数
3	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
4	Rotor Speed	0.0Hz～39.70Hz	スピーカーの回転する周波数
5	Drive Low	0 ～ 127	低音側スピーカーの回転による変調の深さ
6	Drive High	0 ～ 127	高音側スピーカーの回転による変調の深さ
7	Low/High Balance	L63>H ～ L=H ～ L<H63	高音側スピーカーと低音側スピーカーの音量バランス
8	Crossover Frequency	100Hz～10.0kHz	高音側スピーカーと低音側スピーカーのクロスオーバー周波数
9	Mic L-R Angle	0deg～180deg	出力を取り出すマイクのL/R の角度
10	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
11	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
12	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
13	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
14	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

66: AMP SIM + 2WAY ROTARY SPEAKER

1	Drive	0 ～ 127	歪み方の度合
@2	AMP Type	Off, Stack, Combo,Tube	シミュレートするアンプタイプの選択
3	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	フィルターで高域成分をカットする周波数
4	Output Level	0 ～ 127	出力のレベル
5	Rotor Speed	0.0Hz～39.70Hz	スピーカーの回転する周波数
6	Drive Low	0 ～ 127	低音側スピーカーの回転による変調の深さ
7	Drive High	0 ～ 127	高音側スピーカーの回転による変調の深さ
8	Low/High Balance	L63>H ～ L=H ～ L<H63	高音側スピーカーと低音側スピーカーの音量バランス
9	Crossover Frequency	100Hz～10.0kHz	高音側スピーカーと低音側スピーカーのクロスオーバー周波数
10	Mic L-R Angle	0deg～180deg	出力を取り出すマイクのL/R の角度
11	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
12	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
13	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
14	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
15	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

67: AUTO PAN

1	LFO Frequency	0.0Hz～39.70Hz	オートパンの周波数
2	L/R Depth	0～127	左右のパンの深さ
3	F/R Depth	0～127	前後のパンの深さ
4	PAN Direction	L<>R, L>>R, L<<R, Lturn, Rturn, L/R	オートパンのタイプ(L<->R はサイン波、L/R は矩形波)
5	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
6	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
7	EQ Mid Frequency	100Hz～10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
8	EQ Mid Gain	-12dB～+12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
9	EQ Mid Width	1～12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
10	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
11	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

68: DELAY + AUTO PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Delay Time	0.1～740.0ms	ディレイタイム
3	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量
4	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
5	Auto Pan Speed	0.0Hz～39.70Hz	オートパンの周波数
6	Auto Pan Depth	0～127	パンの深さ
7	EQ Frequency	90Hz～10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
8	EQ Gain	-12dB～+12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
9	EQ Width	1.0～12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅

69: DELAY L,C,R

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Delay Time L	0.1ms～1480.0ms	左チャンネルディレイの長さ
3	Delay Time R	0.1ms～1480.0ms	右チャンネルディレイの長さ
4	Delay Time C	0.1ms～1480.0ms	センターチャンネルディレイの長さ
5	Feedback Time	0.1ms～1480.0ms	フィードバックディレイの長さ
6	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量
7	Delay Level C	0～127	センターチャンネルの音量
8	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
9	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
10	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
11	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
12	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

70: DELAY L,R

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Delay Time L	0.1ms～1480.0ms	左チャンネルディレイの長さ
3	Delay Time R	0.1ms～1480.0ms	右チャンネルディレイの長さ
4	Feedback Time 1	0.1ms～1480.0ms	フィードバックディレイ１の長さ
5	Feedback Time 2	0.1ms～1480.0ms	フィードバックディレイ２の長さ
6	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量
7	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
8	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
9	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
10	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
11	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

71: ECHO

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Delay Time L1	0.1ms～740.0ms	左チャンネル１本目のディレイの長さ
3	Feedback Level L	-63～+63	左チャンネルフィードバックの量
4	Delay Time R1	0.1ms～740.0ms	右チャンネル１本目のディレイの長さ
5	Feedback Level R	-63～+63	右チャンネルフィードバックの量
6	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
7	Delay Time L2	0.1ms～740.0ms	左チャンネル２本目のディレイの長さ
8	Delay Time R2	0.1ms～740.0ms	右チャンネル２本目のディレイの長さ
9	Delay Level 2	0～127	２本目のディレイの音量
10	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
11	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
12	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
13	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

72: CROSS DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Delay Time L>R	0.1ms～740.0ms	左(入力) から右(出力) へのディレイタイム
3	Delay Time R>L	0.1ms～740.0ms	右(入力) から左(出力) へのディレイタイム
4	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量
5	Input Select	L, R, L&R	入力の選択
6	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
7	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
8	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
9	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
10	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量

73: CONTROL DELAY(MONO)

1	Delay Time	0.1ms～1480.0ms	ディレイの長さ
2	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量
3	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
4	Delay transition rate	1～48	ディレイの長さの変化する速さ
5	Control Type	Normal, Scratch	スクラッチ用設定
6	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
7	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
8	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
9	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
10	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

74: CONTROL DELAY(STEREO)

1	Delay Time	0.1ms～740.0ms	ディレイの長さ
2	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量
3	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
4	Delay transition rate	1～48	ディレイの長さの変化する速さ
5	Control Type	Normal, Scratch	スクラッチ用設定
6	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数
7	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQで増減させるゲイン量
8	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数
9	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQで増減させるゲイン量
10	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

75: AMBIENCE

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Delay Time	0.0ms～50.0ms	ディレイの長さ
3	Wet Output Phase	normal/inverse	エフェクト音の位相をL/R入れ替える
4	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数
5	EQ Low Gain	-12dB～+12dB	低域をEQで増減させるゲイン量
6	EQ High Frequency	500Hz～16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数
7	EQ High Gain	-12dB～+12dB	高域をEQで増減させるゲイン量

76: KARAOKE

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Delay Time	0.1ms～400.0ms	カラオケエコーの反射音の間隔
3	Feedback Level	-63～+63	反射音の繰り返しの設定
4	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz～8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
5	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	入力のローパスフィルターにくせを付ける

77: EARLY REFLECTION

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
@2	Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	タイプ選択
3	Room Size	0.1～20.0	部屋の大きさ , 値が大きいほどERが長くなる
4	Diffusion	0～10	拡がり感をコントロールする
5	Initial Delay	0.1ms～200.0ms	ERが発音するまでのディレイの長さ
6	HPF Cutoff Freq	thru, 22Hz～8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
7	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	入力のローパスフィルターにくせを付ける
8	Liveness	0～10	ERの減衰、値が小さいほど減衰が速い
9	Density	0～3	反射音の密度 , 値が大きいほどきめ細かくなる
10	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
11	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量

78: GATE REVERB, 79: REVERSE GATE

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Type	Type-A, Type-B	タイプ選択
3	Room Size	0.1～20.0	部屋の大きさ , 値が大きいほどERが長くなる
4	Diffusion	0～10	拡がり感をコントロールする
5	Initial Delay	0.1ms～200.0ms	GateReverb、ReverseGateが発音するまでのディレイの長さ
6	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz～8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
7	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	入力のローパスフィルターにくせを付ける
8	Liveness	0～10	ERの減衰、値が小さいほど減衰が速い
@9	Density	0～3	反射音の密度 , 値が大きいほどきめ細かくなる
10	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
11	Feedback Level	-63～+63	フィードバックの量

80: HALL ～ 83: PLATE

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Reverb Time	0.3s～30.0s	リバーブの長さ
3	Diffusion	0～10	リバーブの拡がり
4	Initial Delay	0.1ms～99.3ms	初期反射音までのディレイタイム
5	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz～8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
6	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
7	Reverb Delay	0.1ms～99.3ms	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイム
@8	Density	0～4	リバーブの密度
9	ER / rev Balance	E63>R～E=R～E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
10	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
11	Feedback Level	-63～+63	イニシャルディレイのフィードバック量

84: WHITE ROOM ～ 87: CANYON

1	Dry/Wet Balance	D63>W～D=W～D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Reverb Time	0.3s～30.0s	リバーブの長さ
3	Diffusion	0～10	リバーブの拡がり
4	Initial Delay	0.1ms～99.3ms	初期反射音までのディレイタイム
5	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz～8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
6	LPF Cutoff Freq	1.0kHz～18.0kHz, thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
7	Width	0.5m～10.2m	シミュレートする部屋の幅
8	Height	0.5m～20.2m	シミュレートする部屋の高さ
9	Depth	0.5m～30.2m	シミュレートする部屋の奥行き
10	Wall Vary	0～30	シミュレートする部屋の壁の状態 (値が大きいほど乱反射する)
11	Reverb Delay	0.1ms～99.3ms	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイム
@12	Density	0～4	リバーブの密度
13	ER / Rev Balance	E63>R～E=R～E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
14	Feedback High Damp	0.1～1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
15	Feedback Level	-63～+63	イニシャルディレイのフィードバック量

88: TEMPO DELAY (MONO)

1	Dry/Wet	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
@2	Delay Time	32分～全音符	ディレイの長さ(音符指定)
3	Feedback Level	-63 ～+ 63	フィードバックの量
4	Feedback High Damp	0.1 ～ 1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
5	L/R Diffusion	-63ms ～ +63ms	ディレイによる広がり感
6	Lag	-63ms ～ +63ms	テンポに対するずれ
7	EQ Low Frequency	32Hz ～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
8	EQ Low Gain	-12dB ～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
9	EQ High Frequency	500Hz ～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
10	EQ High Gain	-12dB ～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

89: TEMPO DELAY (STEREO)

1	Dry/Wet	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
@2	Delay Time	32分～ 2分	ディレイの長さ(音符指定)
3	Feedback Level	-63 ～+ 63	フィードバックの量
4	Feedback High Damp	0.1 ～ 1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
5	L/R Diffusion	-63ms ～ +63ms	ディレイによる広がり感
6	Lag	-63ms ～ +63ms	テンポに対するずれ
7	EQ Low Frequency	32Hz ～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
8	EQ Low Gain	-12dB ～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
9	EQ High Frequency	500Hz ～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
10	EQ High Gain	-12dB ～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

90: TEMPO CROSS DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
@2	Delay Time L>R	32分～ 2分	左(入力) から右(出力) へのディレイタイム (音符指定)
@3	Delay Time R>L	32分～ 2分	右(入力) から左(出力) へのディレイタイム (音符指定)
4	Feedback Level	-63 ～+ 63	フィードバックの量
5	Feedback High Damp	0.1 ～ 1.0	高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
6	Input Select	L, R, L&R	入力の選択
7	Lag	-63ms ～ +63ms	テンポに対するずれ
8	EQ Low Frequency	32Hz ～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
9	EQ Low Gain	-12dB ～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
10	EQ High Frequency	500Hz ～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
11	EQ High Gain	-12dB ～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

91: TEMPO FLANGER

1	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO frequency	32分～ 4分 x16	ディレイ変調の周波数 (音符指定)
3	LFO depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
4	Feedback Level	-63 ～+ 63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル
5	Delay Offset	0.0ms ～ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値
6	LFO Phase Difference	-180deg ～ +180deg	変調波形の L/R 位相差 (0deg で位相差なし)
@7	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	初期位相設定
8	EQ Low Frequency	32Hz ～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
9	EQ Low Gain	-12dB ～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
10	EQ Mid Frequency	100Hz ～ 10.0kHz	中域を EQ で増減させる周波数
11	EQ Mid Gain	-12dB ～+ 12dB	中域を EQ で増減させるゲイン
12	EQ Mid Width	1 ～ 12.0	中域を EQ で増減させる範囲の幅
13	EQ High Frequency	500Hz ～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
14	EQ High Gain	-12dB ～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量
15	LFO Reset (Ctrl)		初期位相にリセット(コントローラー用)

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

変調用の LFO 波形の位相を MIDI コントローラーで初期位相にリセットすることができます。
初期化を行なうためには、プログラムコントローラーの設定画面で任意のコントローラーのファンクションを「E*-15」(*はこのエフェクトを使用しているエフェクト番号) に設定します。デバイスとして選択されている MIDI コントロールチェンジ信号を受信すると、コントロールチェンジの値に関わらず位相が初期化されます。

92: TEMPO PHASER

1	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	LFO frequency	32分～ 4分 x16	位相変調の周波数 (音符設定)
3	LFO depth	0 ～ 127	位相変調の深さ
4	phase shift offset	0 ～ 127	位相変調のオフセット値
5	feedback level	-63 ～+ 63	フェイザー出力を再び入力へ戻すレベル (マイナスは位相反転)
6	stage	3, 4, 5, 6	フェイズシフターの段数
7	LFO phase difference	-180deg ～+ 180deg	変調波形 L/R の位相差 (0deg は位相差なし)
@8	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	初期位相設定
9	EQ Low Frequency	32Hz ～2.0kHz	低域を EQ で増減させる周波数
10	EQ Low Gain	-12dB ～+ 12dB	低域を EQ で増減させるゲイン量
11	EQ High Frequency	500Hz ～ 16.0kHz	高域を EQ で増減させる周波数
12	EQ High Gain	-12dB ～+ 12dB	高域を EQ で増減させるゲイン量
13	LFO Reset (Ctrl)		初期位相にリセット(コントローラー用)

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

変調用の LFO 波形の位相を MIDI コントローラーで初期位相にリセットすることができます。
初期化を行なうためには、プログラムコントローラーの設定画面で任意のコントローラーのファンクションを「E*-13」(*はこのエフェクトを使用しているエフェクト番号) に設定します。デバイスとして選択されている MIDI コントロールチェンジ信号を受信すると、コントロールチェンジの値に関わらず位相が初期化されます。

93: TEMPO AUTO WAH

1	LFO Depth	0 ～ 127	ワウフィルターを制御する深さ
2	LFO Frequency	32分～ 4分x16	ワウフィルターを制御する周波数(音符設定)
3	Cutoff Freq Offset	0 ～ 127	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値
4	Resonance	1 ～ 12.0	ワウフィルターのバンド幅
@5	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	初期位相設定
6	EQ Low Frequency	32Hz～2.0kHz	低域をEQ で増減させる周波数
7	EQ Low Gain	-12dB ～+ 12dB	低域をEQ で増減させるゲイン量
8	EQ High Frequency	500Hz～ 16.0kHz	高域をEQ で増減させる周波数
9	EQ High Gain	-12dB ～+ 12dB	高域をEQ で増減させるゲイン量
10	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
11	LFO Reset (Ctrl)		初期位相にリセット(コントローラー用)

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

変調用の LFO 波形の位相を MIDI コントローラーで初期位相にリセットすることができます。
初期化を行なうためには、プログラムコントローラーの設定画面で任意のコントローラーのファンクションを「E*-11」(*はこのエフェクトを使用しているエフェクト番号) に設定します。デバイスとして選択されている MIDI コントロールチェンジ信号を受信すると、コントロールチェンジの値に関わらず位相が初期化されます。

94: TEMPO DIGITAL SCRATCH

1	Input Level	0 ～ 127	スクラッチのかかり具合
2	Initial Delay	0.1 ～ 460.0ms	ディレイタイム
3	Scratch Speed	32分～ 4分x16	スクラッチ変調の周波数(音符指定)
4	Scratch Depth	0 ～ 127	スクラッチ変調の深さ
5	Scrch LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	初期位相設定
6	Auto Pan Speed	32分～ 4分x16	オートパンの周波数(音符指定)
7	Auto Pan Depth	0 ～ 127	オートパンの深さ
8	Pan LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	初期位相設定
9	EQ Frequency	100Hz～ 10.0kHz	中域をEQ で増減させる周波数
10	EQ Gain	-12 ～ +12dB	中域をEQ で増減させるゲイン
11	EQ Width	1.0 ～ 12.0	中域をEQ で増減させる範囲の幅
12	HPF Frequency	thru, 20Hz ～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
13	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
14	Scrch LFO Reset (Ctrl)		初期位相にリセット(コントローラー用)
15	Pan LFO Reset (Ctrl)		初期位相にリセット(コントローラー用)

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

変調用やパン用の LFO 波形の位相を MIDI コントローラーで初期位相にリセットすることができます。
初期化を行なうためには、プログラムコントローラーの設定画面で任意のコントローラーのファンクションを「E*-14」や「E*-15」(*はこのエフェクトを使用しているエフェクト番号) に設定します。デバイスとして選択されている MIDI コントロールチェンジ信号を受信すると、コントロールチェンジの値に関わらず位相が初期化されます。

95: TEMPO AUTO SYNTH

1	Mod Speed	0 ～ 127	変調のスピード
2	Mod Wave Type	TypeA,TypeB,TypeC,TypeD	変調タイプ
3	Mod Depth	0 ～ 127	変調の深さ
4	Mod Depth Ofst R	-63 ～ +63	変調の深さに対する R ch オフセット
5	LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz,thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
6	HPF Frequency	thru,22Hz～ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
7	Delay Time	0.1 ～ 370.0ms	ディレイタイム
8	Delay Time Ofst R	0 ～ -884	ディレイタイムの R ch オフセット
9	Feedback Level	-63 ～ +63	フィードバックの量
10	Delay Level	0 ～ 127	ディレイレベル
11	AM Speed	32分～ 4分x16	変調の周波数 (音符指定)
12	AM Wave	tri,sine,saw up,saw down	変調波形の選択
13	AM Depth	0 ～ 127	音量変調の深さ
14	AM Inverse R	normal,inverse	音量変調信号の左右位相反転
15	AM Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	初期位相設定
16	AM Reset (Ctrl)		初期位相にリセット(コントローラー用)

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

変調用の LFO 波形の位相を MIDI コントローラーで初期位相にリセットすることができます。
初期化を行なうためには、プログラムコントローラーの設定画面で任意のコントローラーのファンクションを「E*-16」(*はこのエフェクトを使用しているエフェクト番号) に設定します。デバイスとして選択されている MIDI コントロールチェンジ信号を受信すると、コントロールチェンジの値に関わらず位相が初期化されます。

96: TEMPO FLANGING PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W ～ D=W ～ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
2	Flanger&Pan Speed	32分～ 4分x16	ディレイ変調の周波数 (音符指定)
3	Flanger Depth	0 ～ 127	ディレイ変調の深さ
4	Flanger Delay	0.1 ～ 180.0ms	ディレイタイム
5	Flanger Feedback	-63 ～ +63	フィードバックの量
6	FlgPan Delay	0.1 ～ 180.0ms	ディレイタイム
7	FlgPan Feedback	-63 ～ +63	フィードバックの量
@8	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	初期位相設定
9	LPF Frequency	1.0kHz～ 18.0kHz,thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
10	Delay Time	32分～ 4分	ディレイタイム(音符指定)
11	Delay Feedback	-63 ～ +63	フィードバックの量
12	Delay Level	0 ～ 127	ディレイレベル
13	AM Speed	32分～ 4分x16	音量変調の周波数 (音符指定)
14	AM Depth	0 ～ 127	音量変調の深さ
15	AM Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	初期位相設定
16	LFO Reset (Ctrl)		初期位相にリセット(コントローラー用)

プログラム LFO シンクが MIDI のときは外部 MIDI クロックに同期し、Manual のときはプログラム LFO テンポで設定されたテンポに同期します。

変調用の LFO 波形の位相を MIDI コントローラーで初期位相にリセットすることができます。
初期化を行なうためには、プログラムコントローラーの設定画面で任意のコントローラーのファンクションを「E*-16」(*はこのエフェクトを使用しているエフェクト番号) に設定します。デバイスとして選択されている MIDI コントロールチェンジ信号を受信すると、コントロールチェンジの値に関わらず位相が初期化されます。

コントロールチェンジナンバー一覧

ここでは、一般的な MIDI 機器 (シンセサイザーや MIDI コントローラー、MIDI 音源など) で使用しているコントロールチェンジナンバーをまとめておきます。プログラムやサンプルのコントローラーの設定を行うときなどに参考にしてください。表内の「対応するコントローラーまたは機能」は、あくまでもヤマハ製品をはじめとする MIDI 機器で広く一般的に使われているものを記載しているだけで、実際に本機の発音に影響を与えるということではありません。

コントロールチェンジナンバー	対応するコントローラーまたは機能
000	バンクセレクト MSB
001	モジュレーションホイール
002	ブレスコントローラー
003	未使用
004	フットコントローラー
005	ポルタメントタイム
006	データエントリー MSB
007	ボリュームコントロール
008 ～ 009	未使用
010	パンポット
011	エクスプレッション
012 ～ 031	未使用
032	バンクセレクト LSB
033 ～ 037	未使用
038	データエントリー LSB
039 ～ 063	未使用
064	ホールド 1
065	ポルタメントスイッチ
066	未使用
067	ソフトペダル
068 ～ 120	未使用

故障かな？と思ったら

「音が出ない」「音程がおかしい」などと思ったときは、このページを見て、機器のセッティングや本機の設定に問題がないか確認してください。

音が出ない

- 本機と外部機器の電源はオンになっていますか？
- 本機と外部機器の MIDI ケーブルやオーディオケーブルは正しく接続されていますか？ (→ P 20 ～ 26)
- MASTER VOL つまみは上げてありますか？ (→ P 10)

プログラムの設定に原因がある場合

- 任意のメモリー上のサンプルに対して、プログラムのレシーブチャンネルアサイン (RchASSIGN) が off 以外になっていますか？ (→ P 93)
- EASY EDIT の設定で、サンプルの発音音域やベロシティ域などが変更されていませんか？(→ P 99～100)
- エフェクトのインプットレベルやアウトプットレベルが 0 になっていませんか？ (→ P 105)
- プログラムレベル (Program Level) が 0 になっていませんか？ (→ P 90)
- プログラムレベルをコントロールするように設定されている外部コントローラーが 0 の状態になっていませんか？ (→ P 110)

サンプルの設定に原因がある場合

- キーレンジの Low と High は正しく設定されていますか？ (→ P127)
- ベロシティレンジの Low と High は正しく設定されていますか？ (→ P131)
- サンプルレベル (Sample Level) が 0 になっていませんか？ (→ P127)
- アウトプット 1 または 2 で off 以外が選択されていますか？ (→ P128)
- アウトプットレベル 1 または 2 が 0 になっていませんか？ (→ P 129)
- サンプルによっては、極端にフィルターをかけると音が聞こえなくなってしまう場合があります。(→ P 133)
- アンプリチュード EG のアタックレイトが極端に小さく設定されていませんか？ (→ P 137)
- サンプルの MIDI レシーブチャンネルは、正しく設定されていますか？ (→ P 145)
- サンプルレベルをコントロールするように設定されている外部コントローラーが 0 の状態になっていませんか？ (→ P 146)

音程がおかしい

- 外部 MIDI 機器のピッチベンドホイールが回されていませんか？

プログラムの設定に原因がある場合

- Transpose が 0 以外になっていませんか？ (→ P 90)
- ポルタメントが =Pgm になっているサンプルを使っているとき、ポルタメントの Rate が極端に低く (または Time が極端に大きく) なっていませんか？ (→ P 91)

サンプルの設定に原因がある場合

- オリジナルキーは正しく設定されていますか？ (→ P 127)
- ピッチコース、ピッチファインは正しく設定されていますか？ (→ P 129)
- フィクスドピッチで on が選択されていませんか？ (→ P 129)
- ランダムピッチで 0 以外が選択されていませんか？ (→ P 130)
- ピッチ EG が設定されていませんか？ (→ P 140)
- サンプルの Pitch Bias をコントロールするように設定されている外部コントローラーが上がって (あるいは下がって) いませんか？ (→ P 147)

ユーティリティの設定に原因がある場合

- マスターチューニングの Coarse、Fine は正しく設定されていますか？ (→ P 195)
- MIDI の Transpose が 0 以外に設定されていませんか？ (→ P 200)

レコーディングできない

- アナログ信号をレコーディングする場合、REC VOL つまみは上がっていますか？ (→ P 10)
- メモリーは空いていますか？連続した空きを作るときは、オプティマイズを行ってください。(→ P 151)
- Input は正しく選択されていますか？ (→ P 155)

データをセーブできない

- フロッピーディスク等のライトプロテクトタブがオンになっていませんか？ (→ P 16)
- フロッピーディスク、ハードディスクは正しくフォーマットされていますか？ (→ P 177 ～ 180)
- ハードディスクは正しくマウントされていますか？ (→ P 173)

その他

AD インプット機能が使えない

- プログラムの AD In の設定はオンになっていますか？ (→ P 107)
- AD インプットのアウトプット 1 または 2 で off 以外が選択されていますか？ (→ P 108)
- AD インプットのアウトプットレベル 1 または 2 が 0 になっていませんか？ (→ P 108)

サンプルのアドレスの微調整ができない

- オートが off 以外になっていませんか？ (→ P 123)

和音が出ない

- サンプルやイージーエディットの Poly/Mono で、Mono が選択されていませんか？ (→ P 96、127)
- サンプルやイージーエディットのオルタネートグループが off 以外に設定されていませんか？ (→ P 101、145)

音程によって音量や音色が変化する

- サンプルのレベルスケーリングが設定されていませんか？ (→ P 132)
- サンプルのフィルタースケーリングが設定されていませんか？ (→ P 135)

周期的に音色や音程、音量が変化する

- サンプルの LFO のカットオフモジュレーションデプスが 1 以上になっていませんか？ (→ P 144)
- サンプルの LFO のピッチモジュレーションデプスが 1 以上になっていませんか？ (→ P 144)
- サンプルの LFO のアンプリチュードモジュレーションデプスが 1 以上になっていませんか？ (→ P 144)
- サンプルのカットオフやピッチやアンプリチュードのモジュレーションデプスをコントロールするように設定されている外部コントローラーが上がって (下がって) いませんか？ (→ P 146)

受信した MIDI 情報のうち、特定の情報だけが欠落する

- ユーティリティで、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、アフタータッチ、ピッチベンドのいずれかが disable に設定されていませんか？ (→ P 200 ～ 201)

エラーメッセージ一覧

間違った操作をしたときや、設定がおかしいときなどに表示されるエラーメッセージの一覧です。

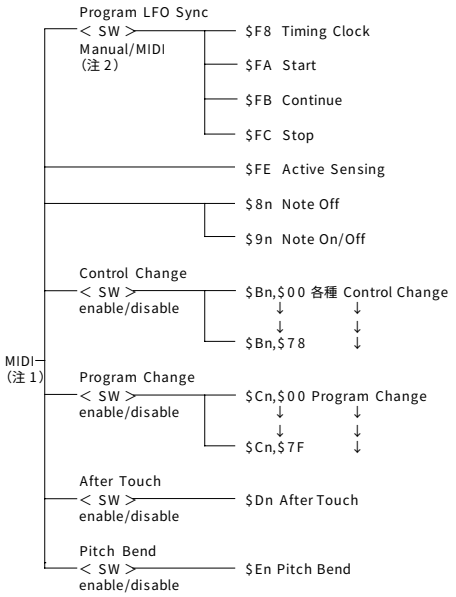
Audio CD is required.	外付けの CD-ROM ドライブにオーディオ CD がセットされていません。
Audition requires more memory.	ウェーブメモリーの空き容量が不足しており、ディスクからの直接発音ができません。
Bulk data error.	バルクダンプ処理が失敗しました。
Bulk protect switch is ON.	バルクプロテクトがオンの時にバルクデータや SCSI の通信メッセージが送られて来ました。
Cannot copy Volume to FD.	フロッピーディスクへのボリューム単位のコピーはできません。
Cannot create sample (>16MW).	16M ワードを超えるサンプルを生成しようとしました。
Cannot find associated file.	該当音色データにアサインされている音色ファイルが存在しません。
Cannot find disk.	ディスク操作の準備ができていません。
Cannot find CD-R.	CD-R ドライブ操作の準備ができていません。
Cannot find file.	指定したファイルが存在しません。
Cannot find SCSI or IDE disk.	SCSI ディスク又は IDE ディスクが見つかりませんでした。
Cannot revert this sample.	新規に作成されて以後未セーブのサンプルや、インポートされたサンプルをリバートすることはできません。
Cannot write to this disk.	CD-ROM 等の書き込みのできないディスクへの書き込みを行なおうとしました。
CD-R size overflow.	書き込もうとするデータが CD-R の容量を越えています。
DIG or OPT signal input is required.	DIGITAL IN 又は OPTICAL IN 端子にデジタルオーディオ信号が入力されていません。
Disk drive is not ready.	ディスクがセーブ、ロード可能な状態になっていません。
Disk is duplicated in list.	バックアップ元のディスクが重複して選択されています。
Disk is not formatted.	ディスクが A5000/A4000 用にフォーマットされていません。
Disk is write protected.	ディスクにライトプロテクトがかかっており、書き込みができませんでした。
Disk read/write error.	ディスクへのリード、ライト中にエラーが発生しました。
File is being accessed.	何らかの処理中のファイルを操作しようとしました。
MIDI buffer is full.	A5000/A4000 の処理が MIDI 入力に追い付きませんでした。
MIDI is busy.	バルクダンプやパラメータ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ました。
MIDI receive error.	MIDI 受信エラーが発生しました。
Name already exists.	指定した名前のファイル又はメモリー上のデータがすでに存在しています。
Non-existent track or index.	外付けの CD-ROM ドライブにセットされたオーディオ CD には、該当するトラック番号、インデックス番号がありません。
Not enough disk area or too many items.	ディスクの空き容量が不足しているか、ディスクに保存できるサンプル、サンプルバンク等の総数を超えたため、該当の操作ができませんでした。
Param memory full or too many samples.	パラメーターメモリーの空き容量が不足しているか、本体メモリーに保持できるサンプル、サンプルバンク等の総数を超えたため、該当の操作ができませんでした。
Please set device number.	デバイスナンバーがオフの状態でバルクデータの送受信をしようとしました。
Sample Bank is selected in list.	サンプルバンクをオーディオ CD に書き込むことはできません。
Sample processing failed.	波形処理コマンド実行時に、作業用ウェーブメモリーの空き容量が不足しているなどの原因で該当の操作ができませんでした。
SIMM configuration error.	増設 SIMM が 2 枚 1 組でセットされていないか、増設スロットの使用順序が正しくないなどの理由のため、A5000/A4000 を起動できませんでした。
SCSI terminator or device error.	SCSI に異常があります。ターミネーターや接続を確認して起動し直してください。
Some samples are copy protected.	コピープロテクトされたサンプルをエクスポートするか、オーディオ CD に書き込もうとしました。
Too many samples.	操作対象のサンプル数が多すぎて該当の操作ができませんでした。一度にアレンジ操作できるサンプル数は 128 個まで、また、1個のサンプルバンクに入れられるサンプル数は 127 個までです。
Too many takes.	New+ で連続レコーディングできる最大数 64 を超えたか、同一のサンプル名がすでに存在したためにサンプルが作成できませんでした。
Try physical format.	論理フォーマットできませんでした。物理フォーマットを行なってください。
Unknown disk or file format.	ファイルの中味が壊れているか、A5000/A4000 のフォーマットではありません。
Unsupported file format.	ファイルの中身が壊れているか、サポートされていないファイルフォーマットです。
Unsupported file name.	ファイル名が認識できませんでした。
Unsupported sampling frequency.	44.1kHz 以外のサンプリング周波数のサンプルは、オーディオ CD に書き込むことができません。
Verification error.	ディスクへの書き込みでベリファイエラーが発生しました。
Wave memory error.	ウェーブメモリーに何らかのエラーが発生しました。
Wave memory full.	ウェーブメモリーの空き容量が不足しており、該当の操作ができませんでした。

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

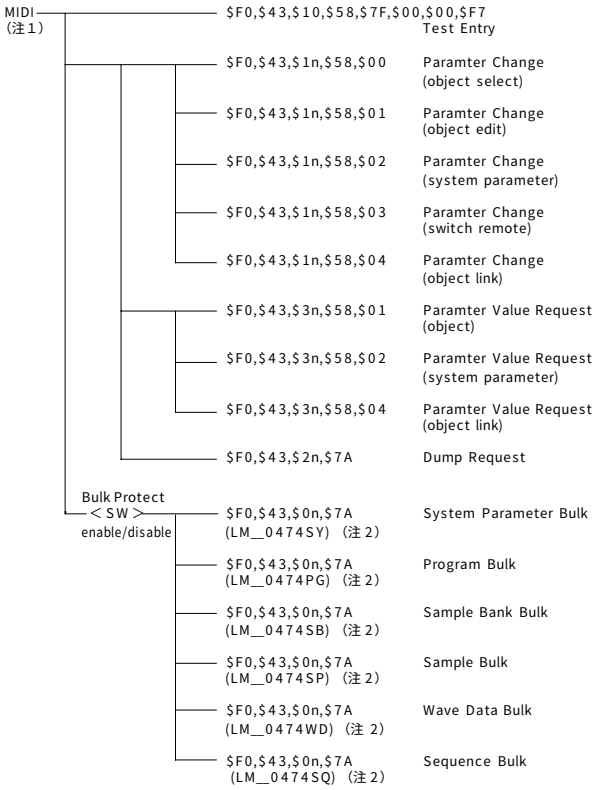
n..... MIDI receive channel
SW..... disable SW.



（注 1）A5000 の場合は A/B の 2 入力につき同様。
（注 2）A5000の場合は A/B の 2 入力のうち一方を選択。

＜ MIDI 受信条件＞ 2/3

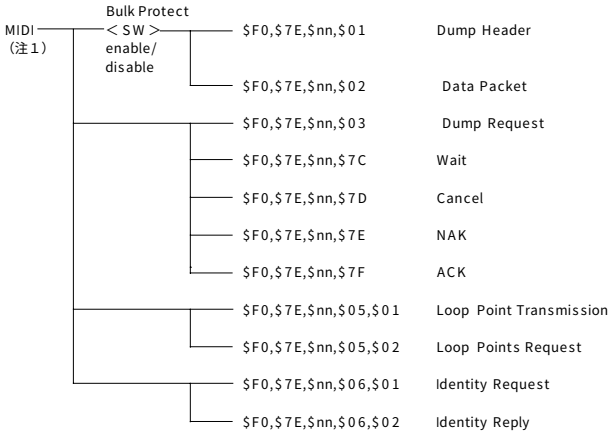
SW..... BULK protect SW.
n..... Device Number



（注 1）A5000 の場合は A/B の 2 入力のうち一方を選択。
（注 2）A5000 の場合はそれぞれ LM__0475**。

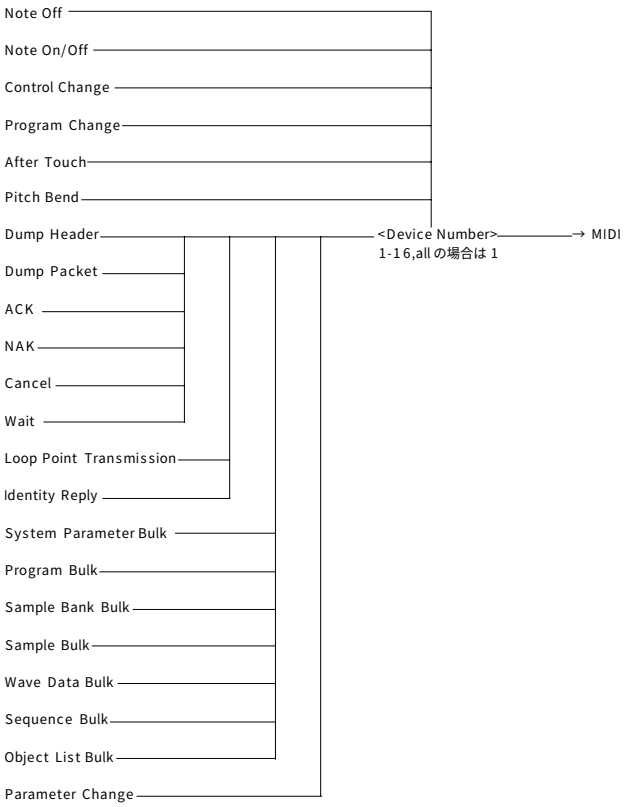
＜ MIDI 受信条件＞ 3/3

SW .....BULK protect SW.
nn .....Device Number



（注1）A5000 の場合は A/B の 2 入力のうち一方を選択。

＜ 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受信は以下の通り。

Program Mode = Single で Omni SW が on の時、Note ON/OFF、Control Change、Pitch Bend、After Touch、Prgoram Change に関しては Channel は意味を持たない。

Program Change SW が enable である時、Program Mode = Single であれば、Program Change は Basic Receive Channel で効果、Program Mode = Multi であれば各 Part に対応した受信 Channel で効果する。off の時は Program Change は行われない。但し内蔵 MIDI シーケンサーが記録動作中、Program Change を受信した場合には Program Change SW が off でも記録は行われる。

送信については、内蔵 MIDI シーケンサーの再生時、及び KNOB Control 機能、FKey Play 機能使用時に行われる。

MIDI シーケンサー再生時は、再生された MIDI イベントが内蔵音源に渡されるとともに、同等の内容を MIDI 送信する。

KNOB Control 機能においては、設定された Ch、Control# にて、KNOB の回転数に応じて値が送信される。

FKey Play 機能においては、設定された Ch、Note Number、Velocity にて Note On/Off が送信される。Note Off 送信時の Velocity は固定である。Note Off の表現は、$8n の場合、Velocity=0 での $9n の場合、ケースバイケースとなる。

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。

プログラム毎に動作するもの

cntrl#	parameter	data range	
5	Program Portamento Time	0...127	
0-120	Program Portamento Rate/Time	0...127	*
0-120	LFO S/H Speed	0...127	*
0-120	AD Input Pan	0...127	*
0-120	AD Input Level	0...127	*
0-120	AD Input L Pan	0...127	*
0-120	AD Input R Pan	0...127	*
0-120	AD Input L Level	0...127	*
0-120	AD Input R Level	0...127	*
0-120	Program Level	0...127	*
0-120	EF1 Level	0...127	*
0-120	EF1 Pan	0...127	*
0-120	EF1 Width	0...127	*
0-120	EF1 Parameter 1...16	0...127	*
0-120	EF2 Level	0...127	*
0-120	EF2 Pan	0...127	*
0-120	EF2 Width	0...127	*
0-120	EF2 Parameter 1...16	0...127	*
0-120	EF3 Level	0...127	*
0-120	EF3 Pan	0...127	*
0-120	EF3 Width	0...127	*
0-120	EF3 Parameter 1...16	0...127	*
0-120	EF4 Level	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF4 Pan	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF4 Width	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF4 Parameter 1...16	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF5 Level	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF5 Pan	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF5 Width	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF5 Parameter 1...16	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF6 Level	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF6 Pan	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF6 Width	0...127	* (A5000 only)
0-120	EF6 Parameter 1...16	0...127	* (A5000 only)
0-120	Program LFO Depth	0...127	*
0-120	Control 1 Range	0...127	*
0-120	Control 2 Range	0...127	*
0-120	Control 3 Range	0...127	*
0-120	Control 4 Range	0...127	*

* 印は Program Control の設定による。

プログラムの MIDI Channel 毎に動作するもの

cntrl#	parameter	data range
7	Volume(Level)	0...127
10	Pan	0...127
64	Sustain	0...127
65	Portament ON/OFF	0...127
66	Sostenute	0...127

サンプル、及びサンプルバンク毎に動作するもの

cntrl#	parameter	data range	
0-120	Pitch Mod Depth	0...127	*
0-120	Amp Mod Depth	0...127	*
0-120	Cutoff Mod Depth	0...127	*
0-120	Cutoff Bias	0...127	*
0-120	Filter Q/Width	0...127	*
0-120	Pan Bias	0...127	*
0-120	Pitch Bias	0...127	*
0-120	Sample Level	0...127	*
0-120	LFO Speed	0...127	*
0-120	LFO Delay	0...127	*
0-120	AEG Attack	0...127	*
0-120	AEG Decay	0...127	*
0-120	AEG Sustain Level	0...127	*
0-120	AEG Release	0...127	*
0-120	PEG Attack	0...127	*
0-120	PEG Decay	0...127	*
0-120	PEG Release	0...127	*
0-120	PEG Init Level	0...127	*
0-120	PEG Sustain Level	0...127	*
0-120	FEG Attack	0...127	*
0-120	FEG Decay	0...127	*
0-120	FEG Release	0...127	*
0-120	FEG Init Level	0...127	*
0-120	FEG Sustain Level	0...127	*
0-120	FEG Level	0...127	*
0-120	Pitch Bend	0...127	*
0-120	Wave Start Address	0...127	*
0-120	Cutoff Distance	0...127	*
0-120	Filter Gain	0...127	*
0-120	Sample Portamento Rate/Time	0...127	*
0-120	Sample Control 1 Range	0...127	*
0-120	Sample Control 2 Range	0...127	*
0-120	Sample Control 3 Range	0...127	*
0-120	Sample Control 4 Range	0...127	*
0-120	Sample Control 5 Range	0...127	*
0-120	Sample Control 6 Range	0...127	*

* 印は Sample Control の設定による。

2.1.5. モード メッセージ

常に動作するもの

cntrl#	parameter	data range
120	All sound off	0...127
121	Reset all controllers	0...127
123	All notes off	0...127

サンプル、及びサンプルバンク毎に動作するもの

cntrl#	parameter	data range
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，本機は該当する番号の Program を発音 / 編集対象に切り替える。但し Program Change SW が disable になっている場合には何もしない（内蔵の MIDI シーケンサーへの記録は off でも行われる）。Program Mode = Single であれば、Program Change は Basic Receive Channel で効果（Omni が on の時はいずれの受信チャンネルでも効果）、Program Mode = Multi であれば各 Part に対応した受信 Channel で効果する。

2.1.7. ピッチ ベンド

ＭＳＢ の 7 ビットをとり動作する。

また 3.1.4. の「コントロール チェンジ」の項において、「* 印は Program（または Sample）Control の設定による」と注釈されている機能については、cntrl# にピッチベンドを利用することができる。

2.1.8. チャンネル アフタータッチ

受信する。

また 2.1.4. の「コントロール チェンジ」の項において、「* 印は Program（または Sample）Control の設定による」と注釈されている機能については、cntrl# にチャンネル アフタータッチを利用することができる。

3. リアルタイムメッセージ

3.1. 受信

3.1.1. 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受信バッファーをクリアし , 音源の damp処理を行う。

3.1.2. タイミングクロック、スタート、コンティニュー、ストップ

Program LFO Sync が MIDI に設定されている場合、タイミングクロック（$F8)、スタート（$FA)、コンティニュー（$FB)、ストップ（$FC）各メッセージを受信し、LFO の周期及び位相、テンポ同期エフェクトの周期、時間設定値等を制御する。

4. UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE

4.1. SAMPLE DUMP STANDARD

送信は Sample のバルクダンプ送信を Format=SDS#nnnn で実行した時、あるいは Sample Dump Request を受信した時に行う。

MIDI 接続が open loop か closed loop かは自動判定し、ハンドシェークありなしを自動的に切替える。

各メッセージの Channel Number が Device Numberと一致する場合にそのメッセージは有 効となる。受信した Channel Number が $7F の場合は本体の Device Number とは無関係に受信処理が行われる。

Sample number は 0 ～ 1024 の範囲 (表示上 1 ～ 1025) 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 Sample number を認識し Sample number nnnnn 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     nnnnnnn = Channel Number
3     00000011     $03
4     0sssssss     sssssss = Sample number(LSB first)
5     0sssssss     sssssss =
6     11110111     $F7
```

本メッセージを受信した場合、Sample number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     nnnnnnn = Channel Number
3     01111111     $7F
4     0ppppppp     ppppppp = 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     nnnnnnn = Channel Number
3     01111110     $7E
4     0ppppppp     ppppppp = 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     $7E
2     0nnnnnnn     nnnnnnn = Channel Number
3     01111101     $7D
4     0ppppppp     ppppppp = Packet number
5     11110111     $F7
```

ダンプ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     $7E
2     0nnnnnnn     nnnnnnn = Channel Number
3     01111100     $7C
4     0ppppppp     ppppppp = Packet number
5     11110111     $F7
```

ダンプ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     nnnnnnn = Channel Number
3     00000001     $01
4     0sssssss     sssssss = Sample number(LSB first)
5     0sssssss     sssssss =
6     0eeeeeee     eeeeeee = Sample format
7     0fffffff     fffffff = Sample period(LSB first)
8     0fffffff     fffffff =
9     0fffffff     fffffff =
10    0ggggggg     ggggggg = Sample length(LSB first)
11    0ggggggg     ggggggg =
12    0ggggggg     ggggggg =
13    0hhhhhhh     hhhhhhh = Sustain loop start point(LSB first)
14    0hhhhhhh     hhhhhhh =
15    0hhhhhhh     hhhhhhh =
16    0iiiiiii     iiiiiii = Sustain loop end point(LSB first)
17    0iiiiiii     iiiiiii =
18    0iiiiiii     iiiiiii =
19    0ppppppp     ppppppp = Loop type
20    11110111     $F7
```

ダンプのヘッダー部である。

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 length	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 $00=forward only, $01=backward/forward, $7F=Loop off	ループタイプ

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     00000010     $02
4     0ppppppp     ppppppp = Packet number
5     0ddddddd     ddddddd ┐
        ↓            ↓     │Sample data(120byte)
124   0ddddddd     ddddddd ┘
125   01111111     1111111 = 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     00000101     $05
4     00000001     $01
5     0sssssss     sssssss = Sample number(LSB first)
6     0sssssss     sssssss =
7     0bbbbbbb     bbbbbbb = Loop number(LSB first)
8     0bbbbbbb     bbbbbbb =
9     0ccccccc     ccccccc = 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、sample dump 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       00000101        $05
4       00000010        $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       00000110        $06
4       00000001        $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       00000110     $06
4       00000010     $02
5       01000011     $43 = Manufacturers System Exclusive ID code
6       0fffffff     fffffff = Device family code(LSB first)
7       0fffffff     fffffff =
8       0ddddddd     ddddddd = Device family number code(LSB first)
9       0ddddddd     ddddddd =
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	$01DA	#0474（注1）
Software revision level	$nnnn	A4000/A5000 ソフトウェアバージョン

（注1）A5000 では、範囲 $01DB、内容 #0475

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

送信はバルクダンプ送信コマンドを実行した時、あるいは dump request を受信した時に行う。
受信はバルクプロテクトがオフの時のみ可能である。

データフォーマット

```
0       11110000        $F0
1       01000011        $43
2       0000nnnn        nnnn = Device Number
3       01111010        $7A
4       0bbbbbbb        ┐byte count
5       0bbbbbbb        ┘
6       01001100        $4C(ASCII"L")
7       01001101        $4D(ASCII"M")
8       00100000        $20(ASCII" ")
9       00100000        $20(ASCII" ")
10      00110000        $30(ASCII"0")
11      00110100        $34(ASCII"4")
12      00110111        $37(ASCII"7")
13      00110100        $34(ASCII"4")（注1）
14      0mmmmmmm        mmmmmmm = data format name 末尾(ASCII)
15      0mmmmmmm        mmmmmmm = data format name 末尾(ASCII)
16      0ccccccc        ┐
↓          ↓            │object name(ASCII 16byte)
31      0ccccccc        ┘
32      0ddddddd        dddddd = data
↓          ↓               ↓
        0sssssss        ssssss = check_sum
        11110111        $F7
```

（注1）A5000 では 00110101 $35(ASCII"5")。

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識別される。

mm	データの種類
"SY"	システムパラメーター バルク ダンプ
"PG"	プログラム バルク ダンプ
"SB"	サンプルバンク バルク ダンプ
"SP"	サンプル バルク ダンプ
"WD"	ウェーブデータ バルク ダンプ
"SQ"	シーケンス バルク ダンプ
"OL"	オブジェクトリスト バルク ダンプ

注)mm は ASCII コードである

object name は各 object の 16 文字の名前である。プログラムの object name は、各プログラムのプログラム番号（例 "001　　"）である。
システムパラメーターとオブジェクトリストは常に各々 "SystemParameters"、"Object List　" の固定文字列となる。

data 部は実際のデータの1バイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で2バイトに分割して送受信する。データ内容の詳細は付表1を参照のこと。

バイトカウントはバイトカウントとチェックサムにはさまれた部分の全バイト数。

チェック サムはバイトカウントとチェックサムにはさまれた部分の全バイトのエクスクルーシブ オア値である。

各バルクダンプにて、バイトカウントとチェックサムにはさまれた部分の送信バイト数は 4096 バイト以下である。それを超えるデータを送信する場合はデータを 4096 バイトごとに分割し、バイトカウントからチェックサムまでを複数回送信した後に F7 を送信する。この 2 回目以降の送信データには、上記 6 バイト目から 31バイト目のヘッダは存在しない。

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       0010nnnn        nnnn = Device Number
3       01111010        $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       00110100        $34(ASCII"4")
10      00110111        $37(ASCII"7")
11      00110100        $34(ASCII"4")（注1）
12      0mmmmmmm        mmmmmmm = data format name 末尾
13      0mmmmmmm        mmmmmmm = data format name 末尾
14      0ccccccc        ┐
↓          ↓            │object name(ASCII 16byte)
29      0ccccccc        ┘
30      11110111        $F7
```

（注1）A5000 では 00110101 $35(ASCII"5")。

12,13 バイト目の data format name 末尾によりリクエスト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
"PG"	プログラム バルク ダンプ
"SB"	サンプルバンク バルク ダンプ
"SP"	サンプル バルク ダンプ
"WD"	ウェーブデータ バルク ダンプ
"SQ"	シーケンス バルク ダンプ
"OL"	オブジェクトリスト バルク ダンプ

注)mm は ASCII コードである

object name は各 object の 16 文字の名前である。プログラムの object name は、各プログラムのプログラム番号（例 "001　　"）である。
システムパラメーター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 のみで識別される。

5.3. パラメーターチェンジ

object のパラメーター値変更は、まず parameter change（object select）の受信で変更対象 object が選択され、その後の parameter change（object edit）の受信でその変更対象 object のパラメーター値が変更される。
object select による対象 object の指定は、次回の object select を受信するまで有効であり、同一 object に対する object edit は連続して受信することができる。

送信は parameter value request を受信した時に行う。

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      01011000        $58  g=22,h=0
4      00000000        $00
5      0ccccccc        ┐
↓         ↓            │object name(ASCII 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 name は各 object の 16 文字の名前である。プログラムの object name は、各プログラムのプログラム番号（例"001　　"）である。

object type は以下の表に従う。

t	データの種類
20($14)	プログラム
17($11)	サンプルバンク
16($10)	サンプル
2($02)	ウェーブデータ
19($13)	シーケンス

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      01011000        $58  g=22,h=0
4      00000001        $01
5      0pppppp         ┐
↓         ↓            │parameter number P1-P6(6byte)
10     0pppppp         ┘
11     0ddddddd        ┐
↓         ↓            │data
       0ddddddd        ┘
       11110111        $F7
```

object select で指定された object のパラメーター値変更として機能する。

parameter number は付表 2 の P1,P2,,,P6 に対応する。

data のバイト数は各パラメーターごとに異なる。data 部は実際のデータの 1 バイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で 2 バイトに分割して送受信する。データ内容の詳細は付表 2 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      01011000        $58  g=22,h=0
4      00000010        $02
5      0pppppp         ┐
↓         ↓            │parameter number P1-P6 (6byte)
10     0pppppp         ┘
11     0ddddddd        ┐
↓         ↓            │data
       0ddddddd        ┘
       11110111        $F7
```

system parameter の parameter change として機能する。

parameter number は付表 2 の P1,P2,,,P6 に対応する。

data のバイト数は各パラメーターごとに異なる。data 部は実際のデータの 1 バイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で 2 バイトに分割して送受信する。データ内容の詳細は付表 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      01011000        $58  g=22,h=0
4      00000011        $03
5      0pppppp         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 2 を参照のこと。

switch number 123 ～ 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 123 ～ 127（KNOB ENCODER）のとき、data から 64 引いた値が ENCODER の回転数に相当するパルス数(30 パルス/ 1 回転)となり正数ならば右回転、負数では左回転と等価である。

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      01011000        $58  g=22,h=0
4      00000001        $01
5      0pppppp         ┐
↓         ↓            │parameter number P1-P6 (6byte)
10     0pppppp         ┘
11     11110111        $F7
```

object select で指定された object のパラメーターを parameter change として送信要求する。

parameter number は付表 2 の P1,P2,,,P6 に対応する。

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      01011000        $58  g=22,h=0
4      00000010        $02
5      0pppppp         ┐
↓         ↓            │parameter number P1-P6 (6byte)
10     0pppppp         ┘
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 number は付表 2 の P1,P2,,,P6 に対応する。

本メッセージは受信のみである。

5.3.7. オブジェクトリンクチェンジ

```
0      11110000        $F0
1      01000011        $43
2      0001nnnn        nnnn = Device Number
3      01011000        $58  g=22,h=0
4      00000100        $04
5      0ccccccc        ┐
↓         ↓            │upper object name(ASCII 16byte)
20     0ccccccc        ┘
21     0ttttttt        upper object type
22     0ccccccc        ┐
↓         ↓            │lower object name(ASCII 16byte)
37     0ccccccc        ┘
38     0ttttttt        lower object type
39     0ddddddd        data (0:link off, 1:link on)
40     11110111        $F7
```

指定された Object 間（プログラムとサンプル／サンプルバンク間ではプログラムが upper、サンプルバンクとサンプル間ではサンプルバンクが upper）のリンク状態を変更する。変更ができない条件となっている Object が指定された場合や、変更にサンプルの複製が必要な Object が指定された場合は何も行わない。

object name は各 object の 16 文字の名前である。プログラムの object name は、各プログラムのプログラム番号（例 "001　　"）である。

object type は以下の表に従う。

t	データの種類
20($14)	プログラム
17($11)	サンプルバンク
16($10)	サンプル

5.3.8. オブジェクトリンクリクエスト

```
0      11110000        $F0
1      01000011        $43
2      0011nnnn        nnnn = Device Number
3      01011000        $58  g=22,h=0
4      00000100        $04
5      0ccccccc        ┐
↓         ↓            │upper object name(ASCII 16byte)
20     0ccccccc        ┘
21     0ttttttt        upper object type
22     0ccccccc        ┐
↓         ↓            │lower object name(ASCII 16byte)
37     0ccccccc        ┘
38     0ttttttt        lower object type
39     11110111        $F7
```

受信すると、指定 Object 間（プログラムとサンプル／サンプルバンク間ではプログラムが upper、サンプルバンクとサンプル間ではサンプルバンクが upper）のリンク状態をオブジェクトリンクチェンジのフォーマットで送信する。本メッセージは受信のみである。

object name は各 object の 16 文字の名前である。プログラムの object name は、各プログラムのプログラム番号（例 "001　　"）である。

object type は以下の表に従う。

t	データの種類
20($14)	プログラム
17($11)	サンプルバンク
16($10)	サンプル

付表１　バルクダンプ

項目	形式	内容	data byte 1st	2nd	3rd	4th
offset	10 進数	アドレスオフセット	—			
data size	UC	1 byte(符号なし 8bit)	b7-b0	—	—	—
	SC	1 byte(符号付き 8bit, 2 の補数)	sign,b6-b0	—	—	—
	US	2 byte(符号なし 16bit)	b15-b8	b7-b0	—	—
	SS	2 byte (符号付き 16bit, 2 の補数)	sign,b14-b8	b7-b0	—	—
	UL	4 byte(符号なし 32bit)	b31-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	SL	4 byte (符号付き 32bit, 2 の補数)	sign,b30-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	*n	各形式のデータが n 個連続する	—			
value	c	\ を除く表示可能な ASCII コード	—			
	b	ビットマップ形式 ビット位置は name の欄を参照のこと	—			
	—	未使用又は内部用途のため、0 が望ましい	—			
name	[ ]	パラメーターブロック 内容は各パラメーターブロックを参照のこと	—			

各 data byte は各々上位 /下位の 4bit に分割され、2byte の MIDI data に変換されて送受信される。

original data byte		b7,b6,b5,b4,b3,b2,b1,b0
MIDI data	1st byte	0,0,0,0,b7,b6,b5,b4
	2nd byte	0,0,0,0,b3,b2,b1,b0

1.1 音色パラメーターバルクダンプ

■ 1.1.1 プログラムバルクダンプ　408+56*(number of samples)byte

offset	data size	value	name
0000	64byte		[Common]
0064	UC*8	c	program name
0072	UC	b	b0:AD in on, b2-1:AD in source, b5-3:effect1-3 connection, b7-6:program LFO sync
0073	UC	b	b2-0:program LFO cycle, b5-3:program LFO wave, b7-6:program LFO initial phase
0074	US	b	b0:MIDI channelA01 controller reset... b15:MIDI channelA16 controller reset
0076	US	b	b0:MIDI channelA01 note on normal/toggle... b15:MIDI channelA16 note on normal/toggle
0078	SC	±63	AD in (L) pan
0079	UC	—	reserved
0080	UC	—	reserved
0081	UC	—	reserved
0082	UC	—	reserved
0083	UC	0-127	program level
0084	SC	—	reserved
0085	SC	—	reserved
0086	SC	±127	program transpose
0087	SC	-2,-1,0-32	program LFO reset MIDI channel（注 2）
0088	UC	0-3	program portamento type
0089	UC	0-127	program portamento rate
0090	UC	0-127	program portamento time
0091	UC	0-127	S/H speed
0092	UC	25-250	program LFO tempo
0093	SC	-1,0-127	program LFO reset note（注 2）
0094	US	0-999	number of assigned samples（注 1）
0096	120byte		[Effect Parameter]*3 (effect1-3)
0216	16byte	—	reserved
0232	120byte		[Effect Parameter]*3 (effect4-6) (A5000 only)
0352	16byte		[Control]*4 (program control1-4)
0368	US	b	b0:MIDI channel B01 controller reset... b15:MIDI channel B16 controller reset (A5000 only)
0370	US	b	b0:MIDI channel B01 note on normal/toggle... b15:MIDI channel B16 note on normal/toggle (A5000 only)
0372	UC	b	b2-0:effect4-6 connection (A5000 only)
0373	UC	0-12	AD in (L) output1（注 4）
0374	UC	0-127	AD in (L) level1
0375	UC	0-12	AD in (L) output2（注 4）
0376	UC	0-127	AD in (L) level2
0377	SC	±63	AD in R pan
0378	UC	0-12	AD in R output1（注 4）
0379	UC	0-127	AD in R level1
0380	UC	0-12	AD in R output2（注 4）
0381	UC	0-127	AD in R level2
0382	UC*16	0-127	program LFO step wave value1-16
0398	UC	b	b2-0:total steps of step wave, b4-3:step wave slope
0399	9byte	—	reserved
0408	56*n byte		[Easy Edit Parameter]*(number of samples)

（注 1）ToPgm が on になっている sample, sample bank 数
（注 2）-2:off, -1:AUDITION, 0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(A5000 only)
（注 3）-1:all
（注 4）「2.1.1 プログラムパラメーター」の注 8 参照

■ 1.1.2 サンプルバンクバルクダンプ　312+20*(number of samples)byte

offset	data size	value	name
0000	64byte		[Common]
0064	224byte		[Sample Parameter]
0288	UL	b	sample bank value enable（注 1）
0292	UL	b	sample bank value enable（注 2）
0296	UL	b	sample bank value enable（注 3）
0300	UL	—	reserved
0304	UC	0-127	number of assigned samples
0305	UC*7	—	reserved
0312	20*n byte		[Sample Bank Member]*(number of samples)

（注 1）b31(MSB)...b0(LSB):P2=31...0
（注 2）b31(MSB)...b0(LSB):P2=63...32
（注 3）b31(MSB)...b0(LSB):P2=95...64
上記 P2 は「2.1.4 パラメーターブロック」の [Sample Parameter] block の P2=0-88 に対応。

■ 1.1.3 サンプルバルクダンプ　336byte

offset	data size	value	name
0000	64byte		[Common]
0064	UC*16	c	linked wave object name L（注 1）
0080	UC*16	c	linked wave object name R（注 1）
0096	UL*2	—	reserved
0104	UL*2	—	reserved
0112	224byte		[Sample Parameter]

（注 1）先頭 byte が $00 の場合、アサインなし。

■ 1.1.4 ウェーブデータバルクダンプ

offset	data size	value	name
0000	US	0-65535	packet number（注 1）
0002	64byte		[Common]（注 2）
0066	SS	—	reserved（注 2）
0068	US	—	reserved（注 2）
0070	US	—	reserved（注 2）
0072	US	—	reserved（注 2）
0074	US*n		wave data

（注 1）本バルクダンプにて、バイトカウントとチェックサムにはさまれた部分の送信バイト数は 4096 バイト以下であり、それを超える wave data 部分がある場合は、以降複数のウェーブデータバルクダンプに分割して送信される。packet number は、バルクダンプの送信順序を示し、分割の有無に関わらず先頭のバルクダンプでは 0 となる。
（注 2）2 番目以降のバルクダンプでは送信されず、packet number に続いて wave data が送信される。

■ 1.1.5 シーケンスバルクダンプ 72+(sequence data byte size)byte

offset	data size	value	name
0000	64byte		[Common]
0064	US	50-250	original tempo
0066	US	—	reserved
0068	US	—	reserved
0070	US	—	reserved
0072	UC*n		sequence data (n='size' in [Common])

■ 1.1.6 オブジェクトリストバルクダンプ 17*(number of all objects)byte

offset	data size	value	name
0000	UC		object type（注 1）
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			
:			

（注 1）sample:16, sample bank:17, sequence:19, program:20"

■ 1.1.7 パラメーターブロック

[Common]　64byte

offset	data size	value	name
0000	UC		object type（注 1）
0001	UC	—	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*2	—	reserved
0020	UL		size（注 2）
0024	UC*16	—	reserved
0040	UC*16	—	reserved
0056	UC	—	reserved
0057	UC*3	—	reserved
0060	UL	—	reserved

（注 1）sample:16, sample bank:17, sequence:19, program:20
（注 2）wave data bulk dump 時は wave data word size,
sequence bulk dump 時は sequence data byte size,
それ以外の場合は 0

[Control]　4byte

offset	data size	value	name
0000	UC	0-126	control device
0001	UC	0-m	control function（注 1）
0002	UC	0-3	control type
0003	SC	±63	control range

（注 1）program:m=71(A4000),128(A5000), sample:m=36
「2.1.1 プログラムパラメーター」の注 9、「2.1.4 パラメーターブロック」の注 11 参照

[Sample Parameter]　224byte

offset	data size	value	name
0000	24byte	-	reserved
0024	UL	b	b0:linked to program001...b31:program032
0028	UL	b	b0:linked to program033...b31:program064
0032	UL	b	b0:linked to program065...b31:program096
0036	UL	b	b0:linked to program097...b31:program128
0040	UC	b	b0:sample bank member（注 8）, b1:mono sample, b2:expanded（注 1）
0041	UC	b	b0:reserved, b1:mono mode, b2:key x-fade on, b3:reserved, b4:fixed pitch on, b7-6:EQ type
0042	UC	0-32	MIDI receive channel（注 5）
0043	UC	0-13	pitch bend type
0044	UC	0-24	pitch bend range
0045	SC	±127	coarse tune
0046	UC	0-127	original key L
0047	UC	0-127	original key R（注 7）
0048	US	1-65535	sampling frequency L
0050	US	1-65535	sampling frequency R（注 7）
0052	SC	±63	fine tune L
0053	SC	±63	fine tune R（注 7）
0054	SS*2	—	reserved
0058	UC	0-127,128	key range high (>=low) （注 2）
0059	SC	-1,0-127	key range low (<=high)（注 3）
0060	UC	—	reserved
0061	UC	0-5	loop mode
0062	US	8000-15999	loop tempo 80.00-159.99
0064	UL	0-16777215	wave start address L
0068	UL	0-16777215	wave start address R（注 7）
0072	UL	0-16777215	wave length L
0076	UL	0-16777215	wave length R（注 7）
0080	UL	0-16777215	loop start address L
0084	UL	0-16777215	loop start address R（注 7）
0088	UL	0-16777215	loop length L (end - start +1)
0092	UL	0-16777215	loop length R (end - start +1)（注 7）
0096	SC	±63	start address velocity sensitivity
0097	UC	0-16	filter type（注 9）
0098	UC	0-127	filter cutoff frequency
0099	UC	0-127	filter Q/width
0100	UC	0-127	cutoff key scaling break point 1 (<=2)
0101	UC	0-127	cutoff key scaling break point 2 (>=1)
0102	SC	±127	cutoff key scaling level 1
0103	SC	±127	cutoff key scaling level 2
0104	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity（注 4）
0105	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity（注4）
0106	SC	±7	detune
0107	SC	±63	dephase
0108	SC	±63	expand width
0109	UC	0-63	random pitch
0110	UC	0-127	sample level
0111	SC	-64, ±63	pan（注 10）
0112	UC	0-127	velocity low limit
0113	UC	±127	velocity offset
0114	UC	0-127	velocity range high (>=low)
0115	UC	0-127	velocity range low (<=high)
0116	UC	0-127	level key scaling break point 1 (<=2)
0117	UC	0-127	level key scaling break point 2 (>=1)
0118	UC	0-127	level key scaling level 1
0119	UC	0-127	level key scaling level 2
0120	SC	±127	velocity sensitivity
0121	UC	0-16	alternate group number
0122	UC	4-58	EQ frequency
0123	SC	52-76	EQ gain
0124	UC	10-120	EQ width
0125	SC	±63	cutoff distance
0126	UC	0-127	FEG attack rate
0127	UC	0-127	FEG decay rate
0128	UC	0-127	FEG release rate
0129	SC	±127	FEG init level
0130	SC	±127	FEG attack level
0131	SC	±127	FEG sustain level
0132	SC	±127	FEG release level
0133	SC	±7	FEG rate key scaling
0134	SC	±63	FEG rate velocity sensitivity
0135	SC	±63	FEG attack level velocity sensitivity
0136	SC	±63	FEG level velocity sensitivity
0137	UC	0-127	PEG attack rate
0138	UC	0-127	PEG decay rate
0139	UC	0-127	PEG release rate
0140	SC	±127	PEG init level
0141	SC	±127	PEG attack level
0142	SC	±127	PEG sustain level
0143	SC	±127	PEG release level
0144	SC	±7	PEG rate key scaling
0145	SC	±63	PEG rate velocity sensitivity
0146	SC	±63	PEG level velocity sensitivity
0147	UC	±63	PEG range
0148	UC	0-127	AEG attack rate
0149	UC	0-127	AEG decay rate
0150	UC	0-127	AEG release rate
0151	UC*2	—	reserved
0153	UC	0-127	AEG sustain level
0154	UC	—	reserved
0155	UC	0-2	AEG attack mode
0156	SC	±7	AEG rate key scaling
0157	SC	±63	AEG rate velocity sensitivity
0158	UC	0-3	LFO wave
0159	UC	0-127	LFO speed
0160	UC	0-127	LFO delay time
0161	UC	b	b0:LFO sync on, b1:cutoff mod phase invert on, b2:pitch mod phase invert on
0162	UC	0-127	cutoff mod depth
0163	UC	0-127	pitch mod depth
0164	UC	0-127	amplitude mod depth
0165	UC*4	—	reserved
0169	SC	±31	filter gain
0170	US*5	—	reserved
0180	UL	0-16777215	wave end address
0184	UL	0-16777215	loop end address
0188	24byte		[Control]*6 (sample control1-6)
0212	UC	0-127	velocity x-fade high
0213	UC	0-127	velocity x-fade low
0214	UC	0-12	output1
0215	UC	0-127	output1 level
0216	UC	0-12	output2
0217	UC	0-127	output2 level
0218	UC	0-5	sample portamento type
0219	UC	0-127	sample portamento rate
0220	UC	0-127	sample portamento time
0221	UC*3	—	reserved

（注 1）detune または dephase が± 0 以外で mono sample の時 1。
（注 2）128:"=Orig"
（注 3）-1:"=Orig"
（注 4）64-68:"Rnd1"-"Rnd5"
（注 5）0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(A5000 only)
（注 6）-64:"Rnd"
（注 7）R=L。
（注 8）1: いずれかの Sample Bank に属する。
（注 9）「2.1.4 パラメータブロック」の注 7 参照。

[Sample Bank Member]　20byte

offset	data size	value	name
0000	UC*16	c	assigned sample name
0016	UL	—	reserved

[Easy Edit Parameter]　56byte

offset	data size	value	name
0000	UC*16	c	assigned sample(bank) name
0016	UL	—	reserved
0020	UC		assigned object type（注 1）
0021	SC	-1,0-32	MIDI receive channel assign（注 4）
0022	SC	± 127	level offset
0023	SC	± 127	velocity sensitivity
0024	SC	± 127	pan offset
0025	SC	± 127	velocity x-fade high offset
0026	SC	± 127	fine tune offset
0027	SC	± 127	velocity x-fade low offset
0028	SC	± 127	coarse tune offset
0029	SC	-1,0-12	output1（注 5）
0030	UC	0-127	key limit high (>=low)
0031	UC	0-127	key limit low (<=high)
0032	SC	± 127	key range shift
0033	UC	0-127	velocity limit high (>=low)
0034	UC	0-127	velocity limit low (<=high)
0035	UC	b	b0:portamento, b2:mono mode, b4:key x-fade on, b6:reserved（注 3）
0036	SC	-1,0-16	alternate group number（注 2）
0037	SC	± 127	AEG attack rate offset
0038	SC	± 127	AEG decay rate offset
0039	SC	± 127	AEG release rate offset
0040	SC	-1,0-12	output2（注 5）
0041	SC	± 127	filter cutoff offset
0042	SC	± 63	filter gain offset
0043	SC	± 31	filter Q/width offset
0044	SC	± 127	cutoff distance offset
0045	SC	—	reserved
0046	SC	—	reserved
0047	SC	± 127	output1 level offset
0048	SC	—	reserved
0049	SC	—	reserved
0050	SC	± 127	output2 level offset
0051	UC	0-1	MIDI control on
0052	UC	—	reserved
0053	UC*3	—	reserved

（注1）sample:16, sample bank:17

（注 2）-1:"=sample"
（注 3）各 bn 及び bn+1 が共に 1:"=sample"
（注 4）-1:"=sample", 0-15:A01-A16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(A5000 only)
（注 5）-1:"=sample", 「2.1.1 プログラムパラメーター」の注 8 参照

[Effect Parameter]　40byte

offset	data size	value	name
0000	UC	0-1	bypass
0001	UC	0-127	input level
0002	UC	0-127	output level
0003	SC	±63	output pan
0004	UC	0-5	output
0005	SC	-126-0	width
0006	UC	0-96	effect type
0007	UC	—	reserved
0008	US*16		effect parameter1-16

1.2 システムパラメーターバルクダンプ

■ 1.2.1 システムパラメータバルクダンプ　4064byte

offset	data size	value	name
0000	UC*16	—	reserved

0016	SC	± 63	master fine tune
0017	SC	± 127	master coarse tune
0018	SC	± 127	master transpose
0019	UC	0-17	velocity curve
0020	UC	0-31	MIDI basic receive channel
0021	UC	0-5	stereo to assignable out
0022	UC	b	b0:omni on, b1:program change enable, b2:wave address auto length lock, b3:auto zero, b4:auto snap, b5:audition with easy edit, b6:audition with effect, b7:play&load
0023	UC	-1,0-32	knob2 control MIDI transmit channel（注 3）
0024	UC	-1,0-32	knob3 control MIDI transmit channel（注 3）
0025	UC	-1,0-32	knob4 control MIDI transmit channel（注 3）
0026	UC	-1,0-32	knob5 control MIDI transmit channel（注 3）
0027	UC	0-120	knob2 control device
0028	UC	0-120	knob3 control device
0029	UC	0-120	knob4 control device
0030	UC	0-120	knob5 control device
0030	UC	0-32	fkey1 play MIDI transmit channel
0032	UC	0-32	fkey2 play MIDI transmit channel
0033	UC	0-32	fkey3 play MIDI transmit channel
0034	UC	0-32	fkey4 play MIDI transmit channel
0035	UC	0-32	fkey5 play MIDI transmit channel
0036	UC	0-32	fkey6 play MIDI transmit channel
0037	UC	0-127	fkey1 play note number
0038	UC	0-127	fkey2 play note number
0039	UC	0-127	fkey3 play note number
0040	UC	0-127	fkey4 play note number
0041	UC	0-127	fkey5 play note number
0042	UC	0-127	fkey6 play note number
0043	UC	1-127	fkey1 play velocity
0044	UC	1-127	fkey2 play velocity
0045	UC	1-127	fkey3 play velocity
0046	UC	1-127	fkey4 play velocity
0047	UC	1-127	fkey5 play velocity
0048	UC	1-127	fkey6 play velocity
0049	UC	0-4	stereo output level offset
0050	UC	4-40	total EQ low boost frequency
0051	UC	52-76	total EQ low boost gain
0052	UC	b	b3-0:loop remix variation, b7-4:loop remix type
0053	UC	4-40	total EQ low frequency
0054	UC	52-76	total EQ low gain
0055	UC	10-120	total EQ low width
0056	UC	4-58	total EQ mid frequency
0057	UC	52-76	total EQ mid gain
0058	UC	10-120	total EQ mid width
0059	UC	28-58	total EQ high frequency
0060	UC	52-76	total EQ high gain
0061	UC	10-120	total EQ high width
0062	UC	0-1	program mode
0063	UC	b	b0:loop remix auto audition, b1:knob control MIDI out, b2:fkey play MIDI out
0064	UC*32	0-127	multi part A01-B16 program number1-128
0096	360byte		loop remix registered data
0456	UC	0-7	loop remix zone start point
0457	UC	1-8	loop remix zone end point (>start)
0458	UC	0-4	assignable L&R output level offset
0459	UC	0-4	assignable 1&2 output level offset
0460	UC	0-4	assignable 3&4 output level offset
0461	UC	0-4	assignable 5&6 output level offset
0462	UC	0-4	DIG&OPT output level offset
0463	UC	—	reserved

0464	UC	0-7	self SCSI ID
0465	UC*3	—	reserved
0468	UL	b	b9:IDE save mount on b8:IDE master mount on b7-0:SCSI ID7-0 mount on
0472	UL	—	reserved
0473	UC	0-98	top partition 1-99
0474	UC*6	—	reserved

0480	US	—	reserved
0482	US	b	b15-12:effect type1 favorite parameter1 b11-8:effect type1 favorite parameter2 b7-4:effect type1 favorite parameter3 b3-0:effect type1 favorite parameter4
0484	US*95	b	effect type2-96 favorite parameters
0674	US*31	—	reserved

0736	UC	—	reserved
0737	UC	0-1	effect edit type
0738	UC	0-4	knob2 control type
0739	UC	0-4	knob3 control type
0740	UC	0-4	knob4 control type
0741	UC	0-4	knob5 control type
0742	UC	0-5	assignable key function
0743	UC	0-1	audition key function
0744	UC	0-1	page mode at mode change
0745	UC	0-1	page mode at function change
0746	UC	0-1	note display type
0747	UC*4	—	reserved
0751	UC	0-3	end address display type
0752	UC	0-3	import view
0753	UC	0-1	knob1 type
0754	UC*4	—	reserved
0758	UC	0-2	sort type at sample select page
0759	UC	0-2	sort type at tree view page
0760	UC	0-2	sort type at samplebank page
0761	UC	0-7	CD-R SCSI ID
0762	UC	0-4	CD-R write speed
0763	UC*37	—	reserved
0800	120byte		[Effect Parameter]*3 (rec effect1-3)
0920	UC	0-3	record type
0921	UC	0-1	record sample mono/stereo
0922	UC	0-4	record input
0923	UC	0-3	record frequency（注 1）
0924	UC	0-5	pre trigger time
0925	UC	0-1	start trigger type
0926	UC	0-1	stop trigger type
0927	UC	0-63	start edge level
0928	UC	0-63	stop edge level
0929	SC	0-2	record map to
0930	UC	-1,0-127	record key range low（注 4）
0931	UC	0-127,128	record key range high（注 5）
0932	SC	0-127	record original key
0933	UC	0-1	auto normalize on
0934	SC	-1,0-7	external control SCSI ID（注 2）
0935	UC	1-99	external control start track
0936	UC	1-99	external control start index
0937	UC	0-5	monitor output
0938	UC	0-127	monitor level
0939	UC	0-127	click level
0940	US	8000-15999	click tempo 80.00-159.99
0942	UC	1-15	click beat
0943	UC	0-1	monitor on
0944	UC	0-1	record map manual/auto
0945	UC	0-127	record map auto original key
0946	UC	0-1	record map key white/all
0947	UC*8	—	reserved
0955	UC*16	—	reserved
0971	UC	0-1	AD input gain line/mic
0972	UC*3	—	reserved
0975	UC*5	—	reserved

0980	UC*8	—	reserved

0988	UC*2	—	reserved
0990	UC	0-1	bulk protect
0991	UC	0-1	after touch disable
0992	UC	0-1	control change disable
0993	UC	0-1	pitch bend disable
0994	UC	—	reserved
0995	UC	0-17	MIDI device number
0996	UC	0-1	SysEx receive port (reserved in A4000)
0997	UC*7	—	reserved
----- レジストパラメーター関連 ----------			
1004	224byte		[Sample Parameter]
1228	120byte		[Effect Parameter]*3 (effect1-3)
1348	16byte		reserved
1364	120byte		[Effect Parameter]*3 (effect4-6) (A5000 only)
1484	16byte		[Control]*4 (program control1-4)
1500	US	b	b0:MIDI channel B01 controller reset... b15:MIDI channel B16 controller reset (A5000 only)

1502	US	b	b0:MIDI channel B01 note on normal/toggle... b15:MIDI channel B16 note on normal/toggle (A5000 only)
1504	UC	b	b2-0:effect connect (effect4-6)
1505	UC	0-12	AD in (L) output1
1506	UC	0-127	AD in (L) level1
1507	UC	0-12	AD in (L) output2
1508	UC	0-127	AD in (L) level2
1509	SC	± 63	AD in R pan
1510	UC	0-12	AD in R output1
1511	UC	0-127	AD in R level1
1512	UC	0-12	AD in R output2
1513	UC	0-127	AD in R level2
1514	UC*16	0-127	program LFO step wave value1-16
1530	UC	b	b2-0: step wave total steps, b4-3:step wave slope
1531	UC*9	—	reserved
1540	UC*8	—	reserved
1548	UC	b	b0:AD in on, b2-1:AD in source, b5-3:effect connection(effect1-3), b7-6:program LFO sync
1549	UC	b	b2-0:program LFO cycle, b5-3:program LFO wave, b7-6:program LFO initial phase
1550	US	b	b0:MIDI channel A01 controller reset... b15:MIDI channel A16 controller reset
1552	US	b	b0:MIDI channel A01 note on normal/toggle... b15:MIDI channel A16 note on normal/toggle
1554	SC	± 63	AD in (L) pan
1555	UC	—	reserved
1556	UC	—	reserved
1557	UC	—	reserved
1558	UC	—	reserved
1559	UC	0-127	program level
1560	SC	—	reserved
1561	SC	—	reserved
1562	SC	± 127	program transpose
1563	SC	-2,-1,0-32	program LFO reset MIDI channel（注 6）
1564	UC	0-3	program portamento type
1565	UC	0-127	program portamento rate
1566	UC	0-127	program portamento time
1567	UC	0-127	S/H speed
1568	UC	25-250	program LFO tempo
1569	SC	-1,0-127	program LFO reset note（注7）
1570	UC*10	—	reserved

1580	UC	0-1	sequence MIDI port B/A
1581	UC*15	—	reserved
1596	UC	0-1	DIG&OPT output 20bit/24bit
1597	UC*2467	—	reserved

（注 1）analog in 時は 44.1kHz に対し、digital in 時は入力信号に対し、0:x1, 1:x1/2, 2:x1/4, 3:x1/8
（注 2）-1:off
（注 3）-1:AUDITION
（注 4）128:"=Orig"
（注 5）-1:"=Orig"
（注 6）-2:off, -1:AUDITION, 0-15:A01-A16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16 (A5000 only)
（注 7）-1:all

付表 2　パラメーターチェンジ

項目	形式	内容	data byte 1st	2nd	3rd	4th
P1...P6	10 進数	パラメーターナンバー	—			
	—	don't care	—			
data size	UC	1 byte (符号なし 8bit)	b7-b0	—	—	—
	SC	1 byte (符号付き 8bit, 2 の補数)	sign,b6-b0	—	—	—
	US	2 byte (符号なし 16bit)	b15-b8	b7-b0	—	—
	SS	2 byte (符号付き 16bit, 2 の補数)	sign,b14-b8	b7-b0	—	—
	UL	4 byte (符号なし 32bit)	b31-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	SL	4 byte (符号付き 32bit, 2 の補数)	sign,b30-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	*n	各形式のデータが n 個連続する	—			
value	c	\ を除く表示可能な ASCII コード	—			
	b	ビットマップ形式 ビット位置は name の欄を参照のこと	—			
	—	未使用又は内部用途	—			
name	[ ]	パラメーターブロック 内容は各パラメーターブロックを参照のこと	—			

2.1 オブジェクトエディット

各 data byte は各々上位 / 下位の 4bit に分割され、2byte の MIDI data に変換されて送受信される。

original data byte		b7,b6,b5,b4,b3,b2,b1,b0
MIDI data	1st byte	0,0,0,0,b7,b6,b5,b4
	2nd byte	0,0,0,0,b3,b2,b1,b0

■ 2.1.1 プログラムパラメーター

P1	P2	P3	P4	P5	P6	data size	data value	name
0								[Common]
1	0	—	—	—	—	UC*8	c	program name (read only)
1	1	0-31	—	—	—	UC	0,1	controller reset for MIDI ch A01-B16（注 5）
1	2	0-31	—	—	—	UC	0,1	note on normal/toggle for MIDI ch A01-B16（注 5）
1	3	—	—	—	—	UC	0,1	AD in on
1	4	—	—	—	—	UC	0-2	AD in source
1	5	—	—	—	—	SC	± 63	AD in (L) pan
1	6	—	—	—	—	UC	0-12	AD in (L) output1（注 8）
1	7	—	—	—	—	UC	0-127	AD in (L) output1 level
1	8	—	—	—	—	UC	0-12	AD in (L) output2（注 8）
1	9	—	—	—	—	UC	0-127	AD in (L) output2 level
1	10	—	—	—	—	UC	0-127	program level
1	11	—	—	—	—	UC	0-6	program LFO cycle
1	12	—	—	—	—	UC	0,1	program LFO sync
1	13	—	—	—	—	SC	± 127	program transpose
1	14	—	—	—	—	UC	25-250	program LFO tempo
1	15	—	—	—	—	UC	0-6	program LFO wave
1	16	—	—	—	—	UC	0-3	program portamento type
1	17	—	—	—	—	UC	1-127	program portamento rate
1	18	—	—	—	—	UC	1-127	program portamento time
1	19	—	—	—	—	UC	0-127	S/H speed
1	20	—	—	—	—	US	0-999	number of assigned samples
1	21	0-5	0	—	—	UC	0,1	effect1-6 bypass（注 6）
1	21	0-5	1	—	—	UC	0-127	effect1-6 input level（注 6）
1	21	0-5	2	—	—	UC	0-127	effect1-6 output level（注 6）
1	21	0-5	3	—	—	SC	± 63	effect1-6 output pan（注 6）
1	21	0-5	4	—	—	UC	0-87	effect1-6 type（注 6）
1	21	0-5	5	0-15	—	SS	—	effect1-6 parameter1-16（注 6）
1	21	0-5	6	—	—	UC	0-5	effect1-6 output（注 6）
1	21	0-5	7	—	—	SC	-126-0	effect1-6 width（注 6）
1	22	0-3	0	—	—	UC	0-126	program control device 1-4
1	22	0-3	1	—	—	UC	0-128	progam control function 1-4（注 9）
1	22	0-3	2	—	—	UC	0-3	program control type 1-4
1	22	0-3	3	—	—	SC	± 63	program control range 1-4
1	23	—	—	—	—	UC	0-4	effect1-3 connection
1	24	—	—	—	—	UC	0-3	program LFO initial phase
1	25	—	—	—	—	UC	-2,-1,0-32	program LFO reset MIDI channel（注 2）
1	26	—	—	—	—	UC	-1,0-127	program LFO reset note（注 3）
1	27	—	—	—	—	SC	± 63	AD in R pan
1	28	—	—	—	—	UC	0-12	AD in R output1（注 8）
1	29	—	—	—	—	UC	0-127	AD in R output1 level
1	30	—	—	—	—	UC	0-12	AD in R output2（注 8）
1	31	—	—	—	—	UC	0-127	AD in R output2 level
1	32	—	—	—	—	UC	0-4	effect4-6 connection (A5000 only)
1	33	—	—	—	—	UC	0-6	total steps of program LFO step wave
1	34	—	—	—	—	UC	0-3	program LFO step wave slope
1	35	0-15	—	—	—	UC	0-127	program LFO step wave value1-16
イージーエディットパラメーター関連 P2 x 100 + P3 が、program にアサインされている sample(bank) の番号。 P2=9 の場合のみ、P3=0-98。								
2	0-9	0-99	0	—	—	UC*16	c	assigned sample(bank) name (read only)（注 10）
2	0-9	0-99	1	—	—	—	—	reserved
2	0-9	0-99	2	—	—	SC	-1,0-32	MIDI receive channel assign（注 7）
2	0-9	0-99	3	0	—	SC	± 127	level offset
2	0-9	0-99	4	0	—	SC	± 127	pan offset
2	0-9	0-99	5	0	—	SC	± 127	fine tune offset
2	0-9	0-99	6	0	—	SC	± 127	coarse tune offset
2	0-9	0-99	7	—	—	UC	0-127	key limit high (>=low)
2	0-9	0-99	8	—	—	UC	0-127	key limit low (<=high)
2	0-9	0-99	9	—	—	UC	± 127	key range shift
2	0-9	0-99	10	—	—	UC	0-127	velocity limit high (>=low)
2	0-9	0-99	11	—	—	UC	0-127	velocity limit low (<=high)
2	0-9	0-99	12	—	—	SC	-1,0,1	portamento（注 4）
2	0-9	0-99	13	—	—	SC	-1,0,1	mono mode（注 1）
2	0-9	0-99	14	—	—	SC	-1,0,1	key x-fade on（注 1）
2	0-9	0-99	15	—	—	—	—	reserved
2	0-9	0-99	16	—	—	SC	-1,0-16	alternate group number（注 1）
2	0-9	0-99	17	0	—	SC	± 127	AEG attack rate offset
2	0-9	0-99	18	0	—	SC	± 127	AEG release rate offset
2	0-9	0-99	19	0	—	SC	± 127	filter cutoff offset
2	0-9	0-99	20	0	—	SC	± 31	filter Q/width offset
2	0-9	0-99	21	—	—	SC	-1,0-12	output1（注 8）
2	0-9	0-99	22	0	—	SC	± 127	output1 level offset
2	0-9	0-99	23	—	—	SC	-1,0-12	output2（注 8）
2	0-9	0-99	24	0	—	SC	± 127	output2 level offset

2	0-9	0-99	25	—	—	UC	0,1	MIDI control on
2	0-9	0-99	26	—	—	—	—	reserved
2	0-9	0-99	27	0	—	SC	±127	AEG decay rate offset
2	0-9	0-99	28	0	—	SC	±63	filter gain offset
2	0-9	0-99	29	0	—	SC	±127	cutoff distance offset
2	0-9	0-99	30	0	—	SC	±127	velocity x-fade low offset
2	0-9	0-99	31	0	—	SC	±127	velocity x-fade high offset
2	0-9	0-99	32	0	—	SC	±127	velocity sensitivity
2	0-9	0-99	33	—	—	UC	—	reserved

(注1) -1:"=sample"
(注2) -2:off, -1:AUDITION, 0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(A5000 only)
(注3) -1:all
(注4) -1:"=sample", 0:off, 1:"=program"
(注5) A4000 ではP3=0-15
(注6) A4000 ではP3=0-2
(注7) -1:"=sample", 0-15:A01-A16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(A5000 only)
(注8)

value	output1	output2	
-1	=sample	=sample	(Easy Edit only)
0	off	off	
1	stereo out	assignL&R	
2	effect1	assign1&2	
3	effect2	assign3&4	
4	effect3	assign5&6	
5	assignL&R	DIG&OPT	
6	assign1&2	stereo out	
7	assign3&4	effect1	
8	assign5&6	effect2	
9	DIG&OPT	effect3	
10	effect4	effect4	(A5000 only)
11	effect5	effect5	(A5000 only)
12	effect6	effect6	(A5000 only)

(注9)

value	function	
0	off	
1	portamento rate/time	
2	LFO S/H speed	
3	AD in L&R pan	
4	AD in L&R level	
5	program level	
6	effect1 output level	
7	effect1 pan	
8	effect1-parameter1	
...	...	
23	effect1-parameter16	
24	effect2 output level	
25	effect2 pan	
26	effect2-parameter1	
...	...	
41	effect2-parameter16	
42	effect3 output level	
43	effect3 pan	
44	effect3-parameter1	
...	...	
59	effect3-parameter16	
60	effect1 width	
61	effect2 width	
62	effect3 width	
63	program LFO depth	
64	AD in L pan	
65	AD in R pan	
66	AD in L level	
67	AD in R level	
68	program control1 range	
...	...	
71	program control4 range	
72	effect4-parameter1	(A5000 only)
...	...	(A5000 only)
87	effect4-parameter16	(A5000 only)
88	effect4 output level	(A5000 only)
89	effect4 pan	(A5000 only)
90	effect4 width	(A5000 only)
91	effect5-parameter1	(A5000 only)
...	...	(A5000 only)
106	effect5-parameter16	(A5000 only)
107	effect5 output level	(A5000 only)
108	effect5 pan	(A5000 only)
109	effect5 width	(A5000 only)
110	effect6-parameter1	(A5000 only)
...	...	(A5000 only)
125	effect6-parameter16	(A5000 only)
126	effect6 output level	(A5000 only)
127	effect6 pan	(A5000 only)
128	effect6 width	(A5000 only)

(注10) 先頭byte が $00 の場合、アサインなし。

■ 2.1.2 サンプルバンクパラメーター

P1	P2	P3	P4	P5	P6	data size	data value	name
0								[Common]
1	0	—	—	—	—	UL*4	—	reserved
1	1	—	—	—	—	UC	0-127	number of assigned samples
1	2	0-126	—	—	—	UC*16	c	assigned sample name (read only) (注2)
1	3	0-126	—	—	—	UL	—	reserved
1	4	0-88	—	—	—	UC	0,1	sample bank value enable (注1)
2								[Sample Parameter]

(注1) P3 の 0-88 は [Sample Parameter] block の P2 に対応。
(注2) 先頭byte が $00 の場合、アサインなし。

■ 2.1.3 サンプルパラメーター

P1	P2	P3	P4	P5	P6	data size	data value	name
0								[Common]
1	0	0-1	—	—	—	UC*16	c	linked wave object name L,R (read only) (注1)
1	1	0-1	—	—	—	UL	—	reserved
1	2	0-1	—	—	—	UL	—	reserved
2								[Sample Parameter]

(注1) 先頭 byte が $00 の場合、アサインなし。

■ 2.1.4 パラメーターブロック

[Common]

P1	P2	P3	P4	P5	P6	data size	data value	name
0	0	—	—	—	—	UC	16,17,20	object type (注1) (read only)
0	1	—	—	—	—	UC	—	reserved
0	2	—	—	—	—	UC*16	c	name (read only)
0	3	—	—	—	—	UC	—	reserved
0	4	—	—	—	—	UL	—	reserved

(注1) sample:16, sample bank:17, program:20

[Sample Parameter]

P1	P2	P3	P4	P5	P6	data size	data value	name
2	0	0-127	—	—	—	UC	0,1	linked to program1-128 (read only)
2	1	—	—	—	—	UC	0,1	sample bank member (注5) (read only)
2	2	—	—	—	—	UC	0-2	0:stereo,1:mono,2:expanded (注1) (read only)
2	3	—	—	—	—	UC	0-32	MIDI receive channel (注6)
2	4	—	—	—	—	UC	0-13	pitch bend type
2	5	—	—	—	—	UC	0-24	pitch bend range
2	6	0-1	—	—	—	UC	0-127	original key L,R
2	7	0-1	—	—	—	US	1-65535	sampling frequency L,R (Hz)
2	8	0-1	—	—	—	SC	±63	fine tune L,R
2	9	—	—	—	—	SC	±127	coarse tune
2	10	—	—	—	—	UC	0-127,128	key range high (>=low) (注2)
2	11	—	—	—	—	SC	-1,0-127	key range low (<=high) (注3)
2	12	—	—	—	—	UC	0-5	loop mode
2	13	—	—	—	—	UL	0-16777215	wave start address
2	14	0	—	—	—	UL	0-16777215	wave length (end - start +1)
2	15	—	—	—	—	UL	0-16777215	wave end address (> start)
2	16	—	—	—	—	UL	0-16777215	loop start address
2	17	0	—	—	—	UL	0-16777215	loop length (end -start +1)
2	18	—	—	—	—	UL	0-16777215	loop end address (> start)
2	19	—	—	—	—	SC	±63	start address velocity sensitivity
2	20	—	—	—	—	US	8000-15999	loop tempo 80.00-159.99
2	21	—	—	—	—	UC	0-16	filter type (注7)
2	22	—	—	—	—	UC	0-127	filter cutoff frequency
2	23	—	—	—	—	UC	0-31	filter Q/width
2	24	0-1	—	—	—	SC	0-127	cutoff key scaling break point 1,2 (1<=2)
2	25	0-1	—	—	—	SC	0±127	cutoff key scaling level 1,2
2	26	—	—	—	—	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (注4)
2	27	—	—	—	—	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (注4)
2	28	—	—	—	—	UC	0,1	fixed pitch on
2	29	—	—	—	—	SC	±7	detune
2	30	—	—	—	—	SC	±63	dephase
2	31	—	—	—	—	SC	±63	expand width
2	32	—	—	—	—	UC	0-63	random pitch
2	33	—	—	—	—	UC	0-127	sample level
2	34	—	—	—	—	SC	-64, ±63	pan (注10)
2	35	—	—	—	—	UC	0-127	velocity low limit
2	36	—	—	—	—	SC	±127	velocity offset
2	37	—	—	—	—	UC	0-127	velocity range high (>=low)
2	38	—	—	—	—	UC	0-127	velocity range low (<=high)
2	39	0-1	—	—	—	UC	0-127	level key scaling break point 1,2 (1<=2)
2	40	0-1	—	—	—	UC	0-127	level key scaling level 1,2
2	41	—	—	—	—	SC	±127	velocity sensitivity
2	42	—	—	—	—	UC	0-5	sample portamento type
2	43	—	—	—	—	UC	0,1	mono mode

2	44	—	—	—	—	UC	0,1	key x-fade on
2	45	—	—	—	—	—	—	reserved
2	46	—	—	—	—	UC	0-127	velocity x-fade low
2	47	—	—	—	—	UC	0-127	velocity x-fade high
2	48	—	—	—	—	UC	0-16	alternate group number（注 8）
2	49	—	—	—	—	UC	4-58	EQ frequency
2	50	—	—	—	—	SC	52-76	EQ gain
2	51	—	—	—	—	UC	10-120	EQ width
2	52	—	—	—	—	SC	±63	cutoff distance
2	53	0-2	—	—	—	UC	0-127	FEG rate attack,decay, release
2	54	0-3	—	—	—	SC	±127	FEG level init,attack, sustain,release
2	55	—	—	—	—	SC	±7	FEG rate key scaling
2	56	—	—	—	—	SC	±63	FEG rate velocity sensitivity
2	57	—	—	—	—	SC	±63	FEG attack level velocity sensitivity
2	58	—	—	—	—	SC	±63	FEG level velocity sensitivity
2	59	0-2	—	—	—	UC	0-127	PEG rate attack,decay, release
2	60	0-3	—	—	—	SC	±127	PEG level init,attack, sustain,release
2	61	—	—	—	—	SC	±7	PEG rate key scaling
2	62	—	—	—	—	SC	±63	PEG rate velocity sensitivity
2	63	—	—	—	—	SC	±63	PEG level velocity sensitivity
2	64	—	—	—	—	SC	±63	PEG range
2	65	0-2	—	—	—	UC	0-127	AEG rate attack,decay, release
2	66	0-1	—	—	—	—	—	reserved
2	66	2	—	—	—	UC	0-127	AEG sustain level
2	66	3	—	—	—	—	—	reserved
2	67	—	—	—	—	SC	±7	AEG rate key scaling
2	68	—	—	—	—	SC	±63	AEG rate velocity sensitivity
2	69	—	—	—	—	UC	0-2	AEG attack mode
2	70	—	—	—	—	UC	0-3	LFO wave
2	71	—	—	—	—	UC	0-127	LFO speed
2	72	—	—	—	—	UC	0-127	LFO delay time
2	73	—	—	—	—	UC	0,1	LFO sync on
2	74	—	—	—	—	UC	0,1	LFO pitch mod phase invert on
2	75	—	—	—	—	UC	0,1	LFO cutoff mod phase invert on
2	76	—	—	—	—	UC	0-127	cutoff mod depth
2	77	—	—	—	—	UC	0-127	pitch mod depth
2	78	—	—	—	—	UC	0-127	amplitude mod depth
2	79	—	—	—	—	UC	0-12	output1（注 9）
2	80	—	—	—	—	UC	0-127	output1 level
2	81	—	—	—	—	UC	0-12	output2（注 9）
2	82	—	—	—	—	UC	0-127	output2 level
2	83	0-5	0	—	—	UC	0-126	control device 1-6
2	83	0-5	1	—	—	UC	0-36	control function 1-6（注 11）
2	83	0-5	2	—	—	UC	0-3	control type 1-6
2	83	0-5	3	—	—	SC	±63	control range 1-6
2	84	—	—	—	—	SC	±31	filter gain
2	85	—	—	—	—	UC	0-2	EQ Type
2	86	—	—	—	—	—	—	reserved
2	87	—	—	—	—	UC	1-127	sample portamento rate
2	88	—	—	—	—	UC	1-127	sample portamento time

（注 1）2:detune または dephase が± 0 以外の mono sample。
（注 2）128:"=Orig"。"
（注 3）-1:"=Orig"。"
（注 4）64-68:"Rnd1"-"Rnd5"
（注 5）1: いずれかの Sample Bank に属する。
（注 6）0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(A5000 only)
（注 7）

value	filter type
0	Bypass
1	LowPass1
2	LowPass2
3	HiPass1
4	HiPass2
5	BandPass
6	BandElim
7	LowPass3
8	Peak1
9	Peak2
10	2Peaks
11	2Dips
12	DualLPFs
13	LPF+Peak
14	DualHPFs
15	HPF+Peak
16	LPF+HP

（注 8）0:off

（注 9）

value	output1	output2	
0	off	off	
1	stereo out	assignL&R	
2	effect1	assign1&2	
3	effect2	assign3&4	
4	effect3	assign5&6	
5	assignL&R	DIG&OPT	
6	assign1&2	stereo out	
7	assign3&4	effect1	
8	assign5&6	effect2	
9	DIG&OPT	effect3	
10	effect4	effect4	(A5000 only)
11	effect5	effect5	(A5000 only)
12	effect6	effect6	(A5000 only)

（注 10）-64:"Rnd"
（注 11）

value	function
0	off
1	pitch mod depth
2	amp mod depth
3	cutoff mod depth
4	cutoff bias
5	filter Q/width
6	pan bias
7	pitch bias
8	level
9	LFO speed
10	LFO delay
11	AEG attack rate
12	AEG release rate
13	PEG attack rate
14	PEG release rate
15	FEG attck rate
16	FEG release rate
17	pitch bend
18	start address
19	FEG level
20	cutoff distance
21	filter gain
22	portamento rate/time
23	AEG decay rate
24	AEG sustain level
25	FEG decay rate
26	FEG init level
27	FEG sustain level
28	PEG decay rate
29	PEG init level
30	PEG sustain level
31	sample control1 range
...	...
36	sample control6 range

2.2 システムパラメーター

各 data byte は各々上位 / 下位の 4bit に分割され、2byte の MIDI data に変換されて送受信される。

original data byte		b7,b6,b5,b4,b3,b2,b1,b0
MIDI data	1st byte	0,0,0,0,b7,b6,b5,b4
	2nd byte	0,0,0,0,b3,b2,b1,b0

■ 2.2.1 システムパラメーター

P1	P2	P3	P4	P5	P6	data size	data value	name
1	1	0	—	—	—	SC	±63	masterfine tune
1	1	1	—	—	—	SC	±127	mastercoarse tune
1	1	2	—	—	—	SC	±127	mastertranspose
1	1	3	—	—	—	UC	0-17	velocity curve
1	1	4	—	—	—	UC	0-31	MIDI basic receive channel（注 3）
1	1	5	—	—	—	UC	0,1	MIDI basic channel omni on
1	1	6	—	—	—	UC	0,1	MIDI program change receive enable
1	1	7	0-3	—	—	UC	-1,0-32	knob2-5 control MIDI transmit channel（注 1）
1	1	8	0-3	—	—	UC	0-120	knob2-5 control device
1	1	9	0-5	—	—	UC	0-32	fkey1-6 play MIDI transmit channel（注 4）
1	1	10	0-5	—	—	UC	0-127	fkey1-6 play note number
1	1	11	0-5	—	—	UC	0-127	fkey1-6 play velocity
1	1	12	—	—	—	SC	52-76	total EQ low boost gain
1	1	13	—	—	—	UC	4-40	total EQ low boost frequency
1	1	14	—	—	—	SC	52-76	total EQ low gain
1	1	15	—	—	—	UC	4-40	total EQ low frequency
1	1	16	—	—	—	UC	10-120	total EQ low width
1	1	17	—	—	—	SC	52-76	total EQ mid gain
1	1	18	—	—	—	UC	4-58	total EQ mid frequency
1	1	19	—	—	—	UC	10-120	total EQ mid width
1	1	20	—	—	—	SC	52-76	total EQ high gain
1	1	21	—	—	—	UC	28-58	total EQ high frequency
1	1	22	—	—	—	UC	10-120	total EQ high width

1	1	23	—	—	—	UC	0-5	stereo to assignable out
1	1	24	—	—	—	UC	0,1	wave address auto length lock（注 2）
1	1	25	—	—	—	UC	0,1	wave address auto zero（注 2）
1	1	26	—	—	—	UC	0,1	wave address auto snap（注 2）
1	1	27	—	—	—	UC	0-4	stereo output level offset
1	1	28	—	—	—	UC	0,1	audition with easy edit
1	1	29	—	—	—	UC	0,1	audition with effect
1	1	30	—	—	—	UC	0-9	loop remix type
1	1	31	—	—	—	UC	0-7	loop remix variation
1	1	32	—	—	—	UC	0,1	play&load
1	1	33	—	—	—	UC	0,1	progam mode
1	1	34	0-31	—	—	UC	0-127	multi part A01-B16 program number1-128（注 5）
1	1	35	—	—	—	UC	0,1	loop remix auto audition
1	1	36	—	—	—	UC	0-7	loop remix zone start point
1	1	37	—	—	—	UC	1-8	loop remix zone end point（>start)
1	1	38	0-4	—	—	UC	0-4	assignable output level offset（注 6）
1	1	39	—	—	—	UC	0,1	knob control MIDI out
1	1	40	—	—	—	UC	0,1	fkey play MIDI out

（注 1）-1:AUDIRION, 0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(A5000 only)
（注 2）3 つのうち複数を同時に 1 にしてはならない。
（注 3）0-15:A01-A16, 16-31:B01-B16 (A5000 only)
（注 4）0-15:A01-A16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(A5000 only)
（注 5）A4000 では P4=0-15
（注 6）A4000 では P4=0-1

2.3 スイッチリモート

data byte は分割されずにそのまま 1 byte の MIDI data として受信される。

■ 2.3.1 スイッチリモート

P1	P2	P3	P4	P5	P6	data size	data value	name
0	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY1（注1）
1	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY2（注1）
2	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY3（注1）
3	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY4（注1）
4	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY5（注1）
5	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY6（注1）
6	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT]（注1）
7	0	0	0	0	0	UC	0-127	[ASSIGNABLE]（注1）
8	0	0	0	0	0	UC	0-127	[AUDITION]（注1）
9	0	0	0	0	0	UC	0-127	[PLAY]（注1）
10	0	0	0	0	0	UC	0-127	[EDIT]（注1）
11	0	0	0	0	0	UC	0-127	[REC]（注1）
12	0	0	0	0	0	UC	0-127	[DISK]（注1）
13	0	0	0	0	0	UC	0-127	[UTILITY]（注1）
14	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB1 SW（注1）
15	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB2 SW（注1）
16	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB3 SW（注1）
17	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB4 SW（注1）
18	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB5 SW（注1）
20	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT]+[ASSIGN-ABLE]（注1）
21	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT]+[AUDITION]（注1）
123	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB1 ENCODER
124	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB2 ENCODER
125	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB3 ENCODER
126	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB4 ENCODER
127	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB5 ENCODER

（注 1）0-63: スイッチオフ、64-127: スイッチオン

YAMAHA [Professional Sampler] Date:14-SEP-1999
Model A5000/A4000 MIDI Implementation Chart Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default	1 - 16	1 - 16	memorized
Basic Channel Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode Default	x	1,2,3,4	memorized
Mode Messages	x	POLY,MONO(M=1)	
Mode Altered	**********	x	
Note Number : True voice	0 - 127 **********	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON	o v=1-127	o v=1-127	
Velocity Note OFF	x	x	
After Touch Key's	x	x	
After Touch Ch's	o	o	
Pitch Bender	o	o *1	7 bit resolution
Control Change 5	o	o *1	portamento time
Control Change 7	o	o *1	volume
Control Change 10	o	o *1	pan
Control Change 64	o	o *1	sustain
Control Change 65	o	o *1	portamento
Control Change 66	o	o *1	sostenuto
Control Change 0-120	o	o *1	(assignable)
Prog Change : True #	x **********	o 0 - 127 *1 o 0 - 127	
System Exclusive	o	o *2	object etc.
Common : Song Pos.	x	x	
Common : Song Sel.	x	x	
Common : Tune	x	x	
System Real Time: Clock	x	o *3	
System Real Time: Commands	x	o *3	
Aux Mes-sages: All Sound OFF	x	o	
Aux Mes-sages: Reset All Cntrls	x	o	
Aux Mes-sages: Local ON/OFF	x	x	
Aux Mes-sages: All Notes OFF	x	o	
Aux Mes-sages: Active Sense	x	o	
Aux Mes-sages: Reset	x	x	

Notes: *1 receive if each receive filter = enable.
*2 receive if device No is not off.
*3 receive if program LFO sync = MIDI

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

索引

アルファベット順索引 288

五十音順索引 291

アルファベット順索引

A

ASSIGNABLEボタン 85
AUDITIONボタン 85
COMMAND/EXTボタン....85
AC INLET....12
Accuracy....223
AD Input....107
AD Input Gain....158
AD Input on/off....107
AD Input Source....107
AD Input-L Pan....107
AD Input-R Pan....108
ADD 95
ADInput-LOutputLevel1....108
ADInput-LOutputLevel2....108
ADInput-LOutput1....108
ADInput-LOutput2....108
ADInput-ROutputLevel1....109
ADInput-ROutputLevel2....109
ADInput-ROutput1....108
ADInput-ROutput2....109
AEG Attack Mode....138
AEG Attack Rate....99, 137
AEG Decay Rate 99, 137
AEG Rate Scaling....138
AEG Rate Velocity Sensitivity....138
AEG Release Rate 99, 137
AEG Sustain Level....137
After Touch....201
AIEB1 14
AIFF 228
ALLDEL....151
Alternate Groupe....101, 145
Amp Mod Depth....144
AmpEG....99, 137
ARRANGE....211
ArrangeType....211
ASSIGNABLEKey Function....197
ASSIGNABLEOUT 1～ 6 13
ASSIGNABLEOUT L, R 12
AUDITION....222
AUDITIONKey EasyEdit....197
AUDITIONKey Effect....197
AUDITIONKey TriggerMode....198
Auto 122
Auto Audition....126
Auto Normalize....157

B

BACKUP....182
Backup #....183
Basic ReceiveChannel....89
Breakpoint1....132
Breakpoint2....132
BULK DUMP....216
Bulk Protect....201
Bulk Type....216

C

CALCULATE....124, 223
CD-DA....184
CDDACtrl....161
CDR DriveID....183
CD-ROMDrive ID....161
CENTER....191
Channel....200
ChSetup....111
Click Beat....164
Click Level....163
Click on/off....164
Click Tempo....163
COMMAND....177,204
Control....101
CONTROL....110
Control Change....191,201
Control Type....192
ControllerReset....112
COPY....206
Copy Type....181,206
COPY VOLUME....180
CREATE....126
CREATE_OSC....227
CrossfadeArea....220
Curve....219
Custom....198
Cutoff....98,134
Cutoff Distance....98,134
Cutoff Mod Depth....144
Cutoff Mod Phase Invert 144
Cutoff VelocitySensitivity....134

D

DELETE....94,169, 185, 194,208
DeleteType....208
Device....110, 147,192
Device#....201
DIGITALIN, OUT....13
Directory....176
DISK....166,173
Disk....167, 182,210
Division....221
DOWN....176
Drive ID 173,179
DUPLICATE....94

E

EASY EDIT 96
EDIT....118
EfEdit....104,160
EFFECT....104,160
Effect Edit Type....105
Effect Output....102,104
Effect Type....102,104
Effect#....106
Effect1 BYPASS....102
Effect1～3 Connect....102,104
Effect2 BYPASS....103
Effect3 BYPASS....103
Effect4 BYPASS....104
Effect4～6 Connect....103,104
Effect5 BYPASS....104
Effect6 BYPASS....104
EfSetup....160
EfSetupA....102
EfSetupB....104
EG....137
End Type....124
Exp&Vel....130
Expand Dephase....131
Expand Detune....130
Expand Width....131
EXPORT....227
Export Type....228
EXT CTRL....161
EXTRACT....121

F

Fade 218
Fade Type....219
FadeIn....219
FadeOut....219
FEG AttackLevel....139
FEG AttackLevel Velocity Sensitivity....140
FEG Attack Rate....139
FEG Decay Rate 139
FEG Init Level....139
FEG Level VelocitySensitivity....140
FEG Rate Scaling....139
FEG Rate VelocitySensitivity....140
FEG Release Level....139
FEG Release Rate....139
FEG Sustain Level....139
File....176
Filter....98
FILTER....133
Filter Gain....97, 134
Filter Scaling Breakpoint1....136
Filter Scaling Breakpoint2....136
Filter Scaling Cutoff1....135
Filter Scaling Cutoff2....136
Filter Type....133
Filter Type List....133
FilterEG....138
Fixed Pitch....129
FKeySet....192
Fltr&EQ....133
FltrScal....135
FOCUS....95
FORMAT....177
Format Type....178
FREEMEMORY....89
FREEZE....213
FreezeType 213
Frequency....156
From Effect....207
From length/beat/time....223
From Pitch....224
From Program....207,214, 226
From Sample....207
From SampleBank....214, 226
From Tempo....223
Function....147, 198
FunktionKey#....193

G

GO....151

H

High Frequency....190
High Gain....189
High Key....128, 154
High Width....190

I

IMPORT....175
Import....175
Index....162
Init Type....217
INITIALIZE....217
InitTo....217
Input....155
INPUT L, R 10
INSERT....185

K

Key....99
Key Crossfade....100, 128
Key High Limit....99
Key Low Limit....99
Key Map....154
Key RangeShift....99
KeysSet....197
Knob#....192
KNOB1TYPE....83
KnobCtrl....191
KnobSet....191

L

LCD CONTRAST....10
LengLock....122
length....220
Length....221
length %....220
length %/beat%/time %....223
Level....96
Level Offset....196
Level1....132
Level2....132
LFO....143
LFO Delay....143
LFO Key On Sync....143
LFO Speed....143
LFO Wave....143
LOAD....167,169, 171, 172
LOAD ALL....167, 169, 171
LOAD OS....185
Load To Program....168
Loop End Address....122
Loop Mode....123, 214
Loop Monitor....124
Loop Start Address....121
Loop Tempo....124
LOOPDIV....221
LoopRmx....125
LoopXfade....218
Low Boost Frequency....190
Low Boost Gain....189
Low Frequency....190
Low Gain....189
Low Key....128, 154
Low Width....190
LvlScal....132

M

Map From....212, 221
Map Key....155, 212, 222
MAP/OUT....127
MapTo....153
MASTER....195
MASTER VOL....10
Middle Frequency....190
Middle Gain....189
Middle Width....190
MIDI....200
MIDI Ch....112
MIDI Channel....192
MIDI Control....101
MIDI Out....191
MIDI/CTRL....145
MIDI→ Sample....83, 89
MIDI→ SampleLayer Selection....198
Minus Side Gain....219
Mix....96
Mix&key....127
Mon&Click....163
MONITOR....151
Monitor Level....163
Monitor Output....163
Mount....173
MOVE....226
Move Type....226

N

NEW BANK....94
NEW VOL....172
NEW_SEQ....194
NORM....121
Normalize....218
Note....193
Note Display Type....198
Note On Type....112
Number of Partition....179

O

Omni....200
OPEN/CLOSE....82, 93
OPTICALIN, OUT....13
OPTIMIZE....151
ORIG....84
Original Key....127,154
OS File Type....185
Out&Gain....97
Output....195
Output Level1....97,129
Output Level2....97,129
Output1....97,128
Output2....97,129

P

Page....199
Pan....96
PANEL PLAY....191
Parameter#....105
Part....90, 92
PEG Attack Level....141
PEG Attack Rate....140
PEG Decay Rate....141
PEG Initial Level....141
PEG Level Velocity Sensitivity....142
PEG Range....142
PEG Rate Scaling....141
PEG Rate Velocity Sensitivity....141
PEG Release Level....141
PEG Release Rate....141
PEG Sustain Level....141
PgmCtrlA....110
PgmCtrlB....110
PgmLFO....112
PgmLoad....167
PgmMix....90
PgmPorta....91
PgmSel....89
PHONES....10
Pitch....98,129
Pitch Bend....201
Pitch Bend Range....146
Pitch Bend Type....145
Pitch Coarse....98,129
Pitch Fine....98,129
Pitch Mod Depth....144
Pitch Mod Phase Invert....144
PitchConvert....222
PitchEG....140
PLAY....88
Play&Load....174
PLAY/PAUSE/CONTINUE....161,194
PLAYABLE AREA....84
Playback Speed....194
Plus Side Gain....219
Poly/Mono....96,127
Portamento....98
POWER....11
Pre Trigger....156
Process....157
PROCESS....218
Process Type....218
PROGRAM....89, 167
Program....89,212, 217
Program Change....200
Program Control Function....110
Program Level....90
Program LFO Cycle....113
Program LFO Initial Phase....114
Program LFO Phase Reset Ch....114
Program LFO Phase Reset Note....114
Program LFO Sync....113
Program LFO Tempo....113
Program LFO Wave....113
Program Mode....89
Program Portamento Mode....91
Program Portamento Rate/Time....92
Program Transpose....90

Q

Q/Width....98, 134
Q/Width Velocity Sensitivity....134

R

Random Pitch....130
Range....111, 147
Rch....83
Rch ASSIGN....93
REC....150
Rec Effect on/off....160
RECVOL....10
Receive Channel....145
Recieve Port....201
RECORD....151
Record....151
Record Type....153
RECORD/STOP....194
RecPort&Play Channel....194
RecSetup....153
Regist Souce....216
Regist Souce CONTROL....215
Regist Souce EFFECT....215
Regist Souce SETUP....215
Regist Type....215
REGISTER....126, 214
REMAIN....151
REMIX....125
Remix Type....125
Remix Type Variation....125
Remix Zone End....126
Remix Zone Start....125
REMOVE....95
RESAMPLE....222
Resample Type....222
RESERVE....94
Reverse....218
REVERT....229
RW-ERASE....182

S

S/H Speed....107
Samle Bank....212
Sample....82
SAMPLE....93, 169
Sample....93,153, 217
Sample/Sequence....210
Sample Bank....94
Sample EQ Frequency....135
Sample EQ Gain....135
Sample EQ Type....135
Sample EQ Width....135
Sample Level....127

Sample Pan....127
Sample PortamentoMode....130
Sample PortamentoRate/Time....130
Sample Solo....93
Sample/Sequence....208
SAVE....194, 208
Save Type....209
Save/Load....182
SCSI....12
Self ID....173
SeqLoad....171
SEQUENCE....171, 194
Sequence....171, 194
SETUP....107, 153
Setup....173
SIMM....14
SmpBank....94
SmpCtrlA/B....146
SmpInfo....124
SmpLoad....169
SmpSel....93
Snap....123
SOLO....89
SORT....93
Source Program....215
Source Sample....216
Start Edge Level....158
Start Trigger....158
Step....120
Step #....115
Step Wave Slope....115
Step Wave Total Step....114
Stereo Level....156
STEREOOUT L/MONO, R....12
Stereo Out To Assignable Out....195
Stereo/Mono....155
STEREO→ MONO....225
Stereo→ Mono Type....225
STOP....161
Stop Edge Level....159
Stop Trigger....159
SysEx....201
SYSTEM....197
SYSTEMFILE....181

T

Target Area....212
Target Channel....212
TEST....183, 184
TimeStretch....222
To Disk....181
To Effect....207
To length/beat/time....223
To Pitch Coarse....224
To Pitch Fine....224
To Program....207, 227
To Sample....207, 214
To SampleBank....227
To Tempo....223
To Type....214
To Volume....181
ToalEQ....189
Top Partition....174
TOTAL....121
TOTAL EQ....189
Track #....185
Transpose....200
Tree View....82
TRIGGER....158
Trigger....158
TRIM/LOOP....120
Tuning....195
Tuning Coarse....195
Tuning Fine....195
Type....111, 147

U

UP....176
UTILITY....188

V

Value....115
Velocity....100, 193
Velocity Curve....200
Velocity High Crossfade....100, 131
Velocity High Limit....100
Velocity High Range....131
Velocity Low Crossfade....100, 131
Velocity Low Limit....100, 146
Velocity Low Range....131
Velocity Offset....146
Velocity Sensitivity....100, 127
VIEW....121
View....176
VIEWED....121
Volume....167, 172, 185, 209
VOLUME....172

W

WAV....228
Wave End Address....120
Wave Start Address....120
Wave Start Address Velocity Sensitivity....124
Waveform....120
Width....220
With Related/Format....216
Write Speed....183, 184

X

Xfade....100

Z

Zero....122
ZONEMONITOR....125
ZOOMIN....120
ZOOMOUT....120

五十音順索引

ア

I/O 拡張ボード AIEB1....14
アウト &ゲイン....97
アウトプット....97, 195
アウトプット 1....97, 128
アウトプット 2....97, 129
アウトプットレベル 1....97, 129
アウトプットレベル 2....97, 129
アキュラシー....223
アサイナブルアウトプット 1 ～ 6 端子....13
アサイナブルアウトプット L, R 端子....12
アサイナブルキーファンクション....197
アサイナブルボタン....11
アッド....95
アップ....176
アフタータッチ....201
アレンジ....211
アレンジタイプ....211
アンプリチュード EG....99, 137
アンプリチュード EG アタックモード....138
アンプリチュード EG
　アタックレート....99, 137
アンプリチュード EG
　サステインレベル....137
アンプリチュード EG
　ディケイレート....99, 137
アンプリチュード EG
　ベロシティセンシティビティ....138
アンプリチュード EG
　リリースレート....99, 137
アンプリチュード EG
　レートスケーリング....138
アンプリチュード
　モジュレーションデプス....144

イ

イージー....137
イージーエディット....96
イニシャライズ....217
イニシャライズタイプ....217
イニシャライズトゥー....217
インサート....185
インデックス....162
インプット L, R 端子....10
インポート....175

ウ

ウィズリレーテッド / フォーマット....216
ウィドス....220
ウェーブエンドアドレス....120
ウェーブスタートアドレス....120
ウェーブスタートアドレス
　ベロシティセンシティビティ....124
ウェーブフォーム....120

エ

A/D イン機能....84
AC インレット端子....12
AD インプット....107
AD インプット L アウトプット 1....108
AD インプット L アウトプット 2....108
AD インプット L アウトプットレベル 1....108
AD インプット L アウトプットレベル 2....108
AD インプット L パン....107
AD インプット R アウトプット 1....108
AD インプット R アウトプット 2....109
AD インプット R アウトプットレベル 1....109
AD インプット R アウトプットレベル 2....109
AD インプット R パン....108
AD インプットオン / オフ....107
AD インプットゲイン....158
AD インプットソース....107
AIEB1 の取り付け....237
エクスターナルコントロール....161
エクストラクト....121
エクスパンド &ベロシティレンジ....130
エクスパンドウィドス....131
エクスパンドデチューン....130
エクスパンドデフェイズ....131
エクスポート....227
エクスポートタイプ....228
エディットの対象....119
エディットモード....118
エフェクト....102,160
エフェクト 1 ～ 3 コネクト....102,104
エフェクト 1 バイパス....102
エフェクト 2 バイパス....103
エフェクト 3 バイパス....103
エフェクト 4 ～ 6 コネクト....103,104
エフェクト 4 バイパス....104
エフェクト 5 バイパス....104
エフェクト 6 バイパス....104
エフェクトアウトプット....102,104
エフェクトエディット....104
エフェクトエディットタイプ....105
エフェクトセットアップ A....102
エフェクトセットアップ B....104
エフェクトタイプ....102,104
エフェクトタイプ一覧....256
エフェクトナンバー....106
エフェクトパラメーター一覧....258
エフェクト部....63
エラーメッセージ一覧....273
LFO ウェーブ....143
LFO キーオンシンク....143
LFO スピード....143
LFO ディレイ....143
LCD コントラストつまみ....10
エンドタイプ....124

オ

OS ファイルタイプ....185
オーディオ出力の接続....20
オーディオ入力の接続....23
オーディション....222
オーディションキーイージーエディット....197
オーディションキーエフェクト....197
オーディションキートリガーモード....198
オーディションボタン....11
オート....122
オートオーディション....126
オートスナップ....123
オートゼロ....122
オートノーマライズ....157
オープン / クローズ....87, 93
オールデリート....151
オプティカル....22
オプティカルインプット、
　アウトプット端子....13
オプティマイズ....151
オムニ....200
オリジナルキー....84, 127,154
オルタネートグループ....101,145

カ

カーブ....219
外部インターフェース部....64
拡張部品の取り付け....232
拡張メモリーの取り付け....234
カスタマイズ....198
カットオフ....98,134
カットオフディスタンス....98,134
カットオフベロシティセンシティビティ....134
カットオフモジュレーションデプス....144
カットオフモジュレーション
　フェーズインバート....144
カルキュレート....124, 223

キ

キー....99
キークロスフェード....100, 128
キーセットアップ....197
キーハイリミット....99
キーマップ....154
キーレンジシフト....99
キーローリミット....99

ク

Q/ ウィドス....98, 134
Q/ ウィドスベロシティセンシティビティ....134
クイック入力....81
クリエート....126
クリエートオシレーター....227
クリックオン / オフ....164
クリックテンポ....163
クリックビート....164
クリックレベル....163
クロスフェード....100
クロスフェードエリア....220

コ

コアキシャル....22
ゴー....151
工場出荷状態に戻す....85
コピー....206
コピータイプ....181, 206
コピーボリューム....180
コマンド....204
コマンド / エグジットボタン....11
コマンドの実行....206
コマンドの選択....177, 206
コントローラーリセット....112
コントローラー部....64
コントロール....101, 110
コントロールタイプ....192
コントロールチェンジ....201
コントロールチェンジナンバー一覧....270
コントロールチェンジ発生....191

サ

最大同時発音数....62
サンプリング音源部....59
サンプル....59,93, 153, 169,217, 221
S/H スピード....107
サンプル / シーケンス....208, 210
サンプルイコライザーウィドス....135
サンプルイコライザーゲイン....135
サンプルイコライザータイプ....135
サンプルイコライザーフリケンシー....135
サンプルインフォメーション....124
サンプルコントローラー A/B....146
サンプルセレクト....93
サンプルソロ....93
サンプルパン....127
サンプルバンク....60, 94, 212
サンプルバンク選択....94
サンプルポルタメントモード....130
サンプルポルタメントレート / タイム....130
サンプルレベル....127
サンプルロード....169
サンプル選択....82, 93, 95

シ

シーケンサー部 64
シーケンス 171, 194
シーケンスデータ 65
シーケンスロード 171
CD-DA コントロール 161
CD-ROM ドライブ ID 161
CD-RW イレース 182
CD-R ドライブ ID 183, 184
システム 197
システムエクスクルーシブ 201
システムパラメーター 65
システムファイル 181
ZIP ドライブの取り付け 247
SIMM の取り付け 234
SIMM 購入時のご注意 234
ショートカット操作 84
仕様 254

ス

ズームアウト 120
ズームイン 120
SCSI 機器の接続 251
スカジー端子 12
スタートエッジレベル 158
スタートトリガー 158
ステップ 120
ステップウェーブスロープ 115
ステップウェーブトータルステップ 114
ステップナンバー 115
ステレオ / モノ 155
ステレオ→モノ 225
ステレオアウトトゥー
　アサイナブルアウト 195
ステレオアウトプット L/MONO,R 端子 12
ステレオレベル 156
ストップ 161
ストップエッジレベル 159
ストップトリガー 159

セ

セーブ 194, 208
セーブ / ロード 182
セーブタイプ 209
セーブ先に同じ名前のオブジェクトが
　すでに存在する場合 210
セットアップ 107, 153
セルフ ID 173
センター 191

ソ

ソースサンプル 216
ソースプログラム 215
ソート 93, 95
ゾーンモニター 125, 126
増設メモリー 14
ソロ 89

タ

ターゲットエリア 212
ターゲットチャンネル 212
タイプ 111, 147
タイムストレッチ 222
ダウン 176

チ

チャンネルセットアップ 111
チャンネルメッセージ 200
チューニング 195
チューニングコース 195
チューニングファイン 195

ツ

ツリービュー画面 82
ツリー図 72

テ

ディスク 65,173, 182, 186,210
ディスクセットアップ 173
ディスクセレクト 173
ディスクの変更 167,169, 171, 172,175
ディスクモード 166
ディスク関連のコマンド 177
ディスプレイ 10
ディビジョン 221
ディレクトリー 176
デジタルインプット、アウトプット端子 13
テスト 183,184
デバイス 110, 147,192
デバイスナンバー 210
デュプリケート 94
デリート 94, 169, 171,172, 185, 194,208
デリートタイプ 208
電源のオン / オフ 27
電源の接続 19

ト

トゥーサンプル 207,214
トゥーサンプルバンク 227
トゥータイプ 214
トゥーディスク 181
トゥーテンポ 223
トゥーピッチコース 224
トゥーピッチファイン 224
トゥープログラム 207, 209,227
トゥーボリューム 181
トゥーレングス / ビート / タイム 223
トータル 121
トータル EQ 64
トータルイコライザー 189
トップカバーの取りはずし 232
トップカバーの取り付け 233
トップパーティション 174
ドライブ 65
ドライブ ID 173,179
トラックナンバー 185
トランスポーズ 200
トリガー 158
トリム / ループ 120

ナ

ナンバーオブパーティション 179

ニ

ニューシーケンス 194
ニューバンク 94
ニューボリューム 172

ノ

ノートオンタイプ 112
ノートディスプレイタイプ 198
ノートナンバー 193
ノーマライズ 121,218
ノブ 10
ノブ 1 タイプ 83
ノブコントローラー 191
ノブコントローラーセットアップ 191
ノブナンバー 192

ハ

パート 90, 92
ハードディスクの取り付け 240,244
ハイウィドス 190
ハイキー 128, 154
ハイゲイン 189
ハイフリケンシー 190
波形表示 121
発音の確認 28
バックアップ 182
バックアップナンバー 183
パネルプレイ 191
パラメーターナンバー 105
バリュー 115
バルクタイプ 216
バルクプロテクト 201
パワースイッチ 11
パン 96

ヒ

ピッチ 98, 129
ピッチ EG 140
ピッチ EG アタックレート 140
ピッチ EG アタックレベル 141
ピッチ EG イニシャルレベル 141
ピッチ EG サステインレベル 141
ピッチ EG ディケイレート 141
ピッチ EG リリースレート 141
ピッチ EG リリースレベル 141
ピッチ EG レートスケーリング 141
ピッチ EG
　レートベロシティセンシティビティ 141
ピッチ EG
　レベルベロシティセンシティビティ 142
ピッチ EG レンジ 142
ピッチコース 98, 129
ピッチコンバート 222
ピッチファイン 98, 129
ピッチベンド 201
ピッチベンドタイプ 145
ピッチベンドレンジ 146
ピッチモジュレーションデプス 144
ピッチモジュレーション
　フェーズインバート 144
ビュー 121, 176
ビュード 121

フ

ファイル 176
ファンクション 147, 198
ファンクションキーナンバー 193
ファンクションキープレイセットアップ ... 192
ファンクションボタン 11
フィックスドピッチ 129
フィルター 98, 133
フィルター & イコライザー 133
フィルター EG 138
フィルター EG アタックレート 139
フィルター EG アタックレベル 139
フィルター EG アタックレベル
　ベロシティセンシティビティ 140
フィルター EG イニシャルレベル 139
フィルター EG サステインレベル 139
フィルター EG ディケイレート 139
フィルター EG リリースレート 139
フィルター EG リリースレベル 139
フィルター EG レートスケーリング 139
フィルター EG
　レートベロシティセンシティビティ 140
フィルター EG
　レベルベロシティセンシティビティ 140
フィルターゲイン 97, 134
フィルタースケーリング 135
フィルタースケーリングカットオフ 1 135
フィルタースケーリングカットオフ 2 136

フィルタースケーリング
ブレイクポイント 1.....136
フィルタースケーリング
ブレイクポイント 2.....136
フィルタータイプ 133
フィルタータイプリスト 133
フェード 218
フェードアウト 219
フェードイン 219
フェードタイプ 219
フォーカス.....95
フォーマット 177
フォーマットタイプ 178
複数枚のフロッピーディスクを
使ったセーブとロード 211
付属品リスト .....4.
プラスサイドゲイン 219
フリーズ 213
フリーズタイプ 213
フリーメモリー 89
フリケンシー 156
プリトリガー 156
プレイ &ロード 174
プレイ / ポーズ / コンティニュー.....161, 194
プレイアブルエリア 84
ブレイクポイント 1.....132
ブレイクポイント 2.....132
プレイバックスピード 194
プレイモード 88
プログラム.....61, 89,167, 212, 217
プログラム LFO.....112
プログラム LFOイニシャルフェイズ 114
プログラム LFOウェーブ 113
プログラム LFOサイクル 113
プログラム LFOシンク 113
プログラム LFOテンポ 113
プログラム LFO
フェーズリセットチャンネル 114
プログラム LFOフェーズリセットノート ..114
プログラムコントローラー A/B.....110
プログラムコントロールファンクション 110
プログラムセレクト 89
プログラムチェンジ 200
プログラムトランスポーズ.....90
プログラムポルタメント 91
プログラムポルタメントモード 91
プログラムポルタメントレート / タイム.....92
プログラムミックス 90
プログラムモード 62, 89
プログラムレベル 90
プログラムロード 167
プロセス 157, 218
プロセスタイプ 218
フロッピーディスク 15
フロッピーディスクドライブ 11
フロムエフェクト 207
フロムサンプル 207
フロムサンプルバンク 214, 226
フロムプログラム 207,209, 214, 226

ヘ

ページ 199
ベーシックレシーブチャンネル.....89
ヘッドフォン端子 10
ベロシティ.....100, 193
ベロシティオフセット 146
ベロシティカーブ 200
ベロシティセンシティビティ 100,127
ベロシティハイクロスフェード.....100, 131
ベロシティハイリミット 100
ベロシティハイレンジ 131
ベロシティロークロスフェード.....100, 131
ベロシティローリミット 100, 146
ベロシティローレンジ 131

ホ

ポリ / モノ 96,127
ボリューム 66, 172, 185,209
ボリュームセレクト.....172
ポルタメント 98

マ

マイナスサイドゲイン 219
マウント 173
マスター 195
マスターボリュームつまみ.....10
マップ / アウト 127
マップキー 155, 212,222
マップトゥー 153
マップフロム 212,221

ミ

ミックス 96
ミックス &キーレンジ 127
MIDI/ コントロール.....145
MIDI →サンプル 83
MIDI アウト.....191,193
MIDI コントロール.....101
MIDI チャンネル 112,192
MIDI トゥーサンプル
レイヤーセレクション 198
MIDI の接続.....25
MIDI 端子 12
MIDI 入力 81
ミドルウィドス 190
ミドルゲイン 189
ミドルフリケンシー.....190

ム

ムーブ 226
ムーブタイプ 226

モ

モードボタン 10
文字の入力 80
元サンプルの目安のピッチ 224
元のテンポ 223
元のレングス / 元のビート / 元のタイム.....223
モニター 151, 153,157, 158, 161,163
モニター &クリック 163
モニターアウトプット 163
モニターレベル 163

ユ

ユーティリティモード 188

ラ

ライトスピード 183,184
ランダムピッチ 130

リ

リザーブ 94
リサンプル 222
リサンプルタイプ 222
リバース.....218
リバート 229
リミックス 125
リミックスゾーンエンド.....126
リミックスゾーンスタート 125
リミックスタイプ 125
リミックスタイプバリエーション.....125
リムーブ 95

ル

ループエンドアドレス 122
ループクロスフェード 218
ループスタートアドレス 121
ループディバイド.....221
ループテンポ.....124
ループモード.....123, 214
ループモニター.....124
ループリミックス.....125

レ

レコーディング 151
レコーディングエフェクトエディット 160
レコーディングエフェクトオン /オフ 160
レコーディングエフェクトセットアップ ... 160
レコーディングセットアップ.....153
レコーディングポート &
プレイチャンネル.....194
レコーディングボリュームつまみ.....10
レコーディングモード 150
レコード 151
レコード /ストップ.....194
レコードタイプ.....153
レシーブチャンネル.....83, 145
レシーブチャンネルアサイン.....93
レシーブポート 201
レジスター 126, 214
レジストソース.....216
レジストソースエフェクト.....215
レジストソースコントロール.....215
レジストソースセットアップ.....215
レジストタイプ.....215
レベル.....96
レベル 1.....132
レベル 2.....132
レベルオフセット.....196
レベルスケーリング.....132
レングス 220
レングス %/ ビート %/ タイム %.....223
レングスパーセント 220
レングスロック 122
レンジ 111, 147

ロ

ローウィドス.....190
ローキー 128, 154
ローゲイン 189
ロード 167, 169,171, 172
ロード OS.....185
ロードオール.....167,169, 171
ロードトゥープログラム 168
ロープーストゲイン.....189
ロープーストフリケンシー.....190
ローフリケンシー.....190

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術/高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/改善いたしております。
しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。
実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。
そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。
お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

ヤマハデジタルインフォメーションセンター

ＴＥＬ　053-460-1666
受付日　月曜日～金曜日（祝日およびセンターの休業日を除く）
受付時間　10：00～12：00／13：00～17：00

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書
本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間
お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理
保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理
修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。
下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例
ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

● 補修用性能部品の最低保有期間
製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 持込み修理のお願い
まず本書の「故障かな？と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

● 製品の状態は詳しく
修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

◆ ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスセンター	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50　ヤマハセンター内	TEL（011）512-6108
仙台サービスステーション	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7　仙台卸商共同配送センター 3F	TEL（022）236-0249
首都圏サービスセンター	〒211-0025	川崎市中原区木月1184	TEL（044）434-3100
浜松サービスステーション	〒435-0016	浜松市和田町200　ヤマハ(株)和田工場内	TEL（053）465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町2-1-2　ヤマハ(株)名古屋流通センター 3F	TEL（052）652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16　ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL（06）6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7　(株)ヤマハミュージック神戸　高松店内	TEL（087）822-3045
広島サービスステーション	〒731-0113	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL（082）874-3787
九州サービスセンター	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL（092）472-2134
［本社］ CSセンター	〒435-0016	浜松市和田町200　ヤマハ(株)和田工場内	TEL（053）465-1158

◆ デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

PA･DMI事業部			
DE営業部	〒430-8650	静岡県浜松市中沢町10-1	TEL（053）460-2432
EM営業統括部			
北海道営業所	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50　ヤマハセンター内	TEL（011）512-6113
仙台営業所	〒980-0804	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL（022）222-6147
営業推進課	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11	TEL（03）5488-5476
名古屋営業所	〒460-8588	名古屋市中区錦1-18-28	TEL（052）201-5199
大阪営業所	〒542-0081	大阪市中央区南船場3-12-9　心斎橋プラザビル東館	TEL（06）6252-5231
九州営業所	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4　TEL（092）472-2130	

● 所在地・電話番号などは変更されることがあります。

◆ インターネットホームページのご案内

製品等に関する情報をホームページ上でご案内しております。ご参照ください。

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ　http://www.yamaha.co.jp/product/decbx/
ヤマハマニュアルライブラリー　http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/

@nifty　「GO FMIDIVA」コマンドでFMIDIVAに入ると、ヤマハデジタル楽器およびDTM製品のフォーラムがございます。

電子会議室	#16	ヤマハSynth & CBX情報ボード
	#17	ヤマハSynth & CBXユーザーズカフェ
	#18	ヤマハSynth & CBX相談室
データライブラリー	#8	ヤマハ/デジタルCBX

ヤマハ株式会社

この取扱説明書は
エコパルプ(ECF:無塩素系漂白パルプ)を
使用しています。

この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 1999 Yamaha Corporation
V544660 003POCP6.2-03C0 Printed in Japan