



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

moXF6/moXF8

リファレンスマニュアル

目次

MOXF6/MOXF8マニュアルの使い方	2
MOXF6/MOXF8 のしくみ	3
MOXF6/MOXF8を構成するブロック	3
音源部.....	4
A/Dインプット部.....	8
シーケンサー部.....	9
アルペジオ部.....	11
コントローラー部.....	17
エフェクト部.....	18
内部メモリー	22
リファレンス	24
ボイスモード	25
補足説明.....	53
ボイスカテゴリーリスト	53
デスティネーションの設定例.....	53
ノブ1~8の機能.....	54
パフォーマンスマード	55
補足説明.....	74
パフォーマンスカテゴリーリスト	74
ノブ1~8の機能	74
ソングモード	76
補足説明.....	97
ソングのいろいろな再生方法	97
ソングトラックループの設定方法	98
パンチイン/アウト録音(Type=punch)	99
ソングジョブの設定手順	99
パターンモード	101
補足説明.....	112
パターンのいろいろな再生方法	112
パターンのループ録音をする	113
ミキシングモード	114
補足説明.....	124
ノブを使ってエディットする	124
アルペジオを作る	125
ミキシング設定をテンプレートとして保存	126
マスター モード	128
リモート モード	133
ユーティリティーモード	140
クイックセットアップ	151
ファイル モード	153
補足説明	160
ファイル/ディレクトリーの選び方	160
USBフラッシュメモリーに保存されている スタンダードMIDIファイル(SMF)を再生する	160
USBフラッシュメモリーのフォーマット	161
iOS アプリケーションと組み合わせて使う	162
資料	163
MIDIについて	163

このマニュアルは、改良のため予告なく変更することがあります。最新のマニュアルは下記URLからダウンロードできます。
<http://download.yamaha.com/jp/>

MOXF6/MOXF8マニュアルの使い方

MOXF6/MOXF8は、取扱説明書、リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリストの4つのマニュアルを付属しています。取扱説明書は冊子として製品と同梱されており、リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアルとデータリストはPDFファイルとして同梱CD-ROMに収録されています。



取扱説明書(冊子)

MOXF6/MOXF8を使用するまでの準備と、基本的な操作方法について説明しています。

主に以下操作について説明しています。

- ボイスモードで演奏する
- 気に入ったボイスからパフォーマンスを作る(パフォーマンスクリエーター)
- パフォーマンスマードで演奏する
- マイクやオーディオ機器を活用する
- ソングモードで曲作りをする
- パターンモードでパターンを作る
- コンピューターと接続して使う
- マスター・キー・ボードとして使う(マスターモード)
- 本体のさまざまな設定をする(ユーティリティーモード/クイックセットアップ)
- 本体の設定をセーブ/ロードする(ファイルモード)
- 拡張部品(別売)を取り付ける



リファレンスマニュアル(このPDFファイル)

MOXF6/MOXF8のしくみおよびパラメーターについて説明しています。



シンセサイザーパラメーターマニュアル(別PDFファイル)

ヤマハが開発したAWM2音源を搭載するシンセサイザーでよく用いられるボイスパラメーターやエフェクトタイプ/パラメーター、MIDIメッセージなどについて説明しています。まずは取扱説明書およびリファレンスマニュアルをお読みいただき、ボイスパラメーターやエフェクトなどについてさらに詳しく知りたい場合にこのマニュアルをご活用ください。



データリスト(別PDFファイル)

MOXF6/MOXF8に搭載されているボイス、ウェーブフォーム、パフォーマンス、エフェクトタイプ、アルペジオタイプなどのコンテンツのリストや、MIDIインプリメンテーションチャート、リモートコントロール機能一覧表などの資料を掲載しています。

リファレンスマニュアルの使い方について

- 「リファレンス」では、各ページの上部にモードを選択するタブがあります。タブをクリックすると、該当モードのパラメーター説明ページに移動できます。また、各ページの右側には、選択中のモードにおける機能ツリー図を掲載しており、クリックすると、該当機能の説明ページに移動できます。
- 目次や本文中に書かれているページ番号をクリックすると、該当ページへ移動できます。
- ファイルの左側に表示されている「しおり」上で見たい項目をクリックすると、該当ページへ移動できます。(しおりが表示されていない場合は、左上の「しおり」タブをクリックするとしおりが表示されます。)
- Adobe Reader の「編集」メニューから「検索」または「簡易検索」を選び、調べたいキーワードを入力することで、全文検索ができます。

NOTE 最新のAdobe Readerは、下記URLからダウンロードできます。

<http://www.adobe.com/jp/products/reader/>

NOTE Adobe Readerのバージョンによって、メニューの名称や表示位置などが異なる場合があります。

お知らせ

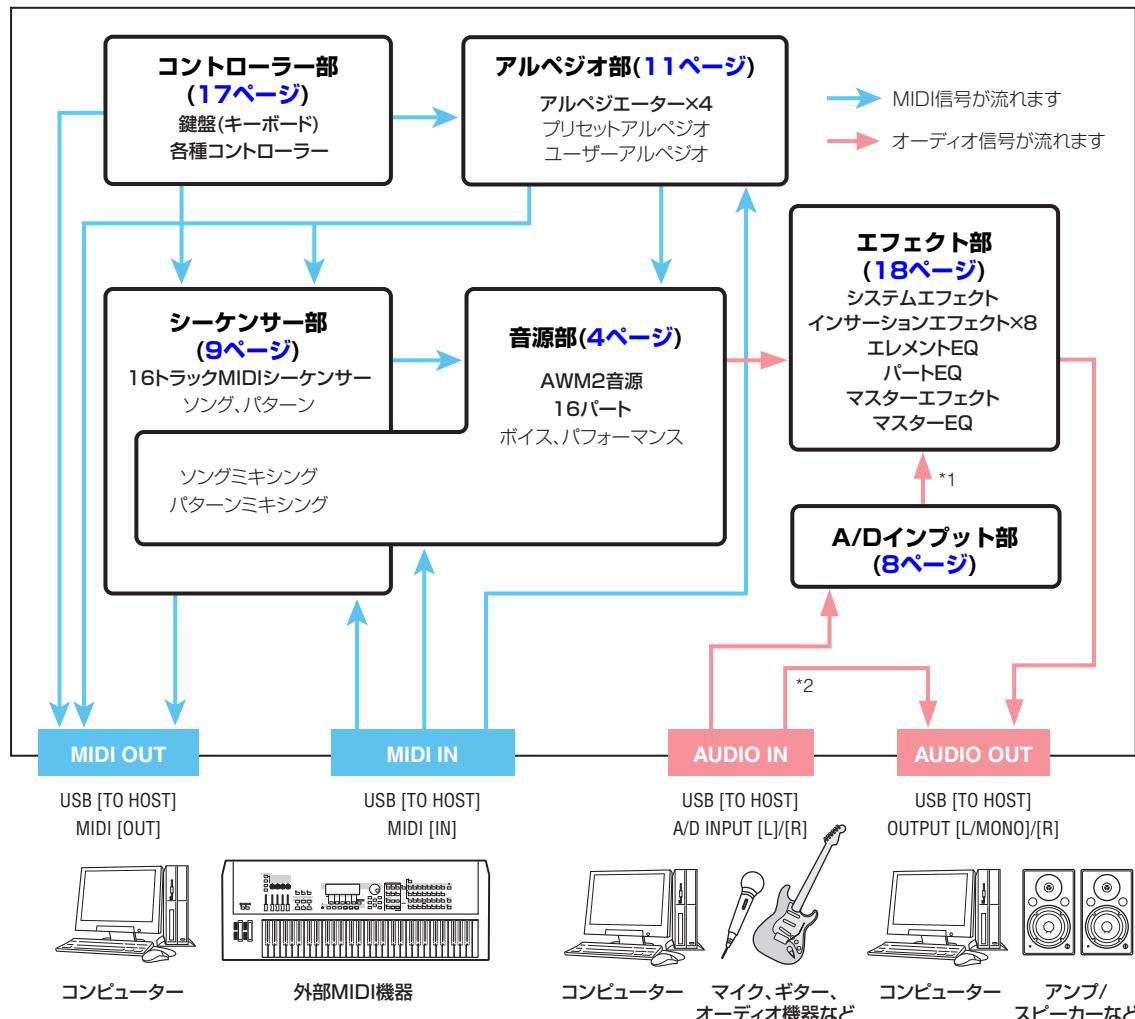
- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- 本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

The screenshot shows the top navigation bar of the User Manual PDF. It features two tabs: 'Mode Selection' (モードを選択) and 'Function Selection' (機能を選択). Below these are two main sections: 'Voice Mode' (ボイスモード) and 'Function Mode' (機能モード). The 'Voice Mode' section is currently active, displaying a hierarchical tree diagram of voice parameters. The tree starts with 'VOICE' and branches into various categories like 'PLAY', 'PITCH', 'EQ', etc. A specific node, 'F1 PLAY (Play)', is highlighted in blue. Below the tree, there is a detailed description of the 'PLAY' function, including sub-sections for 'General', 'Output', 'EQ', 'Control Set', 'LFO', 'Effect', 'Program Change', 'OSC', 'Pitch', 'Filter', 'AMP', 'Level', 'EQ', and 'Drum Pattern'. A note at the bottom of this section states: 'Full Concert Grand' is selected. The 'Function Mode' section is partially visible on the right side of the screen.

MOXF6/MOXF8のしくみ

MOXF6/MOXF8を構成するブロック

MOXF6/MOXF8は、音源部、A/Dインプット部、シーケンサー部、アルペジオ部、コントローラー部、エフェクト部の6つのブロックから構成されています。



*1 A/D INPUT [L]/[R]端子からの信号は、オーディオ結線の設定(146ページ)によってエフェクト部のシステムエフェクトやマスター・エフェクトには送られない場合があります。

*2 USB [TO HOST]端子からのオーディオ信号は、A/Dインプット部やエフェクト部を通らずにOUTPUT [L/MONO]/[R]端子に送られます。

MOXF6/MOXF8のしくみ

- ▶ 本体の構成
- 音源部
- A/Dインプット部
- シーケンサー部
- アルペジオ部
- コントローラー部
- エフェクト部
- 内部メモリー

リファレンス

- ボイスモード
- パフォーマンスマード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングモード
- マスター・モード
- リモートモード
- ユーティリティモード
- クイックセットアップ
- ファイルモード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

- MIDIについて

AWM2 (Advanced Wave Memory2)音源

MOXF6/MOXF8本体には、AWM2音源が内蔵されています。AWM2音源とは、ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする楽器音を、高品位なサウンドで再現できます。また、リアルな再現性にとどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

音源部

外部MIDIコントローラーやシーケンサー、本体アルペジオ部やコントローラー部からのMIDI情報を受けて、実際に発音するブロックです。MIDI情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられており、同時に16チャンネル分の情報を扱えます。また、16個しかないMIDIチャンネルを拡張するためのものとして、MIDIポートがあります。本体の音源部では、ポート1のMIDIメッセージのみを受信します。選んでいるモードによってパート構成やメモリー構成など、音源部のしくみが大きく変わります。

ボイスモードでの音源部のしくみ

ボイスモードでのパート構成

ボイスモードでは、音源部は1パートで構成され、1つのボイスを選んで演奏する状態になります。1パートで構成されているため、受信するMIDIチャンネルは1つだけです。このように1チャンネルのMIDIデータだけを受信する音源の状態をシングル音源と呼びます。ボイスモードでのMIDI受信チャンネルは、ユーティリティー MIDI画面の「BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)」(147ページ)で設定します。受信できるポートは1で固定です。

NOTE 複数のチャンネルで構成されている外部シーケンサー上のソングデータをMOXF6/MOXF8で再生させる場合は、MOXF6/MOXF8をソング/パターンモード(76ページ)にします。

ボイスについて

ボイスとは、電子楽器の音源に内蔵されている楽器音色のことです。MOXF6/MOXF8には、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類のボイスが内蔵されています。ノーマルボイスは主に音階演奏ができる楽器の音色で、ドラムボイスは主に打楽器の音色です。

各ボイスは、ノーマルボイスの場合、最大8エレメント、ドラムボイスの場合、最大73ドラムキーで構成されます。

エレメントおよびドラムキーは、ボイスを構成する音の要素のことです、音作りの最小単位です。たとえば、1つのエレメントやキーだけで、さまざまな楽器音の中から選択した音を出すことができます。さらにノーマルボイスでは、複数のエレメントを組み合わせて使うことで、リアルでバリエーション豊かな音作りが可能になっています。

ボイスは、エレメント/ドラムキー固有のパラメーター（エレメントエディットパラメーター/キーエディットパラメーター）と、全エレメント/全キー共通のパラメーター（コモンエディットパラメーター）で構成されています。

NOTE ノーマルボイスの作成やエディットは、ノーマルボイスエディット(30ページ)で、ドラムボイスの作成やエディットはドラムボイスエディット(47ページ)で行ないます。

ノーマルボイスとドラムボイス

ノーマルボイス

ノーマルボイスは、鍵盤の音階に合った音の高さで発音するボイスです。音源の最小単位であるエレメントが、最大8エレメント集まって構成されています。複数のエレメントで構成されているボイスには、1エレメントでは作れない分厚いボイスや、鍵盤を強く強さによって音色を切り替えられるボイス、鍵盤を強く位置によって音色を切り替えられるボイス、XA機能(5ページ)によってエレメントを切り替えながら発音するボイスなどがあります。

図は、ノーマルボイスの例を示しています。このボイスは、鍵盤を弱く弾くと、低音域ではエレメント1が、中音域ではエレメント3が、高音域ではエレメント5が発音し、鍵盤を強く弾くと低音域ではエレメント2が、中音域ではエレメント4が、高音域ではエレメント6が鳴ります。たとえば、ピアノのボイスの場合、エレメント1、3、5に鍵盤を弱く弾いたピアノ音を、エレメント2、4、6に鍵盤を強く弾いたピアノ音を割り当てま

す。またエレメント1、2には低音域に適したピアノ音を、エレメント3、4には中音域に適したピアノ音を、エレメント5、6には高音域に適したピアノ音を割り当てます。そうすることで、鍵盤を弾く強さによってエレメントを切り替え、タッチセンシティビティでは表現しきれない音量や音質の差をつけることができ、鍵盤を強く位置によって、キースケールだけでは合わせきれない音域による音色の変化を表現できます。実際には、ベロシティーや音域の差をよりきめ細かく表現するために、最大8エレ

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

- ▶ 音源部
- A/Dインプット部
- シーケンサー部
- アルペジオ部
- コントローラー部
- エフェクト部
- 内部メモリー

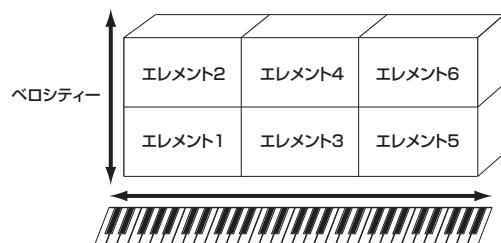
リファレンス

- ボイスモード
- パフォーマンスマード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングモード
- マスター モード
- リモート モード
- ユーティリティーモード
- クイックセットアップ
- ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

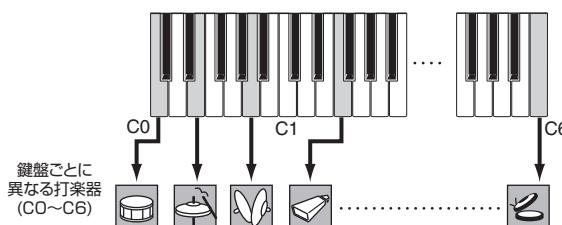
- MIDIについて



メントまで利用できます。その他、各エレメントに異なった音を割り当てるなど、工夫次第でさまざまなボイスを作ることができます。

ドラムボイス

ドラムボイスは、C0～C6の範囲の各ノートに1つずつドラムキーが割り当てられています。ドラムキーは各ノートに固定されていて、移動したり範囲を広げたりすることはできません。ドラムキーには、ドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。割り当てる楽器音の種類を変えたり、ピッチやEGを調節することで、さまざまなドラムボイスを作成できます。



XA機能について

XA機能(エクスパンデッドアーティキュレーション機能)は、生楽器に近い自然な音を出すことや、シンセ系の音色での新たな演奏表現を創り出す機能です。これまでのシンセサイザーとは異なる次の5点について、工夫を行なっています。

自然なレガートを再現する

これまでのシンセサイザーでは、モノモードでレガート演奏したとき、前の音のエンベロープを次の音が引き継ぐという形でレガート演奏を再現していましたが、生楽器のレガート時の発音とは違っていました。MOXFでは、アタックのある音を発音するエレメント(XAモード=normal)とレガート時に発音するエレメント(XAモード=legato)を、XAモードで自動的に切り替えることで、より自然なレガート演奏を再現しています。

鍵盤を離したときに発音する音を再現する

これまでのシンセサイザーは、鍵盤を離したときに鳴る音の再現が得意ではありませんでした。MOXF6/MOXF8では、XAコントロール=keyOffSoundのエレメントを設定することにより、鍵盤を離したときに鳴る音を簡単に再現できます。

同じ音を演奏しても発音が異なるといったばらつきを表現する

これまでのシンセサイザーでも、ピッチやフィルターをランダムに変更することでばらつきを表現する機能を持っていましたが、ウェーブフォームを切り替えることはできませんでした。MOXF6/MOXF8では、同じ音を演奏したときに順番に切り替えて発音するエレメント(XAコントロール=waveCycle)と、その中にランダムに発音するエレメント(XAコントロール=waveRandom)という2種類のエレメントをXAコントロールで設定することで発音のばらつきを表現しています。

楽器特有の奏法を再現する

生楽器によっては、その楽器にしかできない特殊な奏法があります。たとえばギターのハーモニクスやミュート、フルートのフラッターダンギング、サックスのグロートーンなどがそうです。これまでのシンセサイザーでは、こういった音色については、強いペロシティーで鍵盤を弾いたときにだけ発音させるなどの工夫で再現してきました。MOXF6/MOXF8では、パネルのASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンをオンにして演奏したときに発音するエレメント(XAコントロール=AF1 On, AF2 On)や、両ボタンをオフにして演奏したときに発音するエレメント(XAコントロール=all AF off)をXAコントロールで設定することで、この特殊な演奏を再現しています。

NOTE ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンのオン/オフは、ユーティリティー CTL ASN画面の「AF1」/「AF2」([145ページ](#))で設定されているコントロールチェンジナンバーを外部から送信することでも実現できます。

新たな演奏表現を創る

上記で述べてきた機能は、生楽器の音色だけでなく、シンセ系の音色にも有効です。演奏中にまったく異なる音を鳴らすなど、新たな演奏表現が可能になります。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

- ▶ 音源部
- A/Dインプット部
- シーケンサー部
- アルペジオ部
- コントローラー部
- エフェクト部
- 内部メモリー

リファレンス

- ボイスモード
- パフォーマンスマード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングモード
- マスター モード
- リモート モード
- ユーティリティーモード
- クイックセットアップ
- ファイルモード

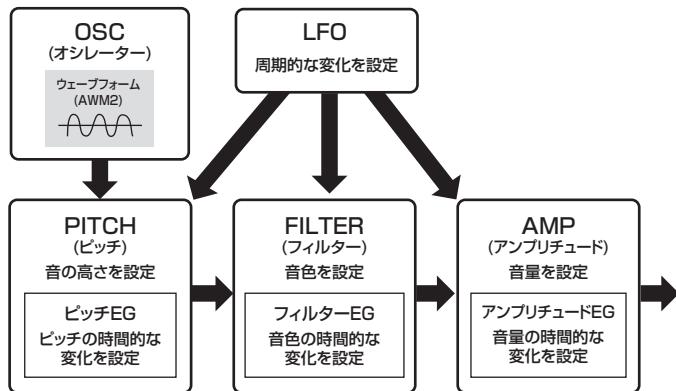
iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

- MIDIについて

エレメント/ドラムキーのしくみ

エレメントおよびドラムキーは、音作りの最小単位で、シンセサイザーとしての機能と構造を備えています。図のように、「OSC (オシレーター)」で選択したウェーブフォームを元にして、「TUNE (チューン)」および「PEG (ピッチEG)」でピッチの変化を、「FILTER (フィルター)」で音色の変化を、「AMP (アンプリチュード)」で音量の変化をそれぞれ加えて、さらにLFOが、これら三要素の音が鳴ってから消えるまでの周期的变化を決め、目的の音色を作成するしくみになっています。



オシレーター

オシレーター設定画面では、サウンドの元になるウェーブフォームを選んだり、発音する音域やベロシティの範囲などを設定します。XA機能の設定もここで行ないます。ウェーブフォームは、実際の楽器音を録音して作成された1つまたは複数のサンプルを、鍵盤やベロシティごとに割り当てられたものです。

オシレーターに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのOSC画面([38ページ](#))、ドラムボイスキーエディットのOSC画面([48ページ](#))をご覧ください。

ピッチ

ピッチ設定画面では、エレメントのチューニングやピッチEGの設定など、ピッチに関する設定をします。

ピッチに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのPITCH画面([40ページ](#))をご覧ください。ドラムボイスに関しては、ドラムボイスキーエディットのPITCH画面([49ページ](#))をご覧ください。

フィルター

フィルター設定画面では、エレメントのフィルタータイプやカットオフ周波数、レゾナンスの設定、フィルターEGの設定など、フィルターに関する設定をします。

フィルターに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのFILTER画面([41ページ](#))、ドラムボイスキーエディットのFILTER画面([50ページ](#))をご覧ください。

アンプリチュード

アンプリチュード設定画面では、エレメントの音量やパンなど、音量に関する設定をします。

アンプリチュードに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのAMP画面([43ページ](#))、ドラムボイスキーエディットのAMP画面([50ページ](#))をご覧ください。

LFO (ローフリーケンシーオシレーター)

LFOは、低周波数を発振するユニットです。

LFOから発振された低周波数によって、各エレメントのピッチ、フィルター、アンプリチュードが変調され、ビブラート(ピッチを揺らす効果)、ワウワウ(音色を揺らす効果)、トレモロ(音量を揺らす効果)がそれぞれ得られます。LFOの設定は、ボイスコモンエディットのLFO画面([33ページ](#))、ボイスエレメントエディットのLFO画面([45ページ](#))をご覧ください。

本体の構成

- ▶ 音源部
- A/Dインプット部
- シーケンサー部
- アルペジオ部
- コントローラー部
- エフェクト部
- 内部メモリー

リファレンス

- ボイスモード
- パフォーマンスマード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングモード
- マスター モード
- リモート モード
- ユーティリティーモード
- クイックセットアップ
- ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

- MIDIについて

ボイスのメモリー構成

ノーマルボイス

プリセット1~9バンク×各128ボイス=合計1152ボイス
ユーザー1~3バンク×各128ボイス=合計384ボイス
GMバンク×128ボイス=合計128ボイス

ドラムボイス

プリセットドラムバンク×72ボイス=合計72ボイス
ユーザードラムバンク×32ボイス=合計32ボイス
GMドラムバンク×1ボイス=合計1ボイス

パフォーマンスマードでの音源部のしくみ

パフォーマンスマードでのパート構成

パフォーマンスマードでは、音源部はボイスモードと同じシングル音源となり、1つのパフォーマンスを選んで演奏できる状態になります。音源は4パートで構成されていて、各パートのボイスを重ねたり、鍵盤の音域やベロシティによって分けたりして作ることができます。

パフォーマンスについて

ボイスを、複数重ねて(レイヤーして)鳴らす音色セットのことをパフォーマンスといいます。1つのパフォーマンスには最大4つのボイスを重ねられます。パフォーマンスは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。パフォーマンスを作成したり修正したりする作業は、パフォーマンスマード([55ページ](#))で行ないます。

パフォーマンスマードのメモリー構成

ユーザー1~2バンク×各128パフォーマンス=合計256パフォーマンス

ソング/パターンモードでの音源部のしくみ

ソング/パターンモードでのパート構成

ソング/パターンモードでは、シーケンサー部から同時に16チャンネルの演奏データが再生されるのに対応して、音源部も16パートで構成されています。このように複数のチャンネルのMIDIデータを受信して同時に複数のパートが発音する音源をマルチ音源と呼びます。MOXF6/MOXF8では、このマルチ音源の設定をミキシングと呼びます。ミキシングは、ソングやパターンといったMOXF6/MOXF8内部のシーケンスデータを再生する場合だけでなく、外部MIDI機器やコンピューターのシーケンサーソフトからMOXF6/MOXF8の音源を鳴らす場合にも使います。この場合、シーケンスデータの入っていない空のソングやパターンを用意して、そのソングやパターンのミキシングを利用します。

ミキシングについて

ミキシングは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作られます。ミキシングを作成したり修正したりする作業は、ミキシングモード([114ページ](#))で行ないます。また1つのミキシングには、ノーマルボイスを保存するためのメモリーが16個用意されています。このメモリーに保存されたボイスをミキシングボイスと呼んでいます。通常、ミキシングの各パートには、ボイスメモリーのボイスを選んで割り当てます。この場合、たとえばユーザーメモリーのボイスを使ってソングやパターン用のミキシングを組んだあとで、そのボイスをうっかり作り変えたり、消したりすると、せっかく作ったソングやパターンの演奏が予想しないものに替わってしまうことになります。このようなことを防ぐために、ミキシングボイスが用意されています。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

- ▶ 音源部
- A/Dインプット部
- シーケンサー部
- アルペジオ部
- コントローラー部
- エフェクト部
- 内部メモリー

リファレンス

- ボイスモード
- パフォーマンスマード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングモード
- マスター モード
- リモート モード
- ユーティリティーモード
- クイックセットアップ
- ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

- MIDIについて

ミキシングのメモリー構成

ミキシングは、ソングやパターンごとに1つずつ用意されていて、ソングやパターンの番号を切り替えると自動的にミキシングも切り替わります。ミキシングを保存するメモリーは、ソングモードとパターンモードでそれぞれ合計64個あります。またミキシングボイスはミキシングごと(ソング/パターンごと)に16個メモリーが用意されています。ソング//パターンを切り替えるとミキシングと同時にミキシングボイスも切り替わります。もし、あるソング//パターンで使っているミキシングボイスを、他のソング//パターンでも使いたい場合は、ミキシングボイスジョブのコピー機能([123ページ](#))で、目的のソング//パターンにコピーできます。ミキシングボイスを保存するためのメモリーは、ソングとパターンを合計して256ボイス分のみです。メモリーが一杯になったら、不要なミキシングボイスをミキシングボイスジョブのデリートで削除しましょう。

最大同時発音数について

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源部で同時に発音可能な最大数を「最大同時発音数」といいます。

本体内蔵AWM2音源では最大で128音まで同時に発音できます。この音数を超える演奏データを本体音源部が受信すると、発音中の音が消えて音切れが起きてします。減衰の遅いボイスを使う場合には、最大同時発音数を超えないようにしてください。

また、最大同時発音数はボイス単位ではなくエレメント単位またはドラムキー単位で計算されます。ノーマルボイスでは最大8エレメントを重ねられるので、その場合は最大同時発音数は128音よりも少なくなります。

本体の構成
▶ 音源部
▶ A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

ボイスモード
パフォーマンスマード
ソングモード
パターンモード
ミキシングモード
マスター モード
リモート モード
ユーティリティーモード
クイックセットアップ
ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

A/Dインプット部

A/D INPUT [L]/[R]端子からのオーディオ信号に対して、ボリュームやパン、エフェクトへ送る量などをコントロールするブロックです。A/D INPUT [L]/[R]端子からの信号は、エフェクト部のインサーションエフェクト、システムエフェクト、マスターエフェクト、マスターEQに送ることが可能です。

A/Dインプット部のボリュームやパン、エフェクトへ送る量の設定は、下記で設定します。

モード	画面	参照ページ
ボイスモード	ユーティリティーモードのVCE A/D画面	145ページ
パフォーマンスマード	パフォーマンスコモンエディットのA/D IN画面	62ページ
ソング//パターンモード	ミキシングコモンエディットのA/D IN画面	116ページ

A/D INPUT [L]/[R]端子からのオーディオ信号をエフェクト部のどのエフェクトに送るかの設定は、ユーティリティーモードのUSB I/O画面([146ページ](#))で行ないます。

また、A/D INPUT [L]/[R]端子のゲインの調整および有効にするかどうかの設定は、本体パネル上のA/D INPUT [GAIN]ノブおよびA/D INPUT [ON/OFF]ボタンで行ないます。

シーケンサー部

コントローラー部や外部MIDI機器からのMIDI情報をトラックに録音し、ソングやパターンを作成するブロックです。

ソングモードでのシーケンサー部のしくみ

ソングについて

ソングは、鍵盤やコントローラーによる演奏をMIDIイベントとして各トラックに録音した、MIDIシーケンスデータです。

ソングのトラック構成

ソングは、シーケンストラック×16とシートトラック、テンポトラックで構成されています。それぞれ、リアルタイム録音またはステップ録音([79ページ](#))でデータを録音できます。ソングエディット([84ページ](#))でデータを挿入/修正できます。

シーケンストラック1～16

MIDIデータを録音するためのトラックです。

シートトラック

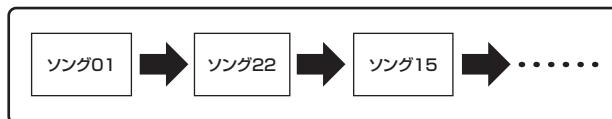
シーンを切り替えるためのトラックです。シーンとは、トラックのミュート/ソロなどの状態を記憶するメモリーで、ソングプレイ([76ページ](#))で記録や呼び出しができます。シートトラックにシーンを入力することで、トラックのミュート/ソロを自動的に切り替えることができます。

テンポトラック

ソングを再生するテンポを入力するためのトラックです。曲中のテンポ変化を再現できます。

ソングチェーン

複数のソングを連続して再生する機能です。ソングプレイ([76ページ](#))で再生する順番を設定します。



パターンモードでのシーケンサー部のしくみ

パターンについて

ソングと同じくMIDIシーケンスデータですが、数小節(最大256小節)のリズムパターンを繰り返し再生させるものです。ソングと違って、データに「終わり」というものが無く、[■](ストップ)ボタンを押さない限り再生は止まりません。

セクションについて

パターンにはセクションと呼ばれる16種類(A～P)のバリエーションが用意されていて、1つのパターンの中でセクションを切り替えることで異なる演奏を再生できます。セクションを切り替える、テンポやミキシングの設定など、パターンとしての設定は切り替わりません。そのため、セクションを1つの曲の中でのAメロ、Bメロ、サビといったバックングパターンのバリエーションを制作するためのメモリーとして使うことができます。パターンとセクションの切り替えについては、取扱説明書をご参照ください。

パターンチェーン

同じパターンの中の複数のセクションを自動的に切り替えながら連続して再生する機能です。Aメロ→Bメロ→サビなど、曲の順番にセクションを並べることで、1曲のバックングパターンを作成できます。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

▶ シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

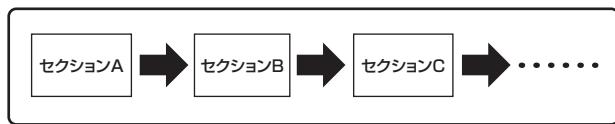
ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

パターンチェーンは、パターンチェーン画面(103ページ)で各パターンに1つずつ作成できます。作成したパターンチェーンは、チェーンエディット(104ページ)でソングにコンバートできるので、パターンを基にした曲作りができます。



フレーズについて

パターンの最小単位となる1トラックのMIDIシーケンスデータです。ドラムパートのリズムパターンや、ベースパートのベースライン、ギターパートのコードバックингなど、各パートの演奏フレーズを指します。ユーザーフレーズとして1パターンにつき256個のフレーズを録音できます。

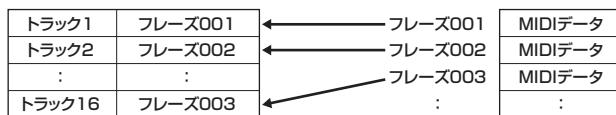
NOTE プリセットフレーズは用意されていません。

パターンのトラック構成

パターンは、シーケンストラック×16から構成されます。「ソングのトラック構成」(9ページ)の「シーケンストラック1~16」の説明をご参照ください。

トラックとフレーズについて

パターンは、フレーズ(上記)をトラックに割り当てるによって作られます。パターンレコードによるパターンの録音時には、トラックを指定して録音することになりますが、実際には、空のフレーズに演奏データ(MIDIイベント)を録音し、そのフレーズがトラックに割り当てられる仕組みになっています。



MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

▶ シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

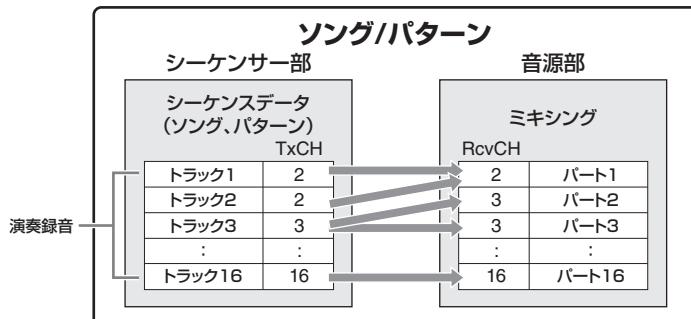
MIDIについて

ソング/パターン共通のしくみ

MIDIトラックとミキシング設定について

ソング/パターンのMIDIトラックは、ソングレコード(79ページ)/パターンレコード(105ページ)で鍵盤演奏することによって作られます。MIDIトラックにはMIDIデータが録音され、対応するミキシングのパートにはノーマルボイスかドラムボイスを割り当てます。

各トラックの音色やボリューム、パンなどミキシングの設定を変更するには、[MIXING]ボタンを押してミキシングモード(114ページ)に入り、トラックに対応したパートの設定を変更します。ただし、必ずしもトラック1がパート1に対応しているわけではありません。トラックとパートは下図のように内部的にMIDI接続されていて、トラックのアウトプットチャンネルと、パートのレシーブチャンネルが一致するパートにデータが送られる仕組みになっています。トラックのアウトプットチャンネルはソング/パターンモードのTRACK画面(78ページ)で、パートのレシーブチャンネルはミキシングエディットのVOICE画面(117ページ)で設定します。



NOTE ミキシングモードで鍵盤を弾く場合、選択中のパートが発音するのではなく、選択パートと同じ番号のトラックに対応しているパートが発音します。たとえば、上図の設定の場合、ミキシングモードでパート2を選択していても、鍵盤を押すとパート1が発音します。

パフォーマンスマードでのシーケンサー部の働き

パフォーマンスレコーディング

パフォーマンスの演奏を、設定したソングやパターンに録音できます。鍵盤の演奏だけではなく、パフォーマンスで行なうコントローラーや一部のノブの操作、アルペジオの再生まですべてMIDIデータとしてトラックに記録できます。

NOTE パフォーマンスレコーディングのノブ操作では、コントロールチェンジのみが録音されます。パラメーター・チェンジにあたる操作は録音されません。コントロールチェンジについては、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

パフォーマンスコードのREC TR画面で指定したソング/パターンの4トラックに、パフォーマンスのパート1~4のアルペジオフレーズがそれぞれ録音されます。鍵盤やコントローラーの演奏は、録音先の4トラックすべてに録音されます。

NOTE パフォーマンスレコーディングの操作手順については、取扱説明書をご参照ください。

アルペジオ部

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなシーケンスが、その時点で選択されているボイスで自動的に演奏される機能です。MOXF6/MOXF8のアルペジオではアルペジオの枠を大きく超えて、鍵盤を演奏するときの演奏補助的な役割にとどまらず、音楽制作のためのツールや、作曲/編曲のためのツールとして活用できるようなものに進化しています。そのためアルペジオタイプも、通常の分散和音的なものから、ドラム演奏パターンやベースの演奏パターン、ギターのカッティングやピアノのバッキングなど、さまざまな楽器や音楽ジャンルごとに多彩なシーケンスが用意されています。

アルペジオカテゴリー

本体に搭載されているアルペジオタイプは、下記のとおり「NoAsg」を除く16種類のカテゴリーに分類されます。カテゴリーは楽器を軸にして分類されています。

カテゴリー一覧

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
NoAsg	No Assignment

NOTE 「GtMG」、「BaMG」にはメガボイス用のアルペジオタイプが分類されています。

メガボイスを活かしたアルペジオ

通常のボイスでは、鍵盤を弾いた強さ(ベロシティ)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してメガボイスは、多くのエレメントが使われ、複雑な構造になっており、リアルタイム演奏には適していません。しかし、メガボイスには、メガボイス用のアルペジオタイプが用意されており、それを用いることによって、より高品質で自然な演奏を実現します。メガボイスを使用する場合は、メガボイス用のアルペジオタイプとともに使いください。それぞれのメガボイスに最適なメガボイス用アルペジオタイプに関しては、別PDFファイル「データリスト」内にある「Arpeggio Type List」のVoice Typeをご参照ください。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター・モード

リモートモード

ユーティリティモード

クイックセットアップ

ファイルモード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

サブカテゴリー

アルペジオカテゴリーに含まれるアルペジオは、さらにサブカテゴリーにも分類されています。サブカテゴリーは音楽ジャンルや使用される目的によって分類されています。作曲する曲のジャンルや目的に合わせてアルペジオを選択しやすくなっています。

サブカテゴリー一覧

Rock	Rock
PopRk	Pop Rock
Balad	Ballad
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latin

World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2
--	No Assignment

NOTE *が付いたサブカテゴリーに分類されたアルペジオタイプは、1つのタイプ内でペロシティーの範囲がいくつか設けられており、その範囲ごとに異なったフレーズが割り当てられています。ボイスにこのアルペジオタイプを設定したとき、ボイスを構成する各エレメントのペロシティーリミット(39ページ)を、下記に示す各アルペジオのペロシティーリミットに合わせることによって、アルペジオを効果的に再生させることができます。

各アルペジオタイプのペロシティーリミット

「2Z_****」: 1~90, 91~127

「4Z_****」: 1~70, 71~90, 91~110, 111~127

「8Z_****」: 1~16, 17~32, 33~48, 49~64, 65~80, 81~96, 97~108, 109~127

「PadL_****」: 1~1, 2~2, 3~127

「PadH_****」: 1~112, 113~120, 121~127

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

▶ アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

アルペジオネーム

アルペジオタイプの名前の付け方には、名前の末尾の表記による次のようなルールがあります。このルールを理解すれば、アルペジオネームからそのデータの中身について予測がつくようになり、アルペジオタイプ選びが簡単になります。

末尾に「_ES」が付加されるタイプ(例: HipHop1_ES)

演奏したノートに合わせて鳴る、ノーマルボイス用のアルペジオタイプ(15ページ)です。

末尾に「_XS」が付加されるタイプ(例: Rock1_XS)

演奏したコードに合わせて鳴る、ノーマルボイス用のアルペジオタイプ(15ページ)です。

末尾に何も付加されないタイプ(例: UpOct1)

演奏した音だけが鳴るノーマルボイス用のアルペジオタイプ(15ページ)や、ドラム用のアルペジオタイプ(16ページ)、ノート(音符)以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ(16ページ)です。

「AF1」「AF2」「AF1&2」が付加されるタイプ(例: Electro Pop AF1)

このアルペジオタイプを再生すると、自動的にASSIGNABLE FUNCTION[1], [2]ボタンまたはその両方がオンになり、フレーズが再生されます。

アルペジオタイプリストの読み方

別PDFファイル「データリスト」内にある「Arpeggio Type List」の読み方について解説します。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4/4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4/4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4/4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4/4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4/4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4/4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4/4	2	130			

NOTE このリストは説明のためのサンプルです。正確なアルペジオタイプリストは、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

① Main Category (メインカテゴリー)

メインカテゴリーを示します。

② Sub Category (サブカテゴリー)

サブカテゴリーを示します。

③ ARP No (アルペジオナンバー)

アルペジオタイプの番号を示します。

④ ARP Name (アルペジオネーム)

アルペジオタイプの名前を示します。

⑤ Time Signature (タイムシグネチャー)

アルペジオタイプの拍子を示します。

⑥ Length (レンジス)

アルペジオタイプの長さ(小節数)を示します。「Loop (ループ)」^{*1}をoffに設定したときに再生する小節数です。

⑦ Original Tempo (オリジナルテンポ)

アルペジオタイプに最も適したテンポを示します。アルペジオを選択したときに、自動的にこのテンポが設定されるわけではありません。

⑧ Accent (アクセント)

あらかじめアクセントフレーズ([14ページ](#))が再生されるように設定してあるアルペジオタイプを、丸印で示します。

⑨ Random SFX (ランダムSFX)

あらかじめランダムSFX機能([15ページ](#))が設定してあるアルペジオタイプを、丸印で示します。

⑩ Voice Type (ボイスタイプ)

このアルペジオタイプに最適なボイスの種類を示します。

ソング/パターンレコードで「VoiceWithARP (ボイス ウィズ アルペジオ)」^{*2}を「on」に設定したときに、自動的にこのボイスが選ばれます。

*1 「Loop (ループ)」は、ボイスモードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([28ページ](#))、パフォーマンスマードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([58ページ](#))、ソング/パターンモードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([83ページ](#))で設定します。

*2 「VoiceWithARP」は、ソング/パターンモードのアルペジオエディットのMAIN画面([83ページ](#))で設定します。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

▶ アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

アルペジオ再生の仕方を設定する

アルペジオは、鍵盤を押している間だけ再生する通常の状態から、鍵盤を離しても鳴り続ける状態などに切り替えることができます。また、強いベロシティで鍵盤を弾いたときに特殊なアルペジオを鳴らすかどうかや、再生するアルペジオ演奏に効果音を付けるかどうかについても設定が可能です。ここでは、ボイス、パフォーマンス、ミキシングで設定可能なアルペジオの再生方法についてまとめます。

アルペジオ再生のオン/オフの仕方を切り替える

アルペジオ再生のオン/オフの仕方は、下記の設定によって切り替えることができます。

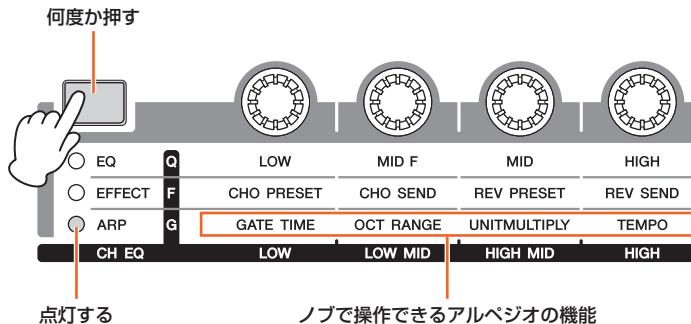
鍵盤を押している間だけ再生する状態	「Hold」 = 「off」 「TriggerMode」 = 「gate」
鍵盤を離してもアルペジオが鳴り続ける状態	「Hold」 = 「on」 「TriggerMode」 = 「gate」
鍵盤を押さえるごとに、アルペジオ再生のオン/オフが切り替わる状態	「TriggerMode」 = 「toggle」（「Hold」のon/offは関係ありません）

NOTE 「Hold」と「TriggerMode」は、ボイスモードのアルペジオエディットのMAIN画面(27ページ)とPLAY FX画面(28ページ)、パフォーマンスマードのアルペジオエディットのMAIN画面(58ページ)とPLAY FX画面(58ページ)、ソング/パターンモードのアルペジオエディットのMAIN画面(83ページ)とPLAY FX画面(83ページ)で設定できます。

NOTE 「Common Switch」と「Part Switch」が「on」の場合、サステインのコントロールチェンジ(コントロールナンバー=64)を受信することによって、「Arp Hold」が「on」の場合と同じ効果が得られます。

アルペジオの鳴り方をノブで変更する

ノブファンクションボタン2を何度か押して[ARP]ランプを点灯させると、ノブ5~8でアルペジオの鳴り方を変更できる状態になります。アルペジオを再生しながらノブを操作してアルペジオの鳴り方を変更してみましょう。ノブ5~8の効果については、ボイスモードの「ノブ1~8の機能」(54ページ)で確認してください。



アクセントフレーズの再生について

アクセントフレーズとは、一部のプリセットのアルペジオパターンにあらかじめ設定されている、強いベロシティーで鍵盤が演奏されたときにだけ再生されるシーケンスフレーズのことです。アクセントフレーズは、アクセントベロシティースレッシュルドより大きなベロシティーで鍵盤を弾くことで再生できます。

アクセントフレーズが再生されない場合は、「AccntVelTh (アクセントベロシティースレッシュルド)」を少し低めの値に設定して鍵盤を弾いてみましょう。

NOTE 「AccntVelTh (アクセントベロシティースレッシュルド)」は、ボイスモードのアルペジオエディットのPLAY FX画面(28ページ)、パフォーマンスマードのアルペジオエディットのPLAY FX画面(58ページ)、ソング/パターンモードのアルペジオエディットのPLAY FX画面(83ページ)で設定できます。

NOTE この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別PDFファイル「データリスト」内にある「Arpeggio Type List」をご参照ください。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

▶ アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

効果音の再生について

一部のアルペジオタイプには、たとえば鍵盤を離したときにギターのフレットノイズを再生するなど、効果音を再生する機能(ランダムSFX機能)が準備されています。ランダムSFX機能には、下記のパラメーターが用意されています。

ランダムSFX機能のオン/オフ	RandomSFX (ランダムSFX)
ランダムSFX機能の音の大きさ	SFXVelOffset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)
鍵盤のベロシティーでランダムSFX機能の音の大きさをコントロールするかどうか	SFXKeyOnCtrl (ランダムSFX キーオンコントロール)

NOTE 「RandomSFX (ランダムSFX)」、「SFXVelOffset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)」、「SFXKeyOnCtrl (ランダムSFX キーオンコントロール)」は、ボイスモードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([28ページ](#))、パフォーマンスマードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([58ページ](#))、ソング/パターンモードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([83ページ](#))で設定できます。

NOTE この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別PDFファイル「データリスト」内にある「Arpeggio Type List」をご覧ください。

モードごとのアルペジオエディット画面

アルペジオを設定する画面は、モードごとに1画面ずつ用意してあります。各モードでARP [EDIT]ボタンを押すと、アルペジオエディット画面が表示されます。

押された鍵盤とアルペジオタイプの関係について

押された鍵盤とアルペジオタイプの関係は、アルペジオタイプのカテゴリーによって、大きく3つのタイプに分けることができます。

ノーマルボイス用のアルペジオタイプ

ノーマルボイスで鳴らすことを想定して作られたアルペジオタイプ(DrPc、Cntr以外のカテゴリーが該当)には、アルペジオの鳴り方として下記3種類が用意されています。

押鍵音だけが鳴るタイプ

押鍵音(押鍵音に対するオクターブ音も含む)だけを使って、アルペジオが自動演奏されます。

押鍵したノートに合わせて鳴るタイプ

1つの鍵盤を押しただけで、その音がルートとなるような特定のコードタイプのフレーズが、自動演奏されます。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、押鍵した音に合わせてフレーズの音の高さが変換されます。これらのアルペジオタイプは、名前の末尾に「_ES」が付加されています。

押鍵したコードに合わせて鳴るタイプ

押した鍵盤からコードタイプを判別し、コードに沿って音程変換されたアルペジオが、常に適切な音域で自動演奏されます。これらのアルペジオタイプは、名前の末尾に「_XS」が付加されています。

NOTE 「KeyMode (キーモード)」の設定が、「sort」または「sortdirect」になっていると鍵盤を弾いた順番に関係なく同じアルペジオが再生され、「thru」または「thrudirect」になっていると鍵盤を弾いた順番によってアルペジオ再生の仕方が変わります。

NOTE これらのアルペジオタイプはノーマルボイスを想定して作られているため、ドラムボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

▶ アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

ドラムボイス用のアルペジオタイプ(カテゴリー: DrPc)

アルペジオタイプの中には、ドラムボイスで鳴らすことを想定して作られたものがあります。この場合のアルペジオ機能は、リズムパターンの自動演奏として機能します。これらのアルペジオタイプでは、リズムパターンの鳴り方に、下記3種類が用意されています。

1つのドラムパターンだけが鳴るタイプ

押鍵音に関係なく(同時に押した鍵盤の数や種類に関係なく)、常に同じドラムパターンが鳴ります。

1つのドラムパターンをベースに打楽器を追加していくタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、どの鍵盤を押しても同じドラムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが、最初に鳴っていたドラムパターンに追加されていきます。

押鍵音に割り当てられた打楽器だけを使うタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、その鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが、追加されていきます。したがって、複数の鍵盤を押すことで、押した鍵盤に割り当てられた打楽器音を使ったドラムパターンを作り上げることになります。ただし、「KeyMode (キーモード)」を「thru」または「thrudirect」に設定している場合、同じ鍵盤でも、押す順番によってドラムパターンが変わってきますので、同じ打楽器を使っていろいろな種類のリズムパターンを作りだせます。

NOTE 上記3種類のタイプは、特にカテゴリー名やタイプ名で区別されているわけではありません。アルペジオタイプを選んで実際に鳴らしてみて確認できます。

NOTE これらのアルペジオタイプはドラムボイスを想定して作られているため、ノーマルボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

ノート以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ(カテゴリー: Cntr)

これらのアルペジオタイプでは、コントロールチェンジやピッチベンドデータ中心のシーケンスが組まれており、それを再生することによって押鍵中の音が変化していきます。

ノートオン/オフ(音符)データを含まないアルペジオもあり、これらを選択した場合は、「KeyMode (キーモード)」を「direct」、「thrudirect」、「sortdirect」のいずれかに設定する必要があります。

NOTE 「KeyMode (キーモード)」の設定は、ボイスモードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([28ページ](#))、パフォーマンスマードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([58ページ](#))、ソング/パターンモードのアルペジオエディットのPLAY FX画面([83ページ](#))で設定できます。

アルペジオの活用のヒント

アルペジオは、ライブパフォーマンスなどで演奏を補助するためのツールとしてだけではなく、楽曲制作などでもクオリティーの高いMIDIデータを手軽に入力したり、目的の楽器や音楽ジャンルにぴったりあったパッキングフレーズを作成したりするツールとして活用できます。
活用方法については、取扱説明書の「クイックガイド」をご参照ください。

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
▶ アルペジオ部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス
ボイスモード
パフォーマンスマード
ソングモード
パターンモード
ミキシングモード
マスター モード
リモート モード
ユーティリティーモード
クイックセットアップ
ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料
MIDIについて

コントローラー部

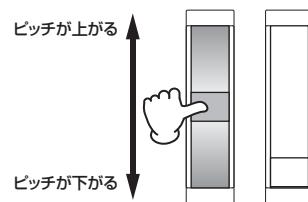
MIDIデータを出力して、音源部やDAWソフトウェアをコントロールするブロックです。鍵盤を弾いて音源部を演奏したり、ノブで鍵盤演奏中にボイスやパフォーマンスに変化を加えたり、シーケンサー・トランスポットボタンを押してソングやパターンの再生をコントロールしたり、DAWソフトウェアのコントロールをしたりできます。

鍵盤

音源部やシーケンサー部に対して演奏データ(ノートデータ)を送り、音を出したり演奏を録音したりするコントローラーです。アルペジオ部にノートデータを送って、アルペジオ演奏をコントロールする働きもあります。OCTAVE [-]/[+]ボタンを押して音の高さを1オクターブ単位で移動したり、TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを押して音の高さを半音単位で移動したり、鍵盤を弾く強さに対するベロシティの出方を調節したりできます。

ピッチベンドホイール

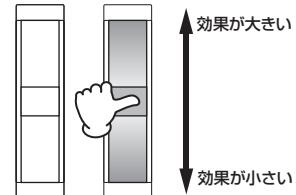
鍵盤演奏などで鳴っている音の高さ(ピッチ)を上げたり下げるために使うコントローラーです。奥へ回すとピッチが上がり、手前へ回すとピッチが下がります。ピッチベンドから手を離すと、自動的にまん中の位置に戻り、本来のピッチに戻ります。ピッチが変化する幅(ピッチベンドレンジ)は、ボイスコモンエディットのGENERAL画面([30ページ](#))、パフォーマンスパートエディットのVOICE画面([64ページ](#))、ミキシングパートエディットのVOICE画面([117ページ](#))で設定します。また、ボイスコモンエディットのCTL SET画面([32ページ](#))では、ピッチベンドホイールにピッチベンド以外の機能をボイスごとに割り当てることもできます。



モジュレーションホイール

モジュレーションホイールは、本来は鍵盤演奏の音にビブラートをかけるためのホイールですが、プリセットの各ボイスには、さまざまな機能があらかじめ割り当てられています。

ホイールを一番手前まで回すと効果が最小になり、奥に回すと効果が大きくなります。効果を使わない場合は、一番手前に戻しておきます。また、ボイスコモンエディットのCTL SET画面([32ページ](#))では、モジュレーションホイールに、さまざまな機能をボイスごとに割り当てることもできます。



アサイナブルファンクションボタン

XA機能([5ページ](#))の一部として、より多彩な表現を実現させるために、リアルタイムにエレメントを変化させるボタンとして機能します。ボイスエレメントエディットのOSC画面([38ページ](#))で設定できます。また、このボタンを押すと、再度押しなおすまでオンとするか、押し続けている間だけオンとするかについて、ボイスコモンエディットのGENERAL画面([30ページ](#))で設定できます。さらに、ボイスコモンエディットのCTL SET画面([32ページ](#))で、さまざまな機能をボイスごとに割り当てて使用することもできます。

ノブ

演奏しながらノブを動かすことで、鍵盤演奏などで鳴っているボイスの音色や音質、音量を、リアルタイムに変えることができます。ボイス/パフォーマンスマードでのノブの使い方については取扱説明書を、ソング/パターンモードでのノブの使い方については[124ページ](#)をご覧ください。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

アルペジオ部

▶ コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター・モード

リモート・モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイルモード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

エフェクト部

音源部からの出力信号やA/D INPUT端子から入力された信号に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ、音を加工する装置です。音作りでエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

エフェクトの構成

システムエフェクト(コーラス、リバーブ)

システムエフェクトは、各パートのセンドレベルによって出力された信号をまとめてエフェクトに送り、効果のかかった信号をリターンレベルで出力ラインとミックスするタイプのエフェクトです。そのため、すべてのパートに対して効果をかけることができます。

MOXF6/MOXF8では、システムエフェクトとしてリバーブとコーラスの2つのエフェクトを搭載しています。

コーラスからリバーブへのセンドレベル(コーラストゥーリバーブ)も設定できます。これは、コーラスの出力音にリバーブをかけるためのもので、コーラスを通らない信号と同じ程度のリバーブ感を加えることで、自然な効果を得ることができます。

インサーションエフェクト

インサーションエフェクトは、ボイスに対して効果をかけるためのエフェクトです。各ボイスにはインサーションA/Bを1セットにした1系統のインサーションエフェクトが内蔵されていて、A/Bを異なったエフェクトタイプに設定したり、ボコーダーとして機能させたりできます。ボイスコモンエディットのCONNECT画面(35ページ)で設定します。

MOXF6/MOXF8は8系統のインサーションエフェクトを内蔵しているので、パフォーマンスの場合、パート1~4とA/Dインプットパートの合計5パートすべて、各パートのボイスに設定されたインサーションエフェクトを有効に設定できます。ミキシングの場合は、パート1~16、A/Dインプットパートの合計17パートの中からボイスのインサーションエフェクトを有効にする8パートを設定するしくみになっています。ただし、パフォーマンス/ミキシングモードの場合、ボコーダーを有効にできるのはパート1のみです。

マスターエフェクト

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかけるエフェクトです。複数のエフェクトタイプがあります。

エレメントEQ

ノーマルボイスの各エレメント、ドラムボイスの各ドラムキーが持つEQです。2バンドのシェルビングタイプのパラメトリックEQと、1バンドのピーキングタイプのパラメトリックEQ、そして単に出力音をブーストするEQの3種類のタイプから選んでパラメーターを設定します。

NOTE A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号には、エレメントEQは効果しません。

パートEQ/コモンEQ

パートEQは、ボイス、またはパフォーマンス/ミキシングの各パートに内蔵されている3バンドのパラメトリックEQです。ローとハイはシェルビングタイプ、ミッドはピーキングタイプです。
コモンEQは、各パートEQの設定を相対的に増減します。

NOTE A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号には、パートEQ/コモンEQは効果しません。

マスターEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、5バンドのEQです。ローとハイの形状を、ピーキングタイプかシェルビングタイプかに切り替えることができます。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

▶ エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

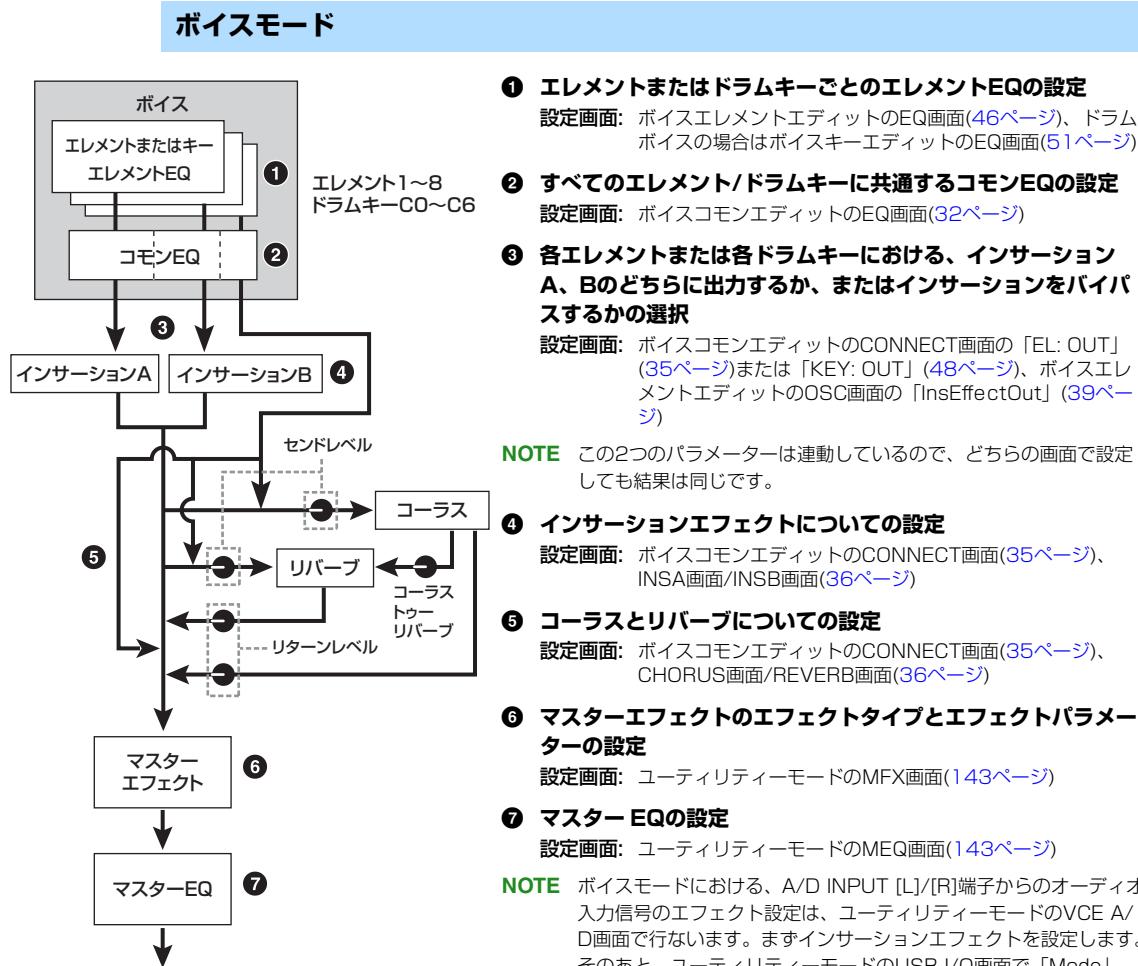
ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

各モードでのエフェクト接続と設定



MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

▶ エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティ モード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

▶ エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

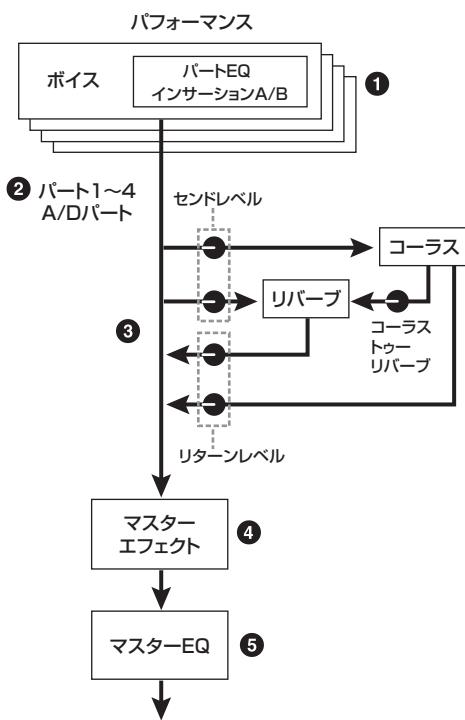
リモート モード

ユーティリティ モード

クイックセットアップ

ファイル モード

パフォーマンスマード



① パートごとにパートEQの設定

設定画面: パフォーマンスマードエディットのEQ画面(67ページ)

② パート1~4、A/Dパートの中から、インサーションエフェクトをオンにするパートの選択

設定画面: パフォーマンスマードエディットのINS SW画面(64ページ)

③ コーラスとリバーブについての設定

設定画面: パフォーマンスマードエディットのCONNECT画面(63ページ)、CHORUS画面/REVERB画面(64ページ)、パフォーマンスマードエディットのEF SEND画面(66ページ)

④ マスター エフェクトのエフェクトタイプとエフェクトパラメーターの設定

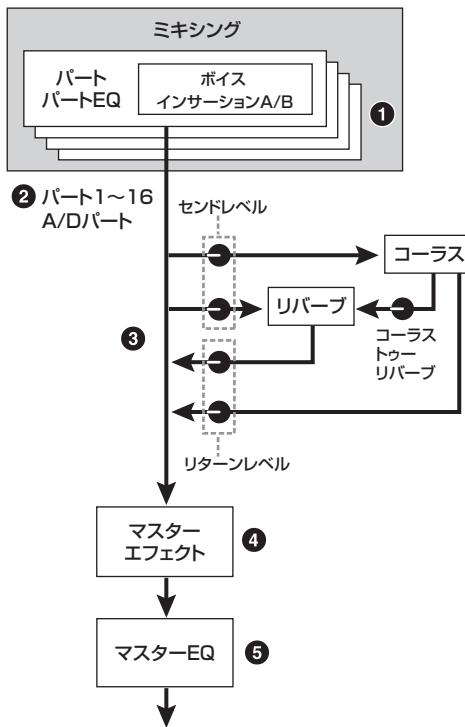
設定画面: パフォーマンスマードエディットのMFX画面(60ページ)

⑤ マスター EQの設定

設定画面: パフォーマンスマードエディットのMEQ画面(61ページ)

NOTE パフォーマンスマードにおける、A/D INPUT[L]/[R]端子からのオーディオ入力信号のエフェクト設定は、コモンエディットのA/D IN画面で行ないます。まずインサーションエフェクトを設定します。その後、ユーティリティーモードのUSB I/O画面で「Mode」(146ページ)が「1StereoRec」に設定されている場合は、コーラスとリバーブに送る信号の量を調整します。「Mode」が「VST」または「2StereoRec」に設定されている場合は、インサーションエフェクトを通った信号がそのままUSB [TO HOST]端子またはOUTPUT [L/MONO]/[R]端子に出力されます。

ミキシングモード



① パートごとにパートEQの設定

設定画面: ミキシングパートエディットのEQ画面(118ページ)

② パート1~16、A/Dパートの中から、インサーションエフェクトをオンにするパートの選択

設定画面: ミキシングコモンエディット(EFFECT)画面(116ページ)

③ コーラスとリバーブについての設定

設定画面: ミキシングコモンエディット(EFFECT)画面(116ページ)

④ マスター エフェクトのエフェクトタイプとエフェクトパラメーターの設定

設定画面: ミキシングコモンエディットのMFX画面(116ページ)

⑤ マスター EQの設定

設定画面: ミキシングコモンエディットのMEQ画面(116ページ)

NOTE ソング/パターンモードにおける、A/D INPUT[L]/[R]端子からのオーディオ入力信号のエフェクト設定は、ミキシングコモンエディットのA/D IN画面で行ないます。まずインサーションエフェクトを設定します。その後、ユーティリティーモードのUSB I/O画面で「Mode」(146ページ)が「1StereoRec」に設定されている場合は、コーラスとリバーブに送る信号の量を調整します。「Mode」が「VST」または「2StereoRec」に設定されている場合は、インサーションエフェクトを通った信号がそのままUSB [TO HOST]端子またはOUTPUT [L/MONO]/[R]端子に出力されます。

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

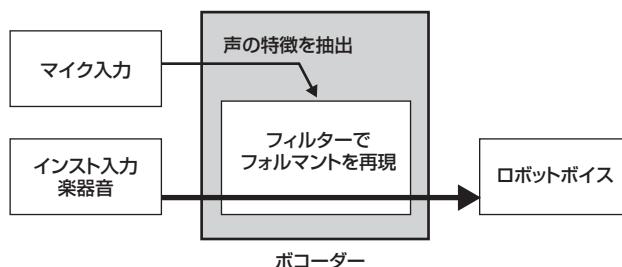
資料

MIDIについて

ボコーダーについて

MOXF6/MOXF8にはボコーダーが搭載されています。ボコーダーは、マイクから入力された音声の特徴を抽出し、それを用いて楽器本体の音源から入力された音を加工するエフェクターです。マイクを使ってしゃべりながら鍵盤を弾くと、楽器音をロボットボイスのように発音させることができます。ボコーダーの原理は、人が声を出すしくみに関係があります。人は声帯で発生する音を口や鼻で共振させて声を出しているのですが、この共振部は周波数特性を持っていて、一種のフィルターとして働き、多数のフォルマントを発生させています。ボコーダーでは、マイクから入力された声からこのフィルターの特徴を抽出し、多数のバンドパスフィルターで声のフォルマントを再現しています。楽器の音をこのフィルターに通すことによって、いわゆるロボットボイスを作り出しているわけです。

ボコーダーを使う手順については、取扱説明書をご参考ください。



エフェクトカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターについて

MOXF6/MOXF8に搭載されているエフェクトのカテゴリーと、そのカテゴリーに含まれるエフェクトタイプについては、別PDFファイル「データリスト」の「Effect Type List」をご参照ください。また、各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「Effect Parameter List」をご参照ください。

また、各エフェクトカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

プリセットプログラムについて

各エフェクトタイプは、いくつかの場面を想定したエフェクトパラメーターの設定を、プリセットプログラムとして内蔵しています。エフェクトパラメーターを設定する際には、対象となる音色や楽曲に最も適したプリセットプログラムを選んでから、さらに作り込むようにすれば最初から設定する手間が省けます。

プリセットプログラムは、各エフェクトパラメーター画面の「Preset」で設定できます。各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

▶ エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

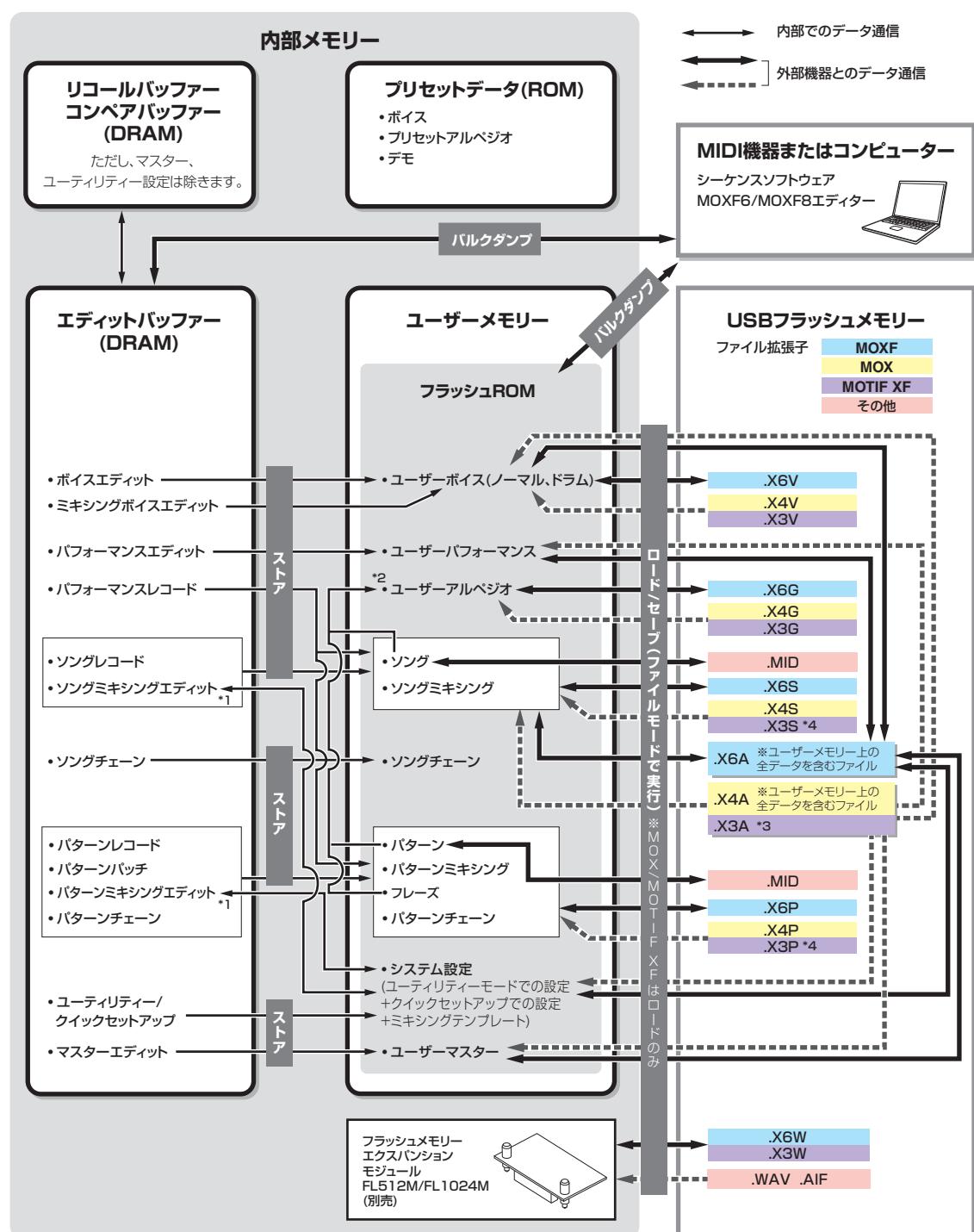
資料

MIDIについて

内部メモリー

MOXF6/MOXF8では、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンなど、さまざまなデータを作成することになります。ここでは、これらデータの管理方法や、データが保存されるメモリーについて説明します。

MOXF6/MOXF8の内部メモリー



MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

▶ 内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

MIDIについて

フラッシュ ROM

ROM (ロム=Read Only Memoryの略)とは、読み出し専用のメモリーのことと、従来はデータを書き換えることはできませんでした。それに対してフラッシュ ROMは、従来のROMと違ってデータの消去/書き込みができるROMです。フラッシュ ROM上のデータは、電源を切っても消えません。

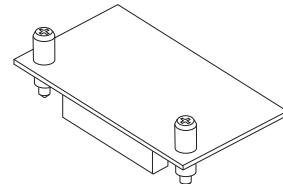
DRAM

RAM (ラム=Random Access Memory)は、読み出し/書き込みの両方が可能なメモリーのことです。RAMには、記憶を保持できる条件によりSRAM (Static RAM)とDRAM (Dynamic RAM)の2種類があります。本体に搭載されているのは、DRAMのみです。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしましますので、電源を切る前に、本体のフラッシュ ROMやUSBフラッシュメモリーへの保存(セーブ)が必要です。

フラッシュメモリーエクスパンションモジュール FL512M/FL1024M (別売拡張メモリー)

別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mを装着することにより、本体に取り込まれたウェーブフォームを保存できます。また、必要なときにいつでも呼び出せるので、ユーザー voices を使うときなどに大変便利です。

NOTE 別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mへ保存できるのは、ウェーブフォームのみです。



エディットバッファーとユーザー メモリー

エディットバッファーとは、ボイス/パフォーマンス/マスター/ソング/パターンを編集(エディット)するための作業用メモリーエリアです。このエリアで作業して作ったデータを、ユーザー メモリーにストアすることになります。

ボイス/パフォーマンス/マスター/ミキシングモードの場合、エディットバッファーは1つのプログラムのみの作業メモリーエリアなので、別のボイス/パフォーマンス/マスター/ソング/パターンに変更すると、エディットバッファーの内容は変更後のボイス/パフォーマンス/マスター/ミキシング設定に書き換えられます。保存が必要な場合は、変更前にユーザー メモリーにストア(保存)が必要があります。また、ソング/パターンモードの場合、シーケンサーに関する設定のエディットバッファーは両モード合わせた全プログラム(64×2)の作業メモリーエリアなので、別のモード(ソング/パターンモード)または別のソング/パターンに変更しても、変更前のソング/パターンのシーケンスデータは保持されています。保持されているシーケンスデータは電源を切ると消えてしまうので、電源を切る前に保存してください。保存をすると、ミキシング設定を含めた全ソングデータと全パターンデータごとまとめてユーザー メモリーに保存されます。

エディットバッファーとリコールバッファー

エディットバッファーのバックアップ用メモリーとしてリコールバッファーが用意されています。これを利用すれば編集中の内容をストアせずに、別のボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを選んでしまったような場合でも、編集していた内容をエディットバッファー内に呼び戻せます(リコール)。

NOTE マスター エディットでは、リコールバッファーはありません。

MOXF6/MOXF8のしくみ

- ▶ 本体の構成
- ▶ 音源部
- ▶ A/Dインプット部
- ▶ シーケンサー部
- ▶ アルペジオ部
- ▶ コントローラー部
- ▶ エフェクト部
- ▶ ▶ 内部メモリー

リファレンス

- ▶ ボイスモード
- ▶ パフォーマンスマード
- ▶ ソングモード
- ▶ パターンモード
- ▶ ミキシングモード
- ▶ マスター モード
- ▶ リモート モード
- ▶ ユーティリティーモード
- ▶ クイックセットアップ
- ▶ ファイルモード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

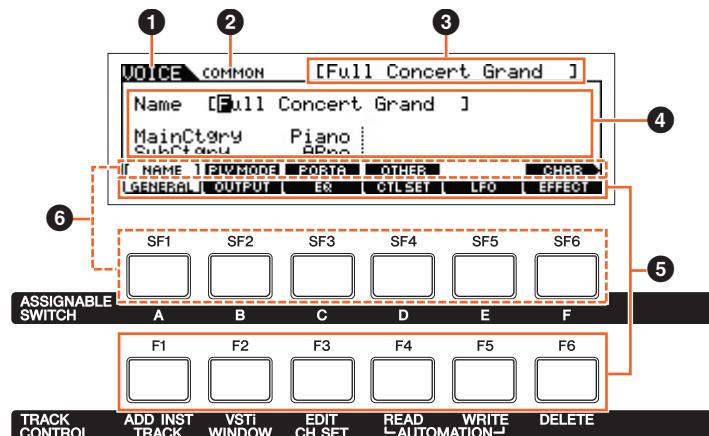
資料

- ▶ MIDIについて

リファレンス

ここでは、MOXF6/MOXF8で設定できるパラメーターについて説明します。

基本的な画面の構成



- ① 選択中のモードを表示します。
- ② コモンエディットやパートエディットなど、現在のエディット状態を表示します。
- ③ エディット対象となっているボイス/パフォーマンス/ソング/パターン/マスターを表示します。
- ④ 現在編集が可能なパラメーターを表示します。
- ⑤ 機能別に構成されている複数の画面がタブ形式で表示されます。画面の下に配置された[F1]～[F6] (ファンクション)ボタンを押すことで、該当する機能の画面に切り替えられます。
- ⑥ ⑤で選択したタブの中にサブ機能が用意されている場合、複数のサブ機能の画面がタブ形式で表示されます。[SF1]～[SF6] (サブファンクション)ボタンを押すことで、該当するサブ機能の画面に切り替えられます。

ノブアイコン Knob について

「リファレンス」の章において、このアイコンがついているパラメーターは、パネル上のノブから直接操作可能なパラメーターを指します。

ボイスモード

ボイスモードは、音色(ボイス)を選んで演奏したり、ボイスを作り変えたりするためのモードです。ボイスプレイ、ノーマルボイスエディット、ドラムボイスエディット、ボイスジョブの4つに分類して各パラメーターを説明します。ボイスエディットは、選んだボイスの種類(ノーマルボイス、ドラムボイス)によってエディットできるパラメーターが違うので、分けて説明します。

ボイスプレイ

ボイスモードの入り口に当たるボイスプレイでは、音色(ボイス)を選んで演奏するほか、ボイスの設定を一部作り変えることもできます。

手順

[VOICE]ボタンを押します。

[F1] PLAY (プレイ)



ボイスプレイ画面

① ボイスバンク

② ボイスナンバー

選択中のボイスのバンクとナンバーが表示されます。

③ フェーバリットカテゴリマーク

選択中のボイスがフェーバリットカテゴリに登録されている場合に表示されます。

④ Category (カテゴリー)

選択中のボイスのメインカテゴリーとサブカテゴリーが表示されます。

⑤ TCH (トランスマッチチャンネル)

鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルが表示されます。[TRACK]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー[1]～[16]ボタンを押すことにより変更できます。また、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 「KBDTransCh」)でも変更できます。

⑥ ♪ (アルペジオテンポ)

選択中のボイスに設定されているアルペジオのテンポが表示されます。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

⑦ OCT (オクターブ)

鍵盤の音程のオクターブ値が表示されます。

[SF1] ARP1 (アルペジオ1)～[SF6] ARP6 (アルペジオ6)

8分音符(♪)マークが表示されているボタンにはアルペジオタイプが割り当てられていて、演奏中にワンタッチで呼び出せます。アルペジオタイプの設定はアルペジオエディット画面([27ページ](#))で行ないます。

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[F3] PORTA (ポルタメント)

発音方式(モノ/ポリ)やポルタメントに関するパラメーターを設定します。ボイスコモンエディットの同パラメーターと連動しています。

NOTE ドラムボイスが選ばれている場合はポルタメントの設定はできません。

Mono/Poly (モノ/ポリ)

発音方式を選択します。

設定値: mono, poly

PortaSW (ポルタメントスイッチ)

ポルタメント効果をかけるか(on)、かけないか(off)を設定します。

設定値: off, on

PortaTime (ポルタメントタイム)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。

設定値: 0~127

PortaMode (ポルタメントモード)

鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。各設定値について詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参考ください。

設定値: fingered (フィンガード)、fulltime (フルタイム)

[F4] EG

ここでは、ボイスを構成する全エレメントのアンプリチュードEGとフィルターEGに対するオフセット値を設定します。

AEG (アンプリチュードEG)

ATK (アタックタイム)

鍵盤を弾いてから音量が最大になるまでの時間を設定します。

DCY (ディケイタイム)

音量が最大になった後の音量変化の時間を設定します。

SUS (サステインレベル)

鍵盤を押さえている間持続し続ける音量を設定します。

REL (リリースタイム)

鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。

設定値: -64~+0~+63

NOTE ドラムボイスが選ばれている場合はサステインレベルとリリースタイムは"---"と表示され、設定できません。

FEG (フィルターEG)

ATK (アタックタイム)

鍵盤を弾いてからカットオフ周波数がアタックレベルで設定した値になるまでの、音色変化にかかる時間を設定します。

DCY (ディケイタイム)

アタックレベル後のカットオフ周波数の変化の時間を設定します。

REL (リリースタイム)

鍵盤を離してからカットオフ周波数がリリースレベルで設定した値になるまでの時間を設定します。

DEPTH (デプス)

フィルターEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。

CUTOF (カットオフ)

カットオフ周波数を設定して、音色を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。

RESO (レゾナンス)

カットオフ周波数付近の信号の音量を持ち上げることで音色を作り変えます。

設定値: -64~+0~+63

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

▶ [F3] PORTA

▶ [F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[F5] ARP ED (アルペジオエディット)

ボイスモードのアルペジオエディット画面([27ページ](#))を表示します。

[F6] EFFECT (エフェクト)

ボイスコモンエディットのEFFECT画面([35ページ](#))を表示します。

アルペジオエディット

アルペジオ演奏に関する設定を行ないます。各画面で[F1] ARP1 ~ [F6] ARP6を押して、編集対象となるアルペジオを選択します。

手順

[VOICE] → ボイス選択 → [F5] ARP ED
ボイスモード → ARP [EDIT]

[F2] TYPE (タイプ)

Bank (アルペジオバンク)

Category (アルペジオカテゴリー)

SubCategory (アルペジオ サブカテゴリー)

Type (アルペジオタイプ)

アルペジオタイプをバンク、カテゴリーを設定したうえで選びます。アルペジオタイプは番号で選択します。

設定値: Bank pre (プリセット)、user (ユーザー)

Category/SubCategory カテゴリー一覧表([11ページ](#))をご参照ください。

Type 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

VeloRateOfs (ベロシティーレート オフセット)

アルペジオ再生のベロシティーレートのオフセット値を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: -100%~+0%~+100%

GateRateOfs (ゲートタイムレート オフセット)

アルペジオ再生のゲートタイムレートのオフセット値を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: -100%~+0%~+100%

[F3] MAIN (メイン)

Tempo (アルペジオテンポ) Knob

アルペジオのテンポを設定します。

設定値: 5~300

NOTE アルペジオのテンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティーモードのMIDI画面の「MIDI Sync」([148ページ](#))を「external」/「auto」に設定します。「MIDI Sync」を「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、「Tempo」の設定値が「external」となり、変更できません。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

Switch (アルペジオスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。

設定値: off、on

Hold (アルペジオホールド)

一度鍵盤を弾いたあと、鍵盤から指を離してもアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能をオン/オフします。設定値について詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

設定値: sync-off (シンクオフ)、off、on

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

▶ [F5] ARP ED

▶ [F6] EFFECT

アルペジオエディット

▶ [F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

ChgTiming (チェンジタイミング)

アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更したとき、すぐに切り替わるのか(realtime)、次の小節の頭で切り替わるのか(measure)を設定します。

設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー)

KeyMode (キーモード)

鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生の仕方を設定します。各設定値について詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

設定値: sort (ソート)、thru (スルー)、direct (ダイレクト)、sortdirect (ソートダイレクト)、thrudirect (スルーダイレクト)

NOTE カテゴリーがCntr (コントロール)のアルペジオタイプには、ノートオン/オフを含まないアルペジオがあります(16ページ)。このようなアルペジオタイプを選んでいる場合、「KeyMode」を「sort」や「thru」に設定すると、鍵盤を弾いても音が出ません。

VelMode (ベロシティーモード)

鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生のベロシティーについて設定します。

設定値: original (オリジナル)、thru (スルー)

OutOctShift (アウトプットオクターブシフト)

アルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。

設定値: -10～+0～+10

[F4] LIMIT (リミット)**NoteLimit (アルペジオ ノートリミット)**

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

設定値: C-2～G8

VelocityLimit (アルペジオ ベロシティーリミット)

アルペジオが鳴るベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。

設定値: 1～127

[F5] PLAY FX (プレイエフェクト)**Swing (スイング)**

「QtzValue (クォンタイズバリュー)」で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。

設定値: -120～+0～+120

UnitMultiply (ユニットマルチプライ) Knob

アルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%

QtzValue (クォンタイズ バリュー)

クォンタイズやスイングをかけるときの基準となる音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。

設定値: $\frac{1}{60}$ (32分音符)、 $\frac{1}{30}$ 80 (16分3連音符)、 $\frac{1}{15}$ 120 (16分音符)、 $\frac{1}{10}$ 160 (8分3連音符)、 $\frac{1}{5}$ 240 (8分音符)、 $\frac{1}{3}$ 320 (4分3連音符)、 $\frac{1}{2}$ 480 (4分音符)

QtzStrength (クォンタイズストレンジス)

クォンタイズ機能によって、元の位置からジャストの位置に移動する比率を設定します。

設定値: 0%～100%

VelocityRate (ベロシティーレート)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。

設定値: 0%～200%

GateTimeRate (ゲートタイムレート) Knob

アルペジオ再生のゲートタイムを増減する割合を設定します。

設定値: 0%～200%

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

▶ [F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

OctaveRange (オクターブレンジ) ◎Knob

アルペジオ演奏の音域を、1オクターブ単位で変更します。

設定値: -3～+0～+3

Loop (ループ)

鍵盤を押さえ続けるとアルペジオが繰り返し演奏される状態(on)と、鍵盤を押さえるたびに1回だけ演奏される状態(off)とを切り替えます。

設定値: off, on

TriggerMode (トリガーモード)

鍵盤を押さえるとアルペジオの再生がスタートし、離すとストップする状態(gate)と、鍵盤を押さえるたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わる状態(toggle)を切り替えます。

設定値: gate (ゲート), toggle (トグル)

AccntVelTh (アクセント ベロシティースレッショルド)

アクセントフレーズを再生するベロシティーの強さを設定します。

設定値: off, 1～127

AccntStrtQtz (アクセント スタートクオンタイズ)

アクセントフレーズを強いベロシティーで鍵盤が押さえられたと同時に再生する(off)か、アルペジオタイプごとに設定されている音符のタイミングに合わせて再生する(on)かを設定します。

設定値: off, on

RandomSFX (ランダムSFX)

ランダムSFX機能を有効にするかどうかを設定します。

設定値: off, on

SFXVelOffset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベロシティーを増減する値を設定します。

設定値: -64～+0～+63

SFXKeyOnCtrl (ランダムSFX キーオンコントロール)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、鍵盤を押されたときのベロシティーで再生する(off)か、自動的に決められるベロシティーで再生するか(on)を設定します。

設定値: off, on

Fixed SD/BD (フィックスト エスティー / ビーディー)

ドラムボイスが割り当てられている場合に有効なパラメーターです。このパラメーターの設定をオンにすることで、アルペジオ再生においてバスドラムはC1、スネアドラムはD1で鳴ります。

設定値: off, on

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

ノーマルボイスエディット

鍵盤どおりのピッチで発音する「ノーマルボイス」は、最大8個のエレメントで構成されています。ノーマルボイスを作り変えるボイスエディットは、すべてのエレメントに共通したパラメーターを設定する「コモンエディット」と、エレメントを構成するパラメーターをエレメントごとに設定する「エレメントエディット」の2種類に分かれます。ここでは、コモンエディットとエレメントエディットのそれぞれのパラメーターについて説明します。

コモンエディット

手順 [VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (ジェネラル)

[SF1] NAME (ネーム)

Name (ボイスネーム)

ボイスに名前をつけます。「Name」欄にカーソルがあるときに[SF6] CHARボタンを押すとネームダイアログが表示されます。[SF6] CHARボタンを押しながら[DATA]ダイアルとカーソル[<]/[>]ボタンを使って、英数字を最大20文字まで設定できます。名前の入力方法について詳しくは、取扱説明書の「基本操作」をご参照ください。

MainCtgry (メインカテゴリー)

SubCtgry (サブカテゴリー)

ボイスが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。

カテゴリーとは音色の種類や特徴を一目でわかるようにするためのキーワードで、適切なカテゴリーを設定しておくと、多くのボイスの中から目的のボイスを短時間で見つけ出せます。

メインカテゴリーは楽器の大きな区分けを示すもので、あらかじめ用意されている17種類の中から選びます。サブカテゴリーはメインカテゴリーの中をさらに細かく分類するためのもので、カテゴリーごとに用意されている最大6種類から選びます。

設定値: ボイスカテゴリスト(53ページ)をご参考ください。

[SF2] PLY MODE (プレイモード)

Mono/Poly (モノ/ポリ)

発音方式を選択します。

設定値: mono、poly

KeyAsgnMode (キーアサインモード)

同じチャンネルで同じノートオン情報を続けて受信したときの発音方法を設定します。設定値について詳しくは別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参考ください。

設定値: single (シングル)、multi (マルチ)

NoteShift (ノートシフト)

ピッチを半音単位で調整します。

設定値: -24～+0～+24

M. TuningNo. (マイクロチューニング ナンバー)

現在選択されているボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。設定できるマイクロチューニングについて詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参考ください。

設定値: 01 (Equal Temp)、02 (PureMaj)、03 (PureMin)、04 (Werckmeist)、05 (Kirnberger)、06 (Vallot&Yng)、07 (1/4 Shift)、08 (1/4 Tone)、09 (1/8 Tone)、10 (Indian)、11 (Arabic 1)、12 (Arabic 2)、13 (Arabic 3)

M. TuningRoot (マイクロチューニング ルート)

マイクロチューニングの基準音を設定します。

設定値: C～B

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

▶ [F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[SF3] PORTA (ポルタメント)

Switch (ポルタメントスイッチ)

エディット中のボイスで鍵盤演奏したときに、ポルタメント効果をかける(on)/かけない(off)を設定します。

設定値: off, on

Time (ポルタメントタイム)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。

設定値: 0~127

Mode (ポルタメントモード)

鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。

設定値: fingered (フィンガード)、fulltime (フルタイム)

TimeMode (ポルタメント タイムモード)

ピッチが変化する時間的基準を設定します。

設定値: rate1, time1, rate2, time2

LegatoSlope (ポルタメント レガートスロープ)

Switch (スイッチ)=on、Mono/Poly (モノ/ポリ)=monoと設定してポルタメント演奏する場合の、レガート音の立ち上がりの度合いを設定します。

設定値: 0~7

[SF4] OTHER (アザー)

A.Func1 (アサインブルファンクション1 モード)

A.Func2 (アサインブルファンクション2 モード)

ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを選択します。各設定値について詳しくは別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

設定値: momentary (モーメンタリー)、latch (ラッチ)

PB Upper (ピッチベンドレンジ アッパー)

PB Lower (ピッチベンドレンジ ロワー)

ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、ピッチがどれだけ変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。

設定値: -48~+0~+24

Assign1 (アサイン1 バリュー) Knob

Assign2 (アサイン2 バリュー) Knob

ASSIGN 1/2に割り当てた機能の設定値を相対的に増減します。

設定値: -64~+0~+63

NOTE ASSIGN 1/2の機能は、ボイスコモンエディットのCTL SET画面([32ページ](#))で設定します。

[F2] OUTPUT (アウトプット)

Volume (ボリューム) Knob

ボイスの音量を設定します。

設定値: 0~127

Pan (パン) Knob

ボイスのパン(ステレオ定位)を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

ChoSend (コーラスセンド) Knob

RevSend (リバーブセンド) Knob

インサーションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)の、コーラス/リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値: 0~127

NOTE ボイスモードでのエフェクト接続については、[19ページ](#)をご参考ください。

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[F3] EQ

High、Mid、Lowの3つの帯域を持つ、3バンドのパラメトリックEQです。High (ハイ)で高音域、Mid (ミドル)で中音域、Low (ロー)で低音域の音量を増減して音色を変化します。

FREQ (フリケンシー)

音量を増減する周波数を各帯域に設定します。

設定値: Low: 50.1Hz～2.00kHz

Mid: 139.7Hz～10.1kHz

High: 503.8Hz～14.0kHz

GAIN (ゲイン)

フリケンシーで設定した周波数付近の音量を増減する値を設定します。

設定値: -12.00dB～+0.00dB～+12.00dB

Q (キュー)

音量を増減する帯域の幅を設定します。

設定値: 0.7～10.3

[F4] CTL SET (コントローラーセット)**[SF1] SET1/2 (セット1/2)～[SF3] SET5/6 (セット5/6)**

1つのボイスに対して最大6種類の異なるコントローラーセットを同時に設定できます。設定用の画面が1から6まで、3ページ分用意されています。コントローラーセットについての詳細は、[53ページ](#)をご参照ください

ElmSw (エレメントスイッチ)

各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にするか、無効にするかを選択します。

設定値: エレメント1～8に対してそれぞれ有効(1～8表示)、無効(-----表示)

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

Source (ソース)

「Dest」(デスティネーション)で選んだ機能をコントロールするためのコントローラーを設定します。

設定値: PB (ピッチベンドホイール)、MW (モジュレーションホイール)、AT (アフタータッチ)、FC1 (フットコントローラー1)、FS (フットスイッチ)、RB (リボンコントローラー)、BC (プレスコントローラー)、AS1(ASSIGN 1)、AS2 (ASSIGN 2)、FC2 (フットコントローラー2)、AF1 (アサイナブルファンクション1)、AF2 (アサイナブルファンクション2)

NOTE ユーティリティーモードのCTL ASN画面でフットスイッチにMIDIのコントロールナンバーの96以降を割り当てるとき、ボイスのコントローラーセットの「Source」には設定できなくなります。

Dest (デスティネーション)

「Source」(ソース)で選んだコントローラーでコントロールする機能を設定します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」の「Control List」をご参照ください。

Depth (デプス)

「Dest」(デスティネーション)で選んだコントロール機能をコントロールする深さを設定します。

設定値: -64～+0～+63

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

▶ [F3] EQ**▶ [F4] CTL SET**

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[F5] LFO**[SF1] WAVE (ウェーブ)****Wave (LFOウェーブ)**

LFOのウェーブを選択します。

設定値: tri、tri+、sawup、sawdwn、squ1/4、squ1/3、squ、squ2/3、squ3/4、trpz、S/H 1、S/H 2、user

Speed (スピード)

LFOウェーブの変化の速さを設定します。

設定値: 0~63

TempoSync (テンポシンク)

LFOウェーブの変化の速さを、アルペジオ/ソング/パターンの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: off (同期させない)、on (同期させる)

TempoSpeed (テンポスピード)

「TempoSync」(テンポシンク)=onのときに有効なパラメーターで、LFOウェーブの変化の速さを音符で設定します。

設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍)、4thx16 (4分音符16拍)、4thx32 (4分音符32拍)、4thx64 (4分音符64拍)

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

PlayMode (プレイモード)

LFOを繰り返し揺らせ続ける(loop)か、1周期分揺れたところでストップする(one shot)かを設定します。

設定値: loop (ループ)、one shot (ワンショット)

KeyOnReset (キーオンリセット)

鍵盤を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: off、each-on (イーチオン)、1st-on (ファーストオン)

RandomSpeed (ランダムスピード)

LFOスピードを、ランダムに変化させます。

設定値: 0~127

[SF2] DELAY (ディレイ)**Delay (ディレイ)**

鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

FadeIn (フェードイン タイム)

鍵盤を弾いて「Delay」(上記)で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。

設定値: 0~127

Hold (ホールド)

LFOの効果が始まってから最大レベルに達したとの持続時間を設定します。

設定値: 0~126、hold

FadeOut (フェードアウト タイム)

鍵盤を弾いて「Hold」(上記)で設定された持続時間を経過したあと、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。

設定値: 0~127

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

▶ [F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[SF3] PHASE (フェーズ)

Phase (フェーズ)

LFOウェーブがリセットされたときの、初期位相を設定します。

設定値: 0, 90, 120, 180, 240, 270

OFFSET (オフセット) EL1～EL8

「Phase」(フェーズ)パラメーターで設定された値からのオフセット値を、エレメント別に設定します。

設定値: +0, +90, +120, +180, +240, +270

[SF4] BOX (ボックス)

LFOウェーブによってコントロールする機能やコントロールの深さを設定します。コントロールする機能を選ぶページ(BOX)として3ページあり、目的に応じて複数の機能を選びます。

ElmSw (LFOエレメントスイッチ)

各エレメントに対してLFOウェーブでのコントロールを有効にするか、無効にするかを選択します。

Dest (コントロール デスティネーション)

LFOウェーブでコントロールする機能を選択します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」の「Control List」をご参照ください。

NOTE コントロールリストにある「Insertion Effect A/B Parameter 1～16」、「Insertion Effect L Parameter 1～32」は、実際は現在選択中のエフェクトタイプの実パラメーターネームが表示されます。該当するパラメーターが存在しないか設定されていないものには、パラメーター番号で表示されます。

Depth (コントロール デプス)

LFOウェーブによるコントロールの深さを設定します。

設定値: 0～127

DPTRATIO (デプスレシオ) EL1～EL8

「Depth」(コントロールデプス)をエレメントごとに調整します。

設定値: 0～127

[SF5] USER (ユーザー)

LFOウェーブとして「user (ユーザー)」を選択したときだけ、有効になる設定です。最大16ステップ(段階)で、LFO波形を作成します。

Template (テンプレート)

LFOウェーブのテンプレートを選択します。[SF1] RANDOM (ランダム)ボタンを押すと、ランダムに波形を設定します。

設定値: all-64 (オール-64)すべてのステップのバリューが-64になります。

all0 (オール0)すべてのステップのバリューが0になります。

all+64 (オール+64)すべてのステップのバリューが+63になります。

sawup (ソーアップ)バリューが-64から+63へアップしていくノコギリ波になります。

sawdown (ソーダウン)バリューが+63から-64にダウンしていくノコギリ波になります。

evnstep (イーブンステップ) ..偶数ステップのバリューが-64、奇数ステップのバリューが+63の波形になります。

oddstep (オッドステップ)奇数ステップのバリューが-64、偶数ステップのバリューが+63の波形になります。

Slope (スロープ)

現在表示されている波形グラフの傾斜を変更/設定します。

設定値: off (傾斜なし)、up (上昇の傾斜)、down (下降の傾斜)、up&down (上昇して下降する傾斜)

Value (ステップバリュー)

下の「Step」で選択されたステップの値を設定します。

設定値: -64～+0～+63

Step (ステップ)

分子: エディットしたいステップを選択します。

設定値: 1～16

分母: 有効にする最大ステップ数を設定します。

設定値: 2、3、4、6、8、12、16

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

▶ [F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

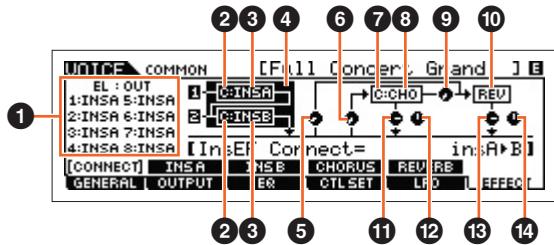
[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[F6] EFFECT (エフェクト)

[SF1] CONNECT (コネクト)



① EL: OUT 1~8 (エレメントアウト1~8)

各エレメントの出力先を、インサーションエフェクトA、Bのどちらにするかを設定します。また、インサーションエフェクトを通さない設定(「THRU」)にすることもできます。「InsEF Connect」(インサーションエフェクトコネクション)が「vocoder」に設定されている場合は、「INSA」と「INSB」のどちらを選択しても同じ出力先になります。

設定値: THRU (スルー)、INSA (インサーションエフェクトA)、INSB (インサーションエフェクトB)

② InsA Ctgry (インサーションエフェクトAカテゴリー) / InsB Ctgry (インサーションエフェクトBカテゴリー)

③ InsA Type (インサーションエフェクトAタイプ) / InsB Type (インサーションエフェクトBタイプ)

インサーションエフェクトA/Bのカテゴリーとタイプを設定します。「InsEF Connect (インサーションエフェクトコネクション)」が「vocoder」に設定されている場合は、ここは「Vocoder Type (ボコーダータイプ)」と表示され、ボコーダーのエフェクトタイプを選定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

④ InsEF Connect (インサーションエフェクトコネクション)

インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定値を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。詳しくは、MOXF6/MOXF8のしきみにあるボイスモードでのエフェクトの内部構成図(19ページ)をご参照ください。

設定値: parallel (パラレル)、insA>B、insB>A、vocoder

NOTE インサーションコネクションを「vocoder」にすると、[SF2]タブの表示が「VOCODER」になり、[SF3]タブの表示が消えます。

NOTE インサーションコネクションを「vocoder」にすると、本体の出力はモノラルになります。

NOTE ボコーダーの効果のかけ方については、取扱説明書をご参照ください。

⑤ Reverb Send (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

⑥ Chorus Send (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

⑦ Chorus Ctg (コーラスカテゴリー)

⑧ Chorus Typ (コーラスタイル)

コーラスエフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

⑨ Chorus to Reverb (コーラス トゥー リバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。

設定値: 0~127

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

▶ [F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

⑩ Reverb Type (リバーブタイプ)

リバーブエフェクトのタイプを選択します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

⑪ Chorus Return (コーラスリターン)

コーラスエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値: 0~127

⑫ Chorus Pan (コーラスパン)

コーラスエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

⑬ Reverb Return (リバーブリターン)

リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値: 0~127

⑭ Reverb Pan (リバーブパン)

リバーブエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

[SF2] INS A (インサーションエフェクトA)

[SF3] INS B (インサーションエフェクトB)

[SF4] CHORUS (コーラス)

[SF5] REVERB (リバーブ)

[SF1] CONNECT (コネクト)画面の「InsEF CONNECT (インサーションエフェクトコネクション)」が「parallel」、「insA>B」、「insB>A」に設定されている場合の、[SF2]~[SF5]の設定について説明します。これらの画面は、複数ページで構成されており、カーソル[<]/[>]ボタンを押してページを切り替えられます。これらの画面では、各エフェクトのパラメーターを設定して、エフェクトのかかり方を調整します。

① Category (カテゴリー)

② Type (タイプ)

対象エフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

NOTE [SF5] REVERB (リバーブ)画面では、「Category (カテゴリー)」は表示されません。

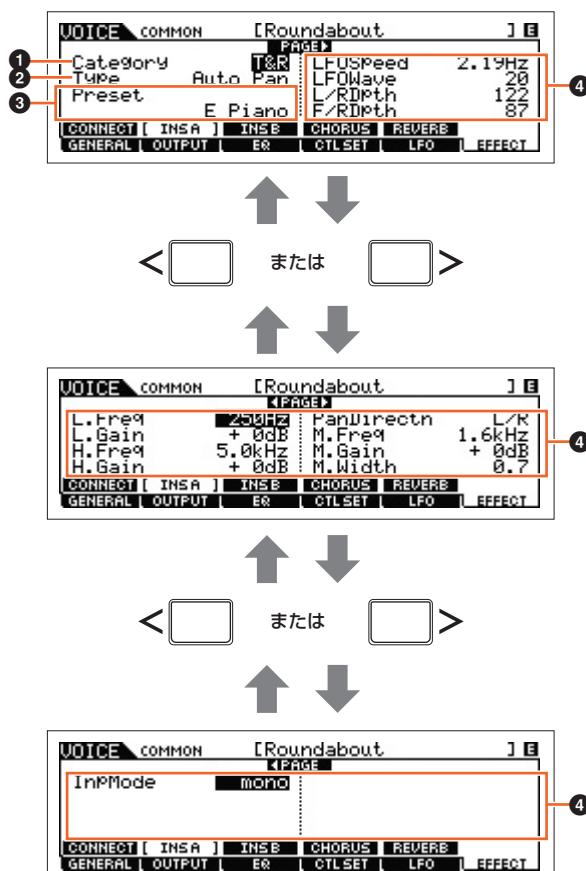
③ Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかり方を変えることができます。

NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

④ エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトパラメーターの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。



ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

▶ [F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

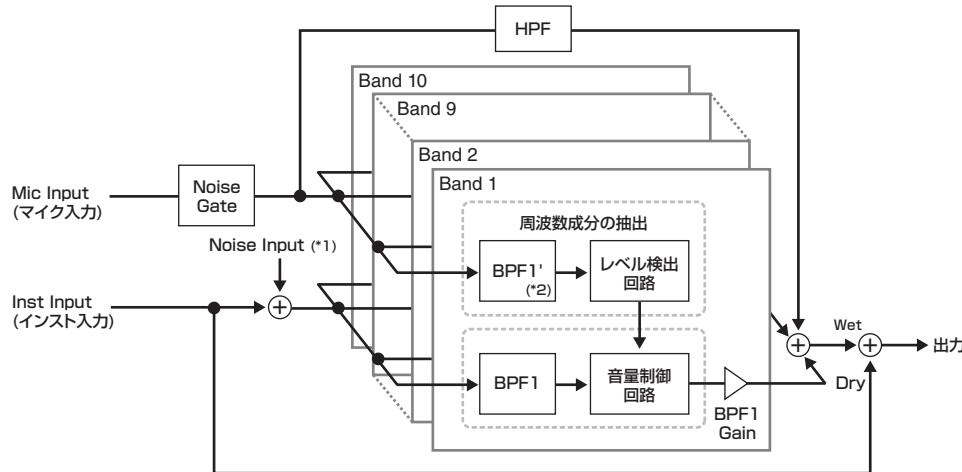
[F4] BULK

補足説明

[SF2] VOCODER (ボコーダー)

[SF1] CONNECT (コネクト)画面の「InsEF CONNECT (インサーションエフェクト コネクション)」が「vocoder」に設定されている場合、[SF2]ボタンを押すと表示される画面です。この画面では、ボコーダーのパラメーターを設定して、ボコーダーのかかり方を設定します。

NOTE ボコーダーについては、[21ページ](#)をご参照ください。



(*1) Vocoder 内で発生させたノイズを使用します。

(*2) BPF1' と BPF1 のカットオフ周波数は必ずしも一致しません。Formant Shift、Formant Offsetの設定によって、異なります。

Type (タイプ)

ボコーダーを通す(Vocoder)か通さない(Thru)かの設定をします。

設定値: Thru (スルー)、Vocoder (ボコーダー)

Attack (ボコーダー アタックタイム)

ボコーダー音のアタックタイム(立ち上がりの早さ)を設定します。

設定値: 1ms~200ms

Release (ボコーダーリリースタイム)

ボコーダー音のリリースタイム(減衰の早さ)を設定します。

設定値: 10ms~3000ms

MicGateTh (マイクゲート スレッショルド)

マイク入力用のノイズゲートのスレッショルドレベルを設定します。

設定値: -72dB~-30dB

GateSw (ゲートスイッチ)

鍵盤を弾いていないときに、「HPFOutLvl」で設定された値でマイクの声を出力するかどうかを設定します。通常のボコーダーとして使う場合は、onに設定します。

設定値: off, on

off: マイクの声を常に出力します。

on: 楽器本体の音源からの音声入力がある時だけ、マイクの声を出力します。

HPF (ハイパスフィルター フリケンサー)

マイク入力の音声にかけるHPFのカットオフ周波数を設定します。周波数を高くすることによって、音声の高域部分に当たる子音をボコーダー出力にミックスし、サ行やハ行の発音をはっきりさせることができます。

設定値: thru、500Hz~16.0kHz

HPFOutLvl (ハイパスフィルター アウトプットレベル)

ハイパスフィルターを通ったマイクの音声をボコーダー出力とミックスする音量を設定します。

設定値: 0~127

FormantShift (フォルマントシフト)

楽器本体の音源から入力される音のバンドパスフィルターのカットオフ周波数を、バンドパスフィルター単位でずらします。出力されるボコーダーの音程を調整したい場合に設定します。

設定値: -2、-1、+0、+1、+2

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

▶ [F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

FormantOffset (フォルマントオフセット)

楽器本体の音源から入力される音のバンドパスフィルター1~10のカットオフ周波数を、一律に増減する値を設定します。出力されるボコーダーの音程を微調整したい場合に設定します。

設定値: -63~+0~+63

MicLvl (マイクレベル)

マイク入力のレベルを設定します。

設定値: 0~127

InstInpLvl (インストインプットレベル)

楽器本体の音源から入力される音(インスト入力される音)のレベルを設定します。

設定値: 0~127

NoisInpLvl (ノイズインプットレベル)

ノイズ入力のレベルを設定します。ノイズ音を用いることで、サ行における「シュッ」などの歯擦音の成分を補います。

設定値: 0~127

OutLvl (アウトプットレベル)

ボコーダーの出力レベルを設定します。

設定値: 0~127

Dry/Wet (ドライ/ウェットバランス)

エフェクトがかかっていないDry出力と、エフェクトの効果がかかっているWet出力のミックス比を設定します。

設定値: D63>W~D=W~D<W63

BPF1~10Gain (バンドパスフィルター1~10ゲイン)

ボコーダー本体回路(インスト入力側)のBPF1~10の出力ゲインを設定します。BPF1が周波数の最も低いフォルマントに対応し、順番に周波数が高くなり、BPF10が最も周波数の高いフォルマントとなります。

設定値: -18dB~+18dB

エレメントエディット

手順 [VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択

[F1] OSC (オシレーター)**[SF1] WAVE (ウェーブフォーム)**

ボイスを構成する各エレメントのウェーブフォームを選択します。

ElementSw (エレメントスイッチ)

現在、選ばれているエレメントを使用するかどうかの設定をします。

設定値: off (使用しない)、on (使用する)

ElementGroup (エレメントグループ)

XА機能(5ページ)によって別のエレメントに発音が引き継がれる場合に、同じタイプのXAコントロールをもったエレメントに発音が引き継がれるようにグループ分けをするための設定です。XAコントロールがすべて「normal」に設定されている場合には、この設定による影響はありません。

設定値: 1~8

XACtrl (XAコントロール)

XА機能におけるエレメントの役割を設定します。

設定値: normal (ノーマル)、legato (レガート)、keyOffSound (キーオフサウンド)、waveCycle (ウェーブサイクル)、waveRandom (ウェーブランダム)、all AF off (オールアサインブルファンクションオフ)、AF1 On (アサインブルファンクション1オン)、AF2 On (アサインブルファンクション2オン)

ボイスモード**ボイスプレイ**

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

アルペジオエディット

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

- コモンエディット**
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT
- エレメントエディット**
- ▶ [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ドラムボイスエディット

- コモンエディット**
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

キーエディット

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

ボイスジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

補足説明

Wave Bank (ウェーブフォームバンク)

プリセットウェーブフォームとユーザー・ウェーブフォームのどちらをエレメントに割り当てるかを設定します。ユーザー・ウェーブフォームとは、フラッシュメモリー・エクスパンションモジュール(別売)に保存されたウェーブフォームを指します。

設定値: pre (プリセットウェーブフォーム)、user (ユーザー・ウェーブフォーム)

WaveCategory (ウェーブフォームカテゴリー)**WaveNumber (ウェーブフォームナンバー)**

現在、選ばれているエレメントのウェーブフォームを選択します。別PDFファイル「データリスト」の「Waveform List」をご参照ください。

[SF2] OUTPUT (アウトプット)

ボイスを構成する各エレメントの、出力に関する設定を行ないます。

KeyOnDelay (キーオンディレイ)

鍵盤を押したあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。各エレメントに対して、異なるディレイを設定できます。

設定値: 0~127

DelayTempoSync (ディレイ テンポシンク)

「KeyOnDelay」(キーオンディレイ)のタイミングを、アルペジオ/ソング/パターンモードの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: off (同期させない)、on (同期させる)

DelayTempo (ディレイテンポ)

「DelayTempoSync」(ディレイテンポシンク)=onの場合に有効なパラメーターで、「KeyOnDelay」のタイミングを音符で設定します。

設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍)

InsEffectOut (インサーションエフェクトアウト)

各エレメントから出る信号の出力先のインサーションエフェクトユニットを選択します。このパラメーターは、ボイスコモンエディット[F6] EFFECT → [SF1] CONNECT画面の「EL: OUT」(35ページ)と連動しています。

設定値: thru (バイパス)、insA (インサーションエフェクトA)、insB (インサーションエフェクトB)

[SF3] LIMIT (リミット)**NoteLimit (ノートリミット)**

各エレメントの発音鍵域の最低音と最高音を設定します。

設定値: C-2~G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。

VelocityLimit (ベロシティーリミット)

各エレメントのウェーブが発音するベロシティーの、最低値と最高値を設定します。

設定値: 1~127

VelCrossFade (ベロシティー クロスフェード)

この値を設定することで、ベロシティーリミットから遠くなるにつれてオシレーターの出力レベルが徐々に下がっていくようにできます。

設定値: 0~127

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

▶ [F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[F2] PITCH (ピッチ)**[SF1] TUNE (チューン)**

各エレメントのピッチに関する設定をします。

Coarse (コースチューニング)

各エレメントのピッチを、半音単位で移調します。

設定値: -48~+0~+48

Fine (ファインチューニング)

各エレメントのピッチを微調節します。

設定値: -64~+0~+63

FineScaling (ファインスケーリング センシティビティー)

上記で設定したファインチューニングについて、C3を基準として、弾く鍵盤によってそのかかり具合を変えます。

設定値: -64~+0~+63

Random (ランダム)

鍵盤を弾くたびに、各エレメントのウェーブのピッチをランダムに変化させます。

設定値: 0~127

[SF2] VEL SENS (ペロシティーセンシティビティー)

ペロシティーに対する、PEGの感度を設定します。

EGTime (EGタイム ペロシティーセンシティビティー)**Segment (EGタイム ペロシティーセンシティビティー セグメント)**

ペロシティーに対するPEGタイムの感度(PEGの変化の速さ)を設定します。まずSegment (時間区分)を選び、次にEGTimeの値(ペロシティーの感度)を設定します。

設定値: EGTime: -64~+0~+63

設定値: Segment: atk、atk+dcy、dcy、atk+rls、all

atk (アタック) アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します。

atk+dcy (アタック+ディケイ) アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。

dcy (ディケイ) ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。

atk+rls (アタック+リリース) . アタックタイム/リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。

all (オール) PEGのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。

EGDepth (EGデプス ペロシティーセンシティビティー)**Curve (EGデプス ペロシティーセンシティビティー-カーブ)**

ペロシティーに対するPEGデプスの感度(PEGでのピッチ変化幅)を設定します。また、Curve (カーブ)はペロシティーに応じたPEG Depthの変化のしかたを設定します。

設定値: EGDepth: -64~+0~+63

設定値: Curve: 0~4

Pitch (ピッチ ペロシティーセンシティビティー)

ペロシティーに対するピッチの感度を設定します。

設定値: -64~+0~+63

[SF3] PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)

PEGのタイムとレベル(ピッチ変化の量)の設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ります。

LCD画面に表示されている各パラメーターは、以下のようになります。

	HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1(ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	
LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ1レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス

設定値: TIME (タイム): 0~127

LEVEL (レベル): -128~+0~+127

DEPTH (デプス): -64~+0~+63

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC



[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

NOTE PEGの詳細は、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

[SF4] KEY FLW (キーフォロー)

弾く鍵盤によって、エレメントのピッチやPEGの変化の速さをコントロールします。

PitchSens (ピッチ キーフォローセンシティビティー)

各エレメントのピッチスケールの感度(となりの鍵盤との音程)を調節します。CenterKey (センターキー、次のパラメーター)に指定された鍵盤でのピッチが基準となります。

設定値: -200%~+0%~+200%

CenterKey (ピッチ キーフォローセンシティビティー センターキー)

上記PitchSens (ピッチ キーフォローセンシティビティー)の基準ノートを設定します。

設定値: C -2~G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。

EGTimeSens (EGタイム キーフォローセンシティビティー)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってPEGのピッチ変化の速さ)を調節します。

CenterKey (次のパラメーター)に指定された鍵盤によって作られる、PEGの変化の速さが基準となります。

設定値: -64~+0~+63

CenterKey (EGタイム キーフォローセンシティビティー センターキー)

上記EGTimeSensの基準ノート(鍵盤)を設定します。

設定値: C -2~G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。

[F3] FILTER (フィルター)

[SF1] TYPE (タイプ)

各エレメントで使用したいフィルターのタイプを選びます。選んだフィルターのタイプによって、設定できるパラメーターは異なります。

Type (タイプ)

各エレメントで使用するフィルターを選びます。本体で使えるフィルターは、大きく分けるとLPF (ローパスフィルター)、HPF (ハイパスフィルター)、BPF (バンドパスフィルター)、BEF (バンドエリミネートフィルター)の4タイプです。各設定値について詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

設定値: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, thru (スルー)

Gain (ゲイン)

ゲイン(フィルタユニットへの信号の通過量)を設定します。

設定値: 0~255

Cutoff (カットオフ フリケンシー)

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

設定値: 0~255

Resonance (レゾナンス)/Width (ウィズ)

このパラメーターは、現在Typeで選ばれているフィルターの種類によって表示が切り替わります。LPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance (レゾナンス)、BPFwの場合はWidth (ウィズ)となります。Resonance (レゾナンス)の場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。

Width (ウィズ)の場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。

設定値: 0~127

Distance (ディスタンス)

デュアルタイプのフィルター(同じタイプのフィルターを並列に接続したもの)、およびLPF12+BPF6の、2つのカットオフ周波数の距離(差)を設定します。

設定値: -128~+0~+127

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC



[F2] PITCH



[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

HPFCutoff (ハイパスフィルター カットオフ フリケンシー)

ハイパスフィルターのキーフォロー(弾く鍵盤によって、フィルターのカットオフやFEGの音色変化の速さをコントロールする機能)の中心周波数を設定します。フィルタータイプがLPF12+HPF12、LPF6+HPF12の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

設定値: 0~255

HPFKeyFlw (ハイパスフィルター カットオフ キーフォロー)

上記「HPFCutoff」で設定された周波数のキーフォローを設定します。フィルタータイプがLPF12+HPF12、LPF6+HPF12の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

設定値: -200%~+0%~+200%

CenterKey (ハイパスフィルターカットオフ キーフォローセンシティビティー センターキー)

「HPFKeyFlw」の基準音となるC3を表示します。このパラメーターは表示のみの機能です。

[SF2] VEL SENS (ベロシティーセンシティビティー)

ベロシティーに対する、フィルターおよびFEGの感度を設定します。

EGTime (EGタイム ベロシティーセンシティビティー)**Segment (EGタイム ベロシティーセンシティビティー セグメント)**

ベロシティーに対するFEGのタイムの感度(FEG変化の速さ)を設定します。

まず「Segment」(時間区分)を選び、次に「EGTime」の値(ベロシティーの感度)を設定します。

設定値: Time: -64~+0~+63

設定値: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (アタック) アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します
 atk+dcy (アタック+ディケイ) アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。
 dcy (ディケイ) ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。
 atk+rls (アタック+リリース) . アタックタイム/リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。
 all (オール) フィルターエンベロープジェネレーターのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。

EGDepth (EGデプス ベロシティーセンシティビティー)**Curve (EGデプス ベロシティーセンシティビティー カーブ)**

ベロシティーに対するFEGデプス(FEGの周波数変化の幅)の感度を設定します。

設定値: EGDepth (デプス): -64~+0~+63

設定値: Curve (カーブ): 0~4

Cutoff (カットオフ ベロシティーセンシティビティー)

ベロシティーに対するカットオフ周波数の感度を設定します。

設定値: -64~+0~+63

Resonance (レゾナンス ベロシティーセンシティビティー)

ベロシティーに対するレゾナンス効果の感度を設定します。

設定値: -64~+0~+63

[SF3] FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)

FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)の設定を行ないます。

鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。LCD画面で表示されている各パラメーターは以下のようになります。

	HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1(ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	
LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ1レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス

設定値: TIME (タイム): 0~127

LEVEL (レベル): -128~+0~+127

DEPTH (デプス): -64~+0~+63

NOTE FEGの詳細については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

▶ [F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[SF4] KEY FLW (キーフォロー)

弾く鍵盤によって、エレメントのフィルターカットオフ周波数やFEGの音色変化の速さをコントロールします。

CutoffSens (カットオフ キーフォローセンシティビティー)

フィルターのカットオフを、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。

設定値: -200%~+0%~+200%

CenterKey (カットオフ キーフォローセンシティビティー センターキー)

CutoffSens (カットオフ キーフォローセンシティビティー)の基準音となるC3を表示します。このパラメーターは表示のみの機能です。

EGTimeSens (EGタイム キーフォローセンシティビティー)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってFEGの変化の速さをコントロールする度合)を調節します。

CenterKey (次のパラメーター)で指定した鍵盤によって作られるFEGの変化の速さが基準となります。

設定値: -64~+0~+63

CenterKey (EGタイム キーフォローセンシティビティー センターキー)

上記EGTimeSensの基準ノートを設定します。

設定値: C -2~G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。

[SF5] SCALE (フィルタースケーリング)

Break Point 1~4 (ブレイクポイント1~4)

「Offset」を設定する4か所のノートナンバーを設定します。

設定値: C -2~G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。

NOTE 「Break Point」のノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

Offset 1~4 (オフセット1~4)

4か所のブレイクポイントに「Cutoff」を増減する値を設定します。

設定値: -128~+0~+127

NOTE 「Cutoff」の上限/下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、実際のカットオフ周波数は上限/下限を超えることはありません。

NOTE ブレイクポイント1より低い音は、1のカットオフ周波数になります。ブレイクポイント4より高い音は、4のカットオフ周波数になります。

NOTE フィルタースケーリングの設定例については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

[F4] AMP (アンプリチュード)

[SF1] LVL/PAN (レベル/パン)

ボイスを構成する各エレメントのレベルやパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行ないます。

Level (レベル)

各エレメントの出力レベルを設定します。

設定値: 0~127

Pan (パン)

各エレメントのステレオ定位を調節します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

AlternatePan (オルタネートパン)

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

設定値: L64~C~R63

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

▶ [F3] FILTER

▶ [F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

RandomPan (ランダムパン)

鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合を設定します。Panで設定した位置が定位の変化の中心となります。

設定値: 0~127

ScalingPan (スケーリングパン)

弾く鍵盤の位置(ノート)によって左右の音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。ノートナンバー C3でのパンが、Panで設定した定位になります。

設定値: -64~+0~+63

[SF2] VEL SENS (ペロシティーセンシティビティー)

ペロシティーに対するレベルの感度(音量変化の幅)を設定します。

EGTime (EGタイム ペロシティーセンシティビティー)**Segment (EGタイム ペロシティーセンシティビティー セグメント)**

ペロシティーに対するAEGタイムの感度(AEG変化の速さ)を設定します。

まずSegment (時間区分)を選び、次にEGTimeの値(ペロシティーの感度)を設定します。

設定値: Time: -64~+0~+63

設定値: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (アタック) アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します。

atk+dcy (アタック+ディケイ) アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。

dcy (ディケイ) ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。

atk+rls (アタック+リリース) . アタックタイム/ リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。

all (オール) アンプリチュードエンvelopeジェネレーターのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。

Level (レベル ペロシティーセンシティビティー)**Offset (レベル ペロシティーセンシティビティー オフセット)****Curve (レベル ペロシティーセンシティビティー カーブ)**

ペロシティーに対するレベル(音量)の感度を設定します。「Offset」は、「Level」で決定した音量を一律に増減します。また、「Curve」はペロシティーに応じた音量の変化のしかたを設定します。

設定値: Level: -64~+0~+63

設定値: Offset: 0~127

設定値: Curve: 0~4

[SF3] AEG (アンプリチュードEG)

AEG (アンプリチュードエンvelopeジェネレーター)のタイム設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化を作ることができます。

LCD画面で表示している各パラメーターは以下のようになります。

	INT (イニシャル)	ATK (アタック)	DCY1(ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	SUS (サステイン)
TIME	---	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	ハーフダンパー タイム
LEVEL	イニシャルレベル	アタックレベル	ディケイ1レベル	ディケイ2レベル	---	ハーフダンパー スイッチ

イニシャルレベル、アタックタイム/レベル、ディケイ1タイム/レベル、ディケイ2タイム/レベル、リリースタイム

設定値: TIME (タイム): 0~127

LEVEL (レベル): -128~+0~+127

ハーフダンパータイム

ハーフダンパースイッチを「on」に設定しているとき、別売のフットコントローラー FC3を一番奥まで踏んだまま鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

ハーフダンパースイッチ

ここを「on」にすると、別売のフットコントローラー FC3をリアパネルのFOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続することにより、ハーフダンパー機能を使った演奏ができるようになります。

設定値: off, on

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER



[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

NOTE FC3を使ってハーフダンパー演奏するためには、ユーティリティーモードのコントロールアサイン画面(145ページ)の「Sustain Pedal (フットスイッチ サステインペダル セレクト)」を「FC3 (Half On)」に設定しておく必要があります。ただし、外部MIDI機器からのコントロールチェンジでハーフダンパー機能をコントロールする場合は、「Sustain Pedal」の設定は必要ありません。

NOTE AEGの詳細については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

[SF4] KEY FLW (キーフォロー)

各エレメントのアンプリチュードキーフォローを設定します。アンプリチュードキーフォローとは、弾く鍵盤によって、エレメントの音量やAEGの音量変化の速さをコントロールする機能です。

LevelSens (レベル キーフォローセンシティビティー)

各エレメントのアンプリチュードキーフォローの感度(弾く鍵盤のノートによって音量を増減させる割合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター : C3)の音量が基準となります。

設定値: -200%~+0%~+200%

CenterKey (レベル キーフォローセンシティビティー センターキー)

上記「LevelSens」の基準音程となるC3を表示します。このパラメーターは表示のみの機能です。

EGTimeSens (EGタイム キーフォローセンシティビティー)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってAEGの変化の速さをコントロールする度合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター)の鍵盤によって作られるAEGの変化の速さが基準となります。

設定値: -64~+0~+63

CenterKey (EGタイム キーフォローセンシティビティー センターキー)

上記「EGTimeSens」の基準ノートを設定します。

設定値: C -2~G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。

RelAdjust (EGタイム キーフォローセンシティビティー リリースアジャストメント)

「EGTimeSens」のEGリリースに対する感度を調整します。

設定値: -64~+0~+63

[SF5] SCALE (アンプリチュードスケーリング)

Break Point 1~4 (ブレイクポイント1~4)

「Level」のオフセット値を設定するノートナンバーを設定します。

設定値: C -2~G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。

NOTE 「Break Point」のノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

Offset 1~4 (オフセット1~4)

ブレイクポイントに「Level」を増減する値を設定します。

設定値: -128~+0~+127

NOTE アンプリチュードスケーリングの設定例については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

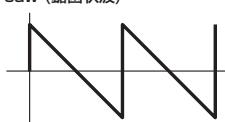
[F5] LFO

Wave (ウェーブ)

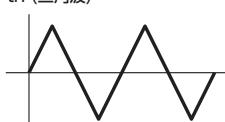
LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の流れ方を作り出します。

設定値: saw, tri, squ

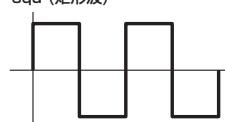
saw (鋸歯状波)



tri (三角波)



squ (矩形波)



Speed (スピード)

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

設定値: 0~63

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER



[F4] AMP



[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

KeyOnReset (キーオンリセット)

これをonに設定すると、鍵盤を押したときに必ずLFOの発振がリセットされるようになります。

設定値: off, on

**KeyOnDelay (キーオンディレイ)**

鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

設定値: 0~127

PMod (ピッチ モジュレーションデプス)

LFOのウェーブでピッチを周期的に変化させる設定です。

設定値: 0~127

FMod (フィルター モジュレーションデプス)

LFOのウェーブでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。

設定値: 0~127

AMod (アンプリチュード モジュレーションデプス)

LFOのウェーブで音量を周期的に変化させる設定です。

設定値: 0~127

FadeInTime (フェードインタイム)

鍵盤を弾いて「KeyOnDelay」で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。

設定値: 0~127

[F6] EQ (イコライザー)**Type (タイプ)**

使用したいイコライザーのタイプを選びます。

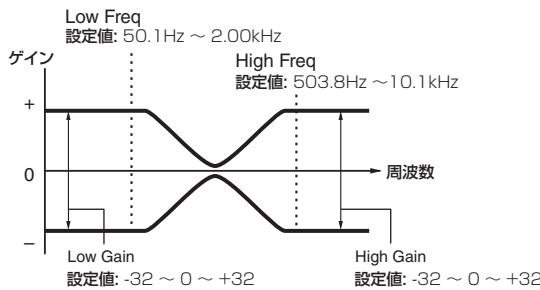
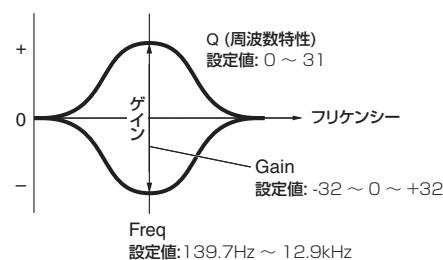
設定値: 2 Band (2バンド)、P.EQ (パラメトリックEQ)、Boost6 (ブースト6dB)、Boost12 (ブースト12dB)、Boost18 (ブースト18dB)、thru (スルー)

2 Band (2バンド) ある周波数(Low Freq, High Freq)を境にそれより高い周波数帯域や低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ(シェルビングタイプ)のイコライザーです。

P.EQ (パラメトリックEQ)..... 中心周波数(Freq)付近の信号レベル(Gain)を増減させるタイプのイコライザーです。32種類の周波数特性(Q)があらかじめ用意されています。

Boost6 (ブースト6dB)、Boost12 (ブースト12dB)、Boost18 (ブースト18dB) 音量をそれぞれ6dB/12dB/18dB上げます。

thru (スルー) イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。

2 Band (2バンド)を選んだ場合**P.EQ (パラメトリックEQ)を選んだ場合****ボイスモード****ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

▶ [F5] LFO

▶ [F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

ドラムボイスエディット

各鍵盤にいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムボイス」は、C0～C6の各鍵盤に割り当てられた73のドラムキーで構成されています。ドラムボイスを作り変えるボイスエディットは、すべてのドラムキーに共通するボイスとしてのパラメーターを設定する「コモンエディット」と、ドラムキーを構成するパラメーターをドラムキーごとに設定する「キーエディット」の2種類に分かれます。

ここでは、コモンエディットとキーエディットのそれぞれのパラメーターについて説明します

コモンエディット

手順

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (ジェネラル)

[SF1] NAME (ネーム)

[SF4] OTHER (アザー)

ノーマルボイスのコモンエディット(30ページ)と同じです。

[F2] OUTPUT (アウトプット)

ノーマルボイスのコモンエディット(31ページ)と同じですが、以下の2つのパラメーターが追加されます。

InsChoSend (インサーション コーラスセンド)

インサーションエフェクトA/Bまたはボコーダーを通ったドラムキーの、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値: 0～127

InsRevSend (インサーション リバーブセンド)

インサーションエフェクトA/Bまたはボコーダーを通ったドラムキーの、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値: インサーションエフェクトA/Bまたはボコーダーを通ったドラムキーの、コーラス/リバーブへのセンドレベルは、全該当キー共通の設定になり、上記パラメーターで設定します。インサーションエフェクトA/Bまたはボコーダーをバイパス(thru)したドラムキーのコーラス/リバーブへのセンドレベルは、キーごとに設定でき、上記パラメーターは効果しません。この場合、キーエディットの[F1] OSC画面の[F2] OUTPUT画面にある「ChoSend」 / 「RevSend」でセンドレベルを設定します。

[F3] EQ

ノーマルボイスのコモンエディット(32ページ)と同じです。

[F4] CTL SET (コントローラーセット)

ノーマルボイスのコモンエディット(32ページ)と同じです。ただしドラムボイスでは、エレメントスイッチのパラメーターはありません。

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] OUTPUT

▶ [F3] EQ

▶ [F4] CTL SET

▶ [F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[F6] EFFECT (エフェクト)

ノーマルボイスのコモンエディット(35ページ)と同じです。ただしドラムボイスでは、[SF1] CONNECT画面に「EL: OUT (エレメントアウト)」パラメーターではなく、以下のパラメーターがあります

KEY: OUT (キーアウト)

キーの設定と、そのキーから出る信号の出力先を、インサーションエフェクトA (insA)にするか、インサーションエフェクトB (insB)にするか、インサーションエフェクトをバイパスさせるか(thru)を選択します。「InsEF Connect (インサーションエフェクトコネクション)」が「vocoder」に設定されている場合は、「insA」と「insB」のどちらを選択しても同じ出力先になります。

設定値: thru (スルー)、insA (インサーションA)、insB (インサーションB)

キーエディット

手順

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択

[F1] OSC (オシレーター)

[SF1] WAVE (ウェーブ)

ドラムボイスを構成する各ドラムキーのウェーブ(またはノーマルボイス)を選択します。

KEY (キー)

エディット対象のドラムキーを選択します。ドラムキーは鍵盤を押さえることでも選択できます。

設定値: C0~C6

ElementSw (エレメントスイッチ)

現在エディット中のキー(エレメント)を鳴らす(on)か鳴らさない(off)かを設定します。

設定値: off、on

WaveBank (ウェーブフォームバンク)

プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォームのどちらをエレメントに割り当てるかを設定します。

設定値: pre (プリセットウェーブフォーム)、user (ユーザーウェーブフォーム)

WaveCategory (ウェーブフォームカテゴリー)

WaveNumber (ウェーブフォームナンバー)

ウェーブフォームカテゴリーとウェーブフォームナンバーを設定して、ドラムキーに割り当てるウェーブフォームを選択します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」の「Waveform List」をご参照ください。

[SF2] OUTPUT (アウトプット)

ドラムボイスを構成する各ドラムキーの出力に関する設定を行ないます。

InsEffOut (インサーションエフェクトアウト)

各ドラムキーから出る信号の出力先のインサーションエフェクトユニットを選択します。thruを選択すると、インサーションエフェクトをバイパスします。このパラメーターは、ボイスコモンエディットの[F6] EFFECT画面にある「KEY OUT」パラメーターと同じ設定になります。ここで設定を変更すると「KEY OUT」の設定も連動して変更されます。

設定値: thru (スルー)、insA (インサーションエフェクトA)、insB (インサーションエフェクトB)

RevSend (リバーブセンド)

インサーションエフェクトをバイパスさせたドラムキーの、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。上記でInsEffOut=thru (スルー)を設定した場合のみ、有効な値です。

設定値: 0~127

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

ChoSend (コーラスセンド)

インサーションエフェクトをバイパスさせたドラムキーの、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。上記でInsEffOut=thru(スルー)を設定した場合のみ、有効な値です。

設定値: 0~127

[SF4] OTHER (その他)

ドラムボイスを構成する各ドラムキーの発音のしかたに関する設定をします。

AssignMode (アサインモード)

同じチャンネルで同じノートオン情報を続けて受信したときの発音方法を設定します。設定値について詳しくは別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

設定値: single(シングル)、multi(マルチ)

RcvNoteOff (レシーブノートオフ)

各ドラムキーでMIDIノートオフを受けるか(on)、受けないか(off)を設定します。

設定値: off、on

AltlateGroup (オルタネートグループ)

本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。

設定値: off、1~127

[SF6] HOLD (ホールド)

キーエディット画面において、エディット対象のドラムキーは鍵盤を押すことでも変更できますが、この[SF6]HOLDボタンを押してオン()にすると、鍵盤を押しても、エディット対象のキーは変更されなくなります。再度[SF6] HOLDボタンを押してオフ()にすると、鍵盤を押すことでキーが変更される状態に戻ります。

[F2] PITCH (ピッチ)**[SF1] TUNE (チューン)**

各キーに割り当てられている楽器音の、ピッチに関する設定をします。

Coarse (コースチューニング)

各ドラムキーに割り当てられているウェーブのピッチを、半音単位で移調します。

設定値: -48~+0~+48

Fine (ファインチューニング)

各エレメントに割り当てられているウェーブのピッチを、微調節します。

設定値: -64~+0~+63

[SF2] VEL SENS (ベロシティーセンシティビティー)**Pitch (ピッチベロシティーセンシティビティー)**

ベロシティーに応じたピッチの変化を、キーごとに設定します。

設定値: -64~+0~+63

ボイスモード**ボイスプレイ**

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

アルペジオエディット

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

エレメントエディット

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

キーエディット

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

ボイスジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

補足説明

[F3] FILTER (フィルター)**[SF1] CUTOFF (カットオフ)**

ドラムボイスのフィルターに関する設定を行ないます。ドラムキーごとにローパスフィルターとハイパスフィルターを使って音質を変化させることができます。

LPFCutoff (ローパスフィルター カットオフ)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定値: 0~255

LPFReso (ローパスフィルター レゾナンス)

ローパスフィルターのレゾナンス効果の強さを設定します。

設定値: 0~127

HPFCutoff (ハイパスフィルター カットオフ)

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定値: 0~255

[SF2] VEL SENS (ペロシティーセンシティビティー)**LPFCutoff (ローパスフィルター カットオフ)**

ローパスフィルターのカットオフ周波数に対するペロシティーの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定値: -64~+0~+63

[F4] AMP (アンプリチュード)**[SF1] LVL/PAN (レベル/パン)**

ドラムボイスを構成する各キー(楽器音)の、レベルやパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行ないます。

Level (レベル)

各キー(鍵盤)の出力レベルを設定します。ここで設定により、キー(鍵盤)間の出力バランスを調節します。

設定値: 0~127

Pan (パン)

各ウェーブのパンを設定します。ここで設定により、ドラムボイス(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節できます。

設定値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

AlternatePan (オルタネートパン)

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

設定値: L64~C~R63

RandomPan (ランダムパン)

鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合を設定します。Panで設定した位置が定位の変化の中心となります。

設定値: 0~127

[SF2] VEL SENS (ペロシティーセンシティビティー)**Level (レベル ペロシティーセンシティビティー)**

音量に対するペロシティーの感度を設定します。

設定値: -64~+0~+63

ボイスモード**ボイスプレイ**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH



[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

[SF3] AEG (アンプリチュードEG)

AttackTime (アタックタイム)

設定値: 0~127

Decay1Time (ディケイ1タイム)

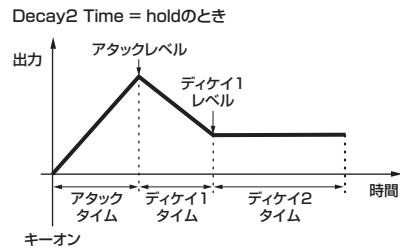
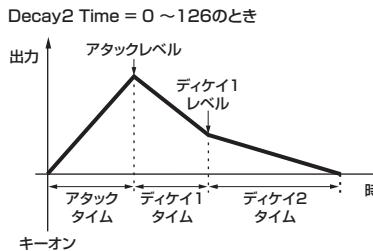
設定値: 0~127

Decay1Level (ディケイ1レベル)

設定値: 0~127

Decay2Time (ディケイ2タイム)

設定値: 0~126、hold



[F6] EQ (イコライザー)

ノーマルボイスのエレメントエディット(46ページ)と同じです。

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

▶ [F4] AMP

▶ [F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

ボイスジョブ

ボイスデータの初期化など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

手順

[VOICE] → ボイス選択 → [JOB]

[F1] INIT (イニシャライズ)

ボイスの初期設定データを呼び出す(イニシャライズする)ことができます。コモンデータ、各エレメント/ドラムキー単位のデータなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類を指定することができます。すでに作成されているボイスを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのボイスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類

ALL: コモンエディットとエレメントエディット(キーエディット)の全データ

Common: コモンエディットのデータ

EL: 各エレメントエディット(キーエディット)のデータ

with WaveNo.: ここにチェックを入れると、各エレメント(キー)に割り当てたウェーブバンク/ウェーブ番号は初期化されます。

NOTE Common、ELを選ぶには、ALLのチェックを外す必要があります。

NOTE ドラムボイスを選んでいる場合、ELにチェックマークを入れると、ドラムキーを選択できます。

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるボイスをエディットしているときに、ユーザーボイスとしてストア(保存)しないまま別のボイスを選びと、そのボイスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

[F3] COPY (コピー)

あるボイスのコモンデータや任意のエレメント/ドラムキーデータを、現在エディット中のボイスにコピーできます。あるボイスが持っているデータを一部利用して、別のボイスを作成する場合などに便利な機能です。

コピーできるデータのタイプ(Type)

Common: コモンエディットのデータ

Element (1~8): 各エレメントエディットのデータ

Key C0~C6: 各キーエディットのデータ

コピー手順

1. コピー元のボイスを選びます。
ここでCurrentを選ぶと、コピー先とコピー元のボイスが同じになります。あるエレメントを、同じボイスの別のエレメントにコピーしたい場合などに選んでください。
2. コピー元のボイスのタイプ(コピーしたいデータ)を選びます。
3. コピー元のボイスのタイプでElementやKeyを指定した場合は、コピー先のボイスのデータタイプで、どのエレメント/キーにコピーするかを指定します。
4. [ENTER]ボタンを押します。

[F4] BULK (バルクダンプ)

現在選ばれているボイスのエディットしたデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。[ENTER]ボタンを押すと確認画面が表示されるので、その後さらに[ENTER]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。設定は、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.)で行ないます。

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

▶ [F1] INIT

▶ [F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F4] BULK

補足説明

補足説明

ボイスカテゴリーリスト

MOXF6/MOXF8のボイスが属するメインカテゴリーとサブカテゴリーです。

メインカテゴリー(略字)	サブカテゴリー						
Acoustic Piano (Pn)	All	Acoustic Piano	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio	---
Keyboard (Kb)	All	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio	---
Organ (Or)	All	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio	---
Guitar (Gt)	All	Acoustic Guitar	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio	---
Bass (Bs)	All	Acoustic Bass	Electric Bass	Synth Bass	Arpeggio	---	---
Strings (St)	All	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio	---
Brass (Br)	All	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio	---
Sax/Woodwind (SW)	All	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio	---
Synth Lead (Ld)	All	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio	---
Synth Pad/Choir (Pd)	All	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio	---
Synth Comping (Sc)	All	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio	---
Chromatic Percussion (Cp)	All	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio	---
Drum/Percussion (Dr)	All	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	---	---
Sound Effect (Se)	All	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio	---
Musical Effect (Me)	All	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio	---
Ethnic (Et)	All	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio	---
Vocoder (Vc)	---						---
No Assign	---						---

デスティネーションの設定例

ボイスコモンエディットのCTL SET画面での「Dest (デスティネーション)」(32ページ)において、よく使われる効果の設定例を紹介します。

音量をコントロールする	Volume
ビブラートをかける	Common LFO Depth1~3 (CLFO-D1~3) *1
ピッチを変化させる	Element Pitch (PCH-Crs) *2
音の明るさ(ブライトネス)をコントロールする	Element Filter Frequency (FLT-Frq) *2
ロータリースピーカーのスピードを切り替える	Insertion A/B Parameter 1 (INSA/INSB: EfLfoSp) *3
ワウペダルの効果をかける	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) *4

上記の効果をさせたい場合、「Dest (デスティネーション)」の設定以外にも以下の設定が必要です。

*1 ボイスコモンエディットの[F5] LFO画面の[SF1] WAVE画面で「PlayMode」 = 「loop」
ボイスコモンエディットの[F5] LFO画面の[SF4] BOX画面で「Dest (コントロールデスティネーション1~3)」 = 「Pmod」

*2 ボイスコモンエディットの[F4] CTL SET画面で、「ElmSw (コントローラーセット エレメントスイッチ)」 = オン

*3 ボイスコモンエディットの[F6] EFFECT画面で、「InsA/B Type」 = 「Rotary Sp」

ボイスコモンエディットの[F6] EFFECT画面で、「EL: OUT」 / 「KEY: OUT」 = 「Rotary Sp」に設定したインサーションエフェクト(INSA/INSB)

*4 ボイスコモンエディットの[F6] EFFECT画面で、「InsA/B Type」 = 「VCM Pedal Wah」

ボイスコモンエディットの[F6] EFFECT画面で、「EL: OUT」 / 「KEY: OUT」 = 「VCM Pedal Wah」に設定したインサーションエフェクト(INSA/INSB)

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

ノブ1～8の機能

ボイスモードでのノブ1～8に割り当てられる機能について説明します。操作手順については、取扱説明書をご参照ください。

[TONE 1]ランプが点灯している場合

ノブ1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG 「CUTOFF」	26ページ
ノブ2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG 「RESO」	26ページ
ノブ3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG 「DEPTH」	26ページ
ノブ4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → 「PortaTime」	26ページ

[TONE 2]ランプが点灯している場合

ノブ1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG 「ATK」	26ページ
ノブ2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG 「DCY」	26ページ
ノブ3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG 「SUS」	26ページ
ノブ4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG 「REL」	26ページ

[TONE 3]ランプが点灯している場合

ノブ1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → 「Volume」	31ページ
ノブ2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → 「Pan」	31ページ
ノブ3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → 「Source」 = 「AS1」 / 「AS2」時の「Dest」に設定されている機能	32ページ
ノブ4	ASSIGN 2		

[EQ]ランプが点灯している場合

ノブ5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → 「LOW GAIN」	32ページ
ノブ6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → 「MID FREQ」	
ノブ7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → 「MID GAIN」	
ノブ8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → 「HIGH GAIN」	

[EFFECT]ランプが点灯している場合

ノブ5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → 「Preset」	36ページ
ノブ6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → 「Chorus Send」	35ページ
ノブ7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → 「Preset」	36ページ
ノブ8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → 「Reverb Send」	35ページ

[ARP]ランプが点灯している場合

ノブ5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 「GateTimeRate」	28ページ
ノブ6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 「OctaveRange」	29ページ
ノブ7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 「UnitMultiply」	28ページ
ノブ8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → 「Tempo」	27ページ

ボイスモード

ボイスプレイ

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

ノーマルボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ドラムボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

キーエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

ボイスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

補足説明

パフォーマンスマード

パフォーマンスマードは、パフォーマンスを選んで演奏したり、パフォーマンスを作り変えたりするためのモードです。パフォーマンスとは、複数のボイスを重ねて鳴らすための音色セットのことで、1つのパフォーマンスは最大4つのボイスを組み合わせて作ります。パフォーマンスプレイ、パフォーマンスエディット、パフォーマンスジョブ、パフォーマンスレコードの4つに分類して各パラメーターを説明します。

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスマードの入り口に当たるパフォーマンスプレイでは、パフォーマンスを選んで演奏するほか、パフォーマンスの設定を一部作り変えることもできます。

手順

[PERFORM]ボタンを押します。

[F1] PLAY (プレイ)



パフォーマンスプレイ画面

① パフォーマンスバンク

② パフォーマンスナンバー

選択中のパフォーマンスのバンクとナンバーが表示されます。

③ フェーバリットカテゴリーマーク

選択中のパフォーマンスがフェーバリットカテゴリに登録されている場合に表示されます。

④ Category (カテゴリー)

選択中のパフォーマンスのメインカテゴリーとサブカテゴリーが表示されます。

⑤ TCH (トランスマッチチャンネル)

鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルが表示されます。[TRACK]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー[1]～[16]ボタンを押すことにより変更できます。また、ユーティリティモード([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 「KBDTransCh」)でも変更できます。

⑥ ♪ (アルペジオテンポ)

選択中のパフォーマンスに設定されているアルペジオのテンポが表示されます。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

⑦ OCT (オクターブ)

鍵盤の音程のオクターブ値が表示されます。

[SF1] ARP1(アルペジオ1)～[SF6] ARP6(アルペジオ6)

8分音符(♪)マークが表示されているボタンにはアルペジオタイプが割り当てられていて、演奏中にワンタッチで呼び出せます。アルペジオタイプの設定はアルペジオエディット画面(57ページ)で行ないます。

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

▶ [F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

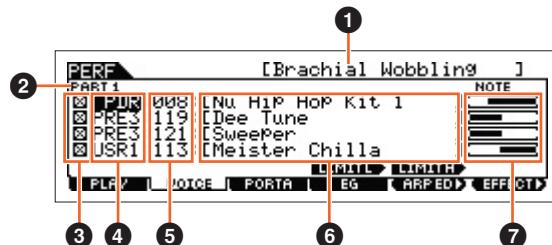
[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[F2] VOICE (ボイス)

パフォーマンス各パートにボイスを割り当て、その発音域を設定します。



① パフォーマンスネーム

選択中のパフォーマンスネームを表示します。

② パート

現在選択中のパートを表示します。

③ パートスイッチ

パート1~4をオン/オフするスイッチです。オン(■)にすると、該当パートが発音できる状態になり、オフ(□)にすると、該当パートが発音できない状態になり、該当パートの表示がVOICE画面から消えます。

④ ボイスバンク

⑤ ボイスナンバー

⑥ ボイスネーム

パート1~4に割り当てるボイスのバンクとナンバーを選択します。

⑦ ノートリミット

パート1~4に割り当てるボイスが発音する音程の範囲(最低音と最高音)を、パートごとに設定します。[SF4] LIMIT L (リミットロー)ボタンを押しながら鍵盤を押すことにより、選ばれたパートの発音鍵域の低音側を設定します。[SF5] LIMIT H (リミットハイ)ボタンを押しながら鍵盤を押すことにより、選ばれたパートの発音鍵域の高音側を設定します。C5~C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行なった場合、C-2~C4とC5~C8の範囲で発音します。

[F3] PORTA (ポルタメント)

PortaSw (ポルタメントスイッチ)

現在選択されているパフォーマンスで演奏する際、ポルタメント効果をかけるか(on)、かけないか(off)を設定します。

設定値: off, on

PortaTime (ポルタメントタイム) Knob

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。パフォーマンスパートエディットでの設定([65ページ](#))に対するオフセットです。

設定値: 0~127

PartSwitch (パートスイッチ)

ポルタメントをかけるか/かけないかをパート別に設定できます。チェックマークを入れたパートはポルタメントがかかります。ここでの設定は、「PortaSw」を「on」に設定したときのみ有効です。

[F4] EG

アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEGの設定をします。ここで設定はパフォーマンスパートエディットでのAEG設定([68ページ](#))、FEG設定([68ページ](#))に対するオフセットです。パラメーターや設定内容については、ボイスプレイの[F4] EG画面 ([26ページ](#))と同じです。

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] PORTA

▶ [F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[F5] ARP ED (アルペジオエディット)

パフォーマンスマードのアルペジオエディット画面([57ページ](#))を表示します。

[F6] EFFECT (エフェクト)

パフォーマンスコモンエディットのEFFECT画面([63ページ](#))を表示します。

アルペジオエディット

パフォーマンスマードでのアルペジオ再生に関する設定を行ないます。MOXF6/MOXF8には4基のアルペジエーターを搭載しているため、パフォーマンスマードでは最大4パートに異なったアルペジオを割り当てることができ、最大4種類のアルペジオを同時に再生できます。各パートのアルペジオ設定は、タイプを選択したりテンポを設定するなど、基本的にはボイスモードの場合([27ページ](#))と同じです。ここでは、ボイスモードと異なるパラメーターについてのみ説明します。

手順

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] ARP ED
パフォーマンスマード → ARP [EDIT]

[F1] COMMON (コモン)

Tempo (アルペジオテンポ) Knob

アルペジオのテンポを設定します。

設定値: 5~300

NOTE アルペジオのテンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティーモードのMIDI画面の「MIDI Sync」([148ページ](#))を「external」/「auto」に設定します。「MIDI Sync」を「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、「Tempo」の設定値が「external」となり、変更できません。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

Switch (コモンスイッチ)

全パート共通のアルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルのARP [ON/OFF]ボタンと連動しています。

設定値: off, on

SyncQtzValue (シンク クォンタイズバリュー)

複数のアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートさせるタイミングを調整します。「off」に設定すると、各パートに割り当てられたボイスを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。表示される数値はクロックを表しています。

設定値: off, ♩ 60 (32分音符)、♩ 80 (16分3連音符)、♩ 120 (16分音符)、♩ 160 (8分3連音符)、♩ 240 (8分音符)、♩ 320 (4分3連音符)、♩ 480 (4分音符)

QtzStrength (クォンタイズ ストレングス)

[F5] PLAY FX画面にある「QtzStrength」のオフセット値を設定します。全パートにかかる共通の値です。

設定値: -100~+0~+100

VelocityRate (ベロシティーレート)

[F5] PLAY FX画面にある「VelocityRate」のオフセット値を設定します。全パートにかかる共通の値です。

設定値: -100~+0~+100

GateTimeRate (ゲートタイムレート) Knob

[F5] PLAY FX画面にある「GateTimeRate」のオフセット値を設定します。全パートにかかる共通の値です。

設定値: -100~+0~+100

Swing (スイング)

[F5] PLAY FX画面にある「Swing」のオフセット値を設定します。全パートにかかる共通の値です。

設定値: -120~+0~+120

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

▶ [F5] ARP ED

▶ [F6] EFFECT

アルペジオエディット

▶ [F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[F2] TYPE (タイプ)

ボイスモードのアルペジオエディット画面([27ページ](#))と同じです。

[F3] MAIN (メイン)

ボイスモードのアルペジオエディット画面と同じです。ただし、パフォーマンスマードのMAIN画面には「Tempo」パラメーターがなく、以下のパラメーターが追加されています。アルペジオテンポの設定は、アルペジオエディット画面のCOMMON画面にあります。

VoiceWithARP (ボイス ウィズ アルペジオ)

アルペジオタイプごとに最適なボイスが登録されています。「Type」で設定したアルペジオタイプを変更することによって、編集中のパートに最適なボイスをコピーするかどうかを設定します。「on」にすると、設定されたアルペジオタイプに最適なボイスがパートにコピーされます。「off」に設定すると、アルペジオタイプを変更しても、最適なボイスはパートにコピーされません。

[F4] LIMIT (リミット)

ボイスモードのアルペジオエディット画面([28ページ](#))と同じです。

[F5] PLAY FX (プレイエフェクト)

ボイスモードのアルペジオエディット画面([28ページ](#))と同じです。

[F6] OUT CH (アウトプットチャンネル)

OutputSwitch (アウトプットスイッチ)

アルペジオ再生をMIDI出力するかどうかを設定します。

設定値: off, on

TransmitCh (トランスマットチャンネル)

アルペジオ再生のMIDI出力チャンネルを設定します。「KbdCh (キーボードチャンネル)」に設定すると、[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 「KBDTransCh」で設定されたキーボード送信チャンネルでアルペジオ再生が出力されます。

設定値: 1～16, KbdCh (キーボードチャンネル)

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

▶ [F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

▶ [F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

▶ [F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

パフォーマンスエディット

パフォーマンスは、最大4個のパートで構成されています。パフォーマンスを作り変えるパフォーマンスエディットは、すべてのパートに共通するパラメーターを設定する「コモンエディット」と、パートを構成するパラメーターをパートごとに設定する「パートエディット」の2種類に分かれます。

ここでは、コモンエディットとパートエディットのそれぞれのパラメーターについて説明します。

コモンエディット

手順

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (ジェネラル)

[SF1] NAME (ネーム)

エディット中のパフォーマンスの属するカテゴリー(メインカテゴリー、サブカテゴリー)と、名前(ネーム)を設定します。パフォーマンスネームについては、英数字を使って最大20文字で設定できます。名前の入力方法について詳しくは取扱説明書の「基本操作」をご参照ください。

[SF2] PLY MODE (プレイモード)

SplitPoint (スプリットポイント)

各パートの鍵域をスプリットするノートナンバーを設定します。

設定値: C#-2~G8

NOTE 各パートのパートパラメーター「SplitLo/Up」が「both」の場合は、ノートナンバーを指定しても効果がありません。

NOTE Splitで設定した鍵域とNote Limitで設定した鍵域の両方の範囲を満たしている音域のみ発音します。

NOTE パネルの[F6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

SplitSwitch (スプリットスイッチ)

スプリットポイントの設定と各パートで行なったスプリットの設定(パートパラメーターの「SplitLo/Up」の設定)を有効(on)にするか、無効(off)にするかを設定します。

設定値: off, on

[SF3] EQ OFS (EQオフセット)

High、Mid、Lowの3つの帯域を持つ、3バンドのパラメトリックEQです。High(ハイ)で高音域、Mid(ミドル)で中音域、Low(ロー)で低音域の音量を増減して音色を変化します。パートエディットの[F3] EQ (67ページ)の設定値を間接的に増減します。

FREQ (フリケンシー)

音量を増減する周波数を各帯域に設定します。

GAIN (ゲイン)

フリケンシーで設定した周波数付近の音量を増減する値を設定します。値を大きくするとフリケンシーで設定した周波数が増幅(ブースト)され強調されます。値を小さくするとカットされます。

Q (キュー)

音量を増減する帯域の幅を設定します。値を大きくすると帯域の幅が狭くなり、フリケンシーで設定した周波数付近の音だけが増減されます。値を小さくすると帯域の幅が広くなり、フリケンシーで設定した周波数を中心として、広い範囲でなららかに音量が増減されます。

設定値: -64~+0~+63

[SF4] PORTA (ポルタメント)

ポルタメントに関する設定です。パフォーマンスプレイでの設定と同じです(56ページ)。

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

▶ [F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[SF5] OTHER (アザー)

A.Func1 (アサインブルファンクション1モード)

A.Func2 (アサインブルファンクション2モード)

ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを選択します。各設定値について詳しくは別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

設定値: momentary (モーメンタリー)、latch (ラッチ)

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[F2] OUT/MFX (アウトプット/マスターエフェクト)

[SF1] OUT (アウトプット)

Volume (ボリューム) Knob

エディット中のパフォーマンスマード全体の音量を設定します。各パート間のボリュームバランスは保ったまま、パフォーマンスマード全体のボリュームを調節できます。

設定値: 0~127

Pan (パン) Knob

エディット中のパフォーマンスマード全体のパン(ステレオ定位)を設定します。各パートに設定されたパンに対して、相対的に効果がかかります。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

NOTE C (中央)に設定すると、各パートで設定したパンがそのまま再生されます。

ChoSend (コーラスセンド) Knob

インサーションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値: 0~127

NOTE パフォーマンスマードでのエフェクト接続については、[20ページ](#)をご参照ください。

[SF2] MFX (マスターエフェクト)

Switch (スイッチ)

マスターエフェクトをかけるかどうかを設定します。

設定値: off, on

Type (タイプ)

マスターエフェクトのタイプを選びます。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

NOTE 上記2つ以外のパラメーターは、選択されたエフェクトタイプにより異なります。詳細は、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかり方を変えることができます。

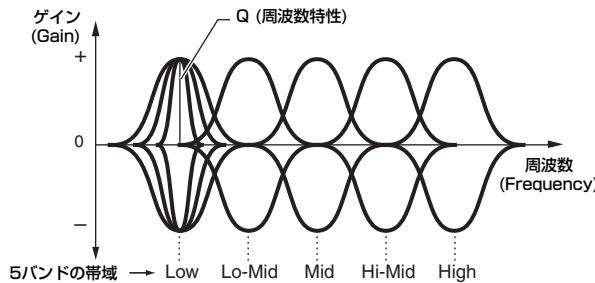
NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターは、選択しているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトパラメーターの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

[F3] MEQ (マスター EQ)

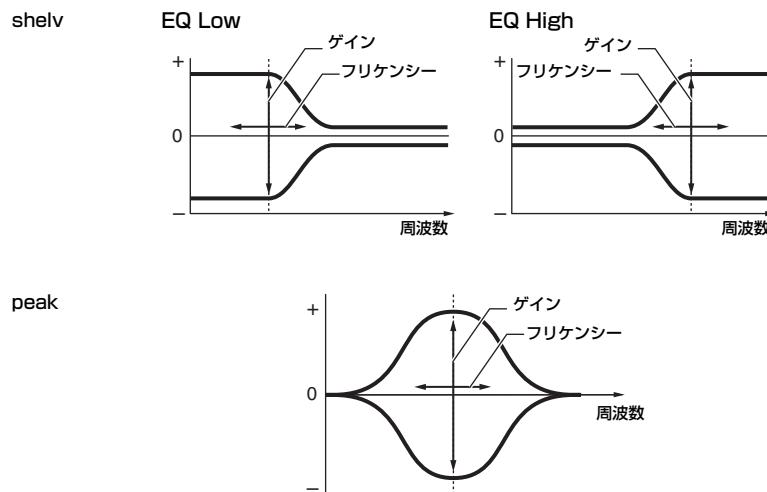
パフォーマンスでは、全体の音質補正をパフォーマンスごとに設定できます。5バンドの帯域(LOW、LOWMID、MID、HIGHMID、HIGH)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。



SHAPE (シェーブ)

イコライザーのLOW (ロー)とHIGH (ハイ)を、シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。

設定値: shelv (シェルビングタイプ)、peak (ピーキングタイプ)



FREQ (フリケンシー)

ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定値: LOW (ロー)の場合: シェルビング32Hz~2.0kHz、ピーキング63Hz~2.0kHz
LOWMID (ローミッド)、MID (ミッド)、HIGHMID (ハイミッド)の場合: 100Hz~10kHz
HIGH (ハイ)の場合: 500Hz ~16kHz

GAIN (ゲイン)

FREQで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+0dB~+12dB

Q (周波数特性)

FREQで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

設定値: 0.1 ~12.0

NOTE イコライザーのしくみについては、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

[F4] USB I/O

USB OUTPUT SELECT (USBアウトプットセレクト)

各パートのオーディオ信号の出力先をUSB1/2、3/4のどちらにするかを設定します。ユーティリティモードのUSB I/O画面の「Mode」を「2StereoRec」に設定している場合にのみ有効なパラメーターです。

設定値: 1&2、3&4

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

▶ [F3] MEQ

▶ [F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[SF6] INFO (インフォメーション)

オーディオ信号の出力モード(「Mode」)やダイレクトモニタースイッチの設定状態について表示します。

[F5] A/D IN (A/Dインプット)

A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力に関する設定を行ないます。

[SF1] OUTPUT (アウトプット)

Volume (ボリューム)

A/Dインプットパートの音量を設定します。

設定値: 0~127

Pan (パン)

A/Dインプットパートのパン(ステレオ定位)を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

Chorus Send (コーラスセンド)

A/Dインプットパートのコーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

A/Dインプットパートのリバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

A/Dインプットパートの、システムエフェクト(コーラス、リバーブ)をかけない信号(ドライ出力)の量を設定します。

設定値: 0~127

Mono/Stereo (モノラル/ステレオ)

入力された左右2チャンネルの音声を、どのように使うかを設定します。

設定値: LMono、RMono、LRMono、stereo

LMono (Lモノラル) 左チャンネルの音声だけを使います。

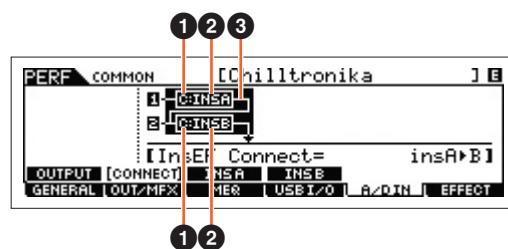
RMono (Rモノラル) 右チャンネルの音声だけを使います。

LRMono (LRモノラル) 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音声として処理します。

stereo (ステレオ) 入力されたステレオ音声を、ステレオのまま処理します。

[SF2] CONNECT (インサーションエフェクトコネクション)

A/Dインプットパートのインサーションエフェクトの設定を行ないます。なお、システムエフェクトについては、EFFECT画面([63ページ](#))で設定します。



- ① InsA Ctgy (インサーションエフェクトAカテゴリー)/
InsB Ctgy (インサーションエフェクトBカテゴリー)

- ② InsA Type (インサーションエフェクトAタイプ)/
InsB Type (インサーションエフェクトBタイプ)

インサーションエフェクトA/Bのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

▶ [F4] USB I/O

▶ [F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

③ InsEF Connect (インサーションエフェクトコネクション)

インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。

設定を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。

設定値: insA>B, insB>A

insA>B インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がリバーブとコーラスに送られます。

insB>A インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がリバーブとコーラスに送られます。

[SF3] INS A (インサーションエフェクトA)

[SF4] INS B (インサーションエフェクトB)

これらの画面は、複数ページで構成されており、カーソル[<]/[>]ボタンを押してページを切り替えられます。これらの画面では、各エフェクトのパラメーターを設定して、エフェクトのかかり方を調整します。

Category (カテゴリー)

Type (タイプ)

対象エフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかり方を変えることができます。

NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトパラメーターの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

[F6] EFFECT (エフェクト)

[SF1] CONNECT (コネクト)

インサーションエフェクトの設定は、各パートのボイスでの設定に従います。ここでは、すべてのパートに共通して効果するシステムエフェクトを設定します。

Chorus Ctg (コーラスカテゴリー)

Chorus Type (コーラスタイル)

Reverb Type (リバーブタイプ)

コーラスとリバーブのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

Chorus Return (コーラスリターン)

Reverb Return (リバーブリターン)

コーラス/リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値: 0~127

Chorus Pan (コーラスパン)

Reverb Pan (リバーブパン)

コーラス/リバーブエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

Chorus To Reverb (コーラス トゥー リバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。

設定値: 0~127

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

▶ [F5] A/D IN

▶ [F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[SF2] INS SW (インサーションエフェクトスイッチ)

この画面では、どのパートにインサーションエフェクトをかけるかを設定します。

[SF4] CHORUS (コーラス)

[SF5] REVERB (リバーブ)

選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。パラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

パートエディット

手順

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

▶ [F6] EFFECT

パートエディット

▶ [F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[F1] VOICE (ボイス)

[SF1] VOICE (ボイス)

PartSw (パートスイッチ)

各パートのオン/オフを設定します。

設定値: off, on

Bank (バンク)

各パートのボイスバンク(7ページ)を選びます。

Number (ナンバー)

各パートのボイスプログラムナンバーを選びます。

P.WithVce (パラメーター ウィズ ボイス)

「Bank」、「Number」を変更したとき、選択されたボイスが持っている以下の設定を、パートにコピーするかどうかを設定します。

- ・アルペジオ設定
- ・フィルターカットオフ フリケンシー
- ・フィルターレゾナンス
- ・アンプリチュードEG
- ・フィルター EG
- ・ピッチベンドレンジ アッパー / ロワー
- ・ノートシフト

NOTE 「Mono/Poly」、「Switch (ポルタメントパートスイッチ)」、「Time (ポルタメントタイム)」、「Mode (ポルタメントモード)」については、「P.WithVce」の設定に関わらず、ノーマルボイスの場合は常にコピーされ、ドラムボイスの場合は常にコピーされません。

設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

[SF2] MODE (モード)

Mono/Poly (モノ/ポリ)

各パートの発音モードを選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。

設定値: mono, poly

NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Mono/Poly (モノ/ポリ)の設定はできません。

SplitLo/Up (スプリット ロワー / アッパー)

パフォーマンスコモンエディットの「SplitPoint (スプリットポイント)」で設定したノート以上の鍵域を鳴らす(upper)か、未満の鍵域をならす(lower)か、どちらでも鳴らす(both)かを設定します。実際に発音できる鍵域は、この設定とノートリミットの設定の両方を満たす鍵域となります。

設定値: both, lower, upper

ArpPlyOnly (アルペジオ プレイオンリー)

アルペジエーターでのみ演奏するパートにするか(on)、しないか(off)を設定します。オンに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでのみ発音します。

設定値: off, on

[SF3] LIMIT (リミット)**NoteLimitH (ノートリミットハイ)****NoteLimitL (ノートリミットロー)**

各パートの発音鍵域(最低音と最高音)を設定します。ノートリミットハイが最高音、ノートリミットローが最低音です。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、そのパートのボイスが発音します。

設定値: C-2~G8

NOTE C5~C4のように最低音の方が最高音より高い設定をした場合、C-2~C4とC5~G8の範囲で発音します。

VelLimitH (ベロシティーリミットハイ)**VelLimitL (ベロシティーリミットロー)**

各パートのベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定したベロシティーの最低値と最高値の範囲内で、そのパートのボイスが発音します。

設定値: 1~127

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

[SF4] PORTA (ポルタメント)

各パートのポルタメント効果に関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤から次に弾いた鍵盤までを連続的に変化させる機能です。

Switch (ポルタメントパートスイッチ) Knob

パート別にポルタメント効果をかけるかどうか設定します。

設定値: off, on

Time (ポルタメントタイム) Knob

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。

設定値: 0~127

Mode (ポルタメントモード)

ポルタメントモードを設定します。

設定値: full, fingr

full (フル)..... どんな弾き方でもポルタメントがかかります。

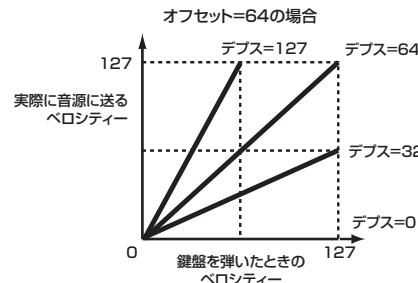
fingr (フィンガード)..... レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をした場合だけ、ポルタメントの効果がかかります。

NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、ポルタメントの設定はできません。

[SF5] VEL SENS (ベロシティーセンシティビティー)**VelSensDpt (ベロシティーセンシティビティー デプス)**

鍵盤を弾いたときの強さ(ベロシティー)を、そのままではなく変換した上で音源部に送ることができます。ここでは、「鍵盤を弾いたときのベロシティー」に対する、「実際に音源部に送るベロシティー」の変化の度合いを設定します。下記グラフのように、値を大きくするほど、「鍵盤を弾いたときのベロシティー」に対して、「実際に音源に送るベロシティー」の変化が大きくなります。

設定値: 0~127

**パフォーマンスマード****パフォーマンスプレイ**

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

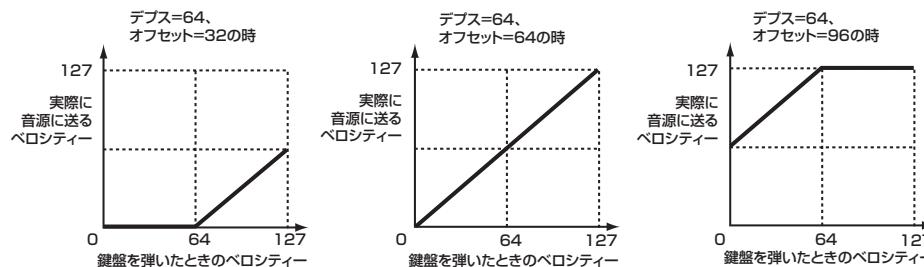
[F6] INFO

補足説明

VelSensOfs (ベロシティーセンシティビティー オフセット)

実際に音源に送るベロシティーの値を一律に増減します。下記のグラフのように、ここで設定した値が実際のベロシティー値にプラス/マイナスされます。

設定値: 0~127

**[SF6] OTHER (アザー)**

PB Upper (ピッチベンドレンジ アッパー)

PB Lower (ピッチベンドレンジ ロワー)

各パートのピッチベンドの変化幅を設定します。

ボイスモードのコモンエディットと同じです(31ページ)。

設定値: -48semi~+0semi~+24semi

Assign 1 (アサイン1 バリューム) Knob

Assign 2 (アサイン2 バリューム) Knob

該当ボイスにおいてAssign 1/2に割り当てられた機能の設定値を編集します。ASSIGN 1/2の機能の設定は、ボイスモードのコモンエディットのCTL SET画面(32ページ)で行ないます。

設定値: -64~+0~+63

[F2] OUTPUT (アウトプット)**[SF1] VOL/PAN (ボリューム/パン)**

Volume (ボリューム) Knob

各パートの音量を設定します。ここで設定により、各パートの音量バランスを調節できます。

設定値: 0~127

Pan (パン) Knob

各パートのパン(ステレオ定位)を調節します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

VoiceELPan (ボイスエレメントパン)

ボイスエレメントエディット([VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan)で設定したパンを有効にする(on)か/しない(off)かを設定します。offに設定すると、ボイスエレメントエディットでのパン設定をC (センター)とみなします。

設定値: off, on

[SF2] EF SEND (エフェクトセンド)

システムエフェクトへのセンドレベル/ドライレベルを、パート別に設定します。

パフォーマンスマードでのエフェクト接続については、20ページをご参照ください。

ChoSend (コーラスセンド) Knob

各パートのコーラスセンドを設定します。ここで設定により、パート間のコーラスセンドのバランスを調節します。

設定値: 0~127

RevSend (リバーブセンド) Knob

各パートのリバーブセンドを設定します。ここで設定により、パート間のリバーブセンドのバランスを調節します。

設定値: 0~127

パフォーマンスマード**パフォーマンスプレイ**

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

▶ [F1] VOICE

▶ [F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

DryLevel (ドライレベル)

各パートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定します。この設定により、パート間のドライレベルのバランスを調節します。

設定値: 0~127

InsEF (インサーションエフェクト)

インサーションエフェクトを有効にするパートを設定します。このスイッチをオンに設定すると、そのパートに割り当てられているボイスのインサーションエフェクトが有効になります。

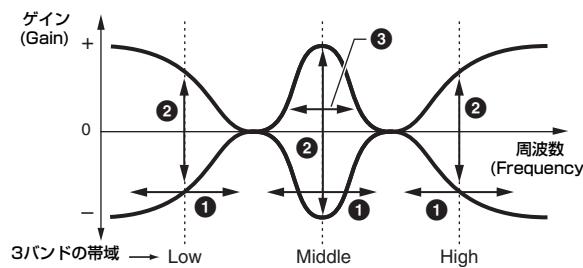
設定値: off, on

[F3] EQ (イコライザー)

EQ設定を、パフォーマンスパート別に行ないます。High、Mid、Lowの3つの帯域を持つ、3バンドのパラメトリックEQです。High (ハイ)で高音域、Mid (ミドル)で中音域、Low (ロー)で低音域の音量を増減して音色を変化します。設定用の画面が下記2種類あり、[SF6]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。

- 特定のパラメーターについてパート間でバランスをとりながら設定する画面(複数ページに分かれるので、カーソルボタンで上下スクロール必要)
- 1つのパートの全パラメーターを設定する画面

イコライザーも含めた、パフォーマンスマードでのエフェクト接続については、[20ページ](#)をご参考ください。

**① FREQ (フリケンシー) Knob**

音量を増減する周波数を各帯域に設定します。

設定値: Low: 50.1Hz~2.00kHz

Mid: 139.7Hz~10.1kHz

High: 503.8Hz~14.0kHz

② GAIN (ゲイン) Knob

フリケンシーで設定した周波数付近の音量を増減する値を設定します。

設定値: -12.00dB~+0.00dB~+12.00dB

③ Q (キュー)

音量を増減する帯域の幅を設定します。

設定値: 0.7~10.3

パフォーマンスマード**パフォーマンスプレイ**

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット**コモンエディット**

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

▶ [F2] OUTPUT

▶ [F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[F4] TONE (トーン)

各パートでのピッチや音色に関する設定を行ないます。ここでの設定は、ボイスモードで設定された値に対するオフセットになります。

[SF1] TUNE (チューン)

NoteShift (ノートシフト)

各パートのピッチを半音単位で移調します。

設定値: -24～+0～+24

Detune (デチューン)

各パートのピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

設定値: -12.8Hz～+0.0Hz～+12.7Hz

[SF2] FILTER (フィルター)

ここで設定は、各パートのエレメント/キーエディットのフィルター設定に対するオフセットです。

Cutoff (カットオフ) Knob

各パートのボイスが使用しているフィルターのカットオフ周波数を設定します。使用しているフィルターがLPF (ローパスフィルター)とHPF (ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効となります。

設定値: -64～+0～+63

Resonance (レゾナンス) Knob

各パートでのレゾナンス効果の強さを設定します。

設定値: -64～+0～+63

FEGDepth (FEGデプス) Knob

各パートでの、FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)のカットオフ周波数変化の量を設定します。ただし、ドラムボイスが割り当てられているパートには設定できません。

設定値: -64～+0～+63

NOTE フィルターのしくみについては、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

[SF3] FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)

各パートでのFEG の設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのエレメントエディットのFEG設定に対するオフセットです。ドラムボイスが割り当てられているパートには設定できません。

Attack (アタックタイム)

Decay (ディケイタイム)

Sustain (サステインレベル)

Release (リリースタイム)

FEGの各パラメーター値を、パート別に設定します。FEGについては、[42ページ](#)をご参照ください。

設定値: -64～+0～+63

[SF4] AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

各パートでのAEGの設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのエレメント/キーエディットのAEG設定に対するオフセットです。

Attack (アタックタイム) Knob

Decay (ディケイタイム) Knob

Sustain (サステインレベル) Knob

Release (リリースタイム) Knob

AEGの各パラメーター値を、パート別に設定します。AEGについては、[44ページ](#)をご参照ください。ただし、ドラムボイスが割り当てられているパートには「Sustain」と「Release」パラメーターは設定できません。

設定値: -64～+0～+63

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

▶ [F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[F5] RCV SW (レシーブスイッチ)

各パートで使用する音源パートが、コントロールチェンジなどのMIDIメッセージを、受信する(オン)か、しない(オフ)かを設定します。設定用の画面が下記2種類あり、[SF6]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。

- 4つのパートのオン/ オフ状況を比較しながら設定できる画面
- 1つのパートの全パラメーターを設定する画面

NOTE ドラムボイスが割り当てられているパートでは、「Sus」(サステイン)の設定ができません。

NOTE この画面の「CtrlChange」をオフにすると、コントロールチェンジに関するパラメーターはすべて設定できなくなります。

設定値: 下記参照

CtrlChange (コントロールチェンジ)

コントロールチェンジメッセージを受信するかどうかを設定します。

PB (ピッチペンド)

ピッチペンドホール操作で発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

MW (モジュレーションホール)

モジュレーションホール操作で発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

RB (リボンコントローラー)

リボンコントローラーに対応するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

ChAT (チャンネルアフタータッチ)

アフタータッチに対応するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

FC1 (フットコントローラー 1)

FC2 (フットコントローラー 2)

別売のフットコントローラを取り付け、足で操作したときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

Sus (サステイン)

コントロールナンバー 64(サステイン)のMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。ドラムボイスが選択されているパートに対しては設定できません。

FS (フットスイッチ)

別売のフットスイッチをFOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付け、踏んだときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

AS1 (アサイン1)

AS2 (アサイン2)

ノブファンクションボタン1を押して[TONE3]ランプを点灯させている場合に、ASSIGN1、ASSIGN2 (ノブ3、4)を操作して発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

A.Func1 (アサインブルファンクション1)

A.Func2 (アサインブルファンクション2)

ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンを押して発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

BC (プレスコントローラー)

プレスコントローラーに対応するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

Exp (エクスプレッション)

コントロールナンバー 11(エクスプレッション)のMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

パフォーマンスジョブ

パフォーマンスデータの初期化(イニシャライズ)など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

手順

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [JOB]

[F1] INIT (イニシャライズ)

パフォーマンスの初期設定データを呼び出す(イニシャライズすることができます。全パフォーマンスデータ、コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類を指定することができます。すでに作成されているパフォーマンスを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのパフォーマンスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類

All: パフォーマンスの全データ

Common: コモンエディットのデータ

Part1~4: 各内蔵音源パートのパートエディットのデータ

A/D: A/Dインプットパートに関するデータ

NOTE Common、Part、A/Dを選ぶには、All のチェックを外す必要があります。

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるパフォーマンスをエディットしているときに、ストア(保存)しないまま別のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

[F3] COPY (コピー)

[SF1] PART (パート)

あるパフォーマンスのコモンデータやパートデータを、現在エディット中のパフォーマンスにコピーします。あるパフォーマンスが持っているデータを一部利用して、別のパフォーマンスを作成する場合に便利な機能です。

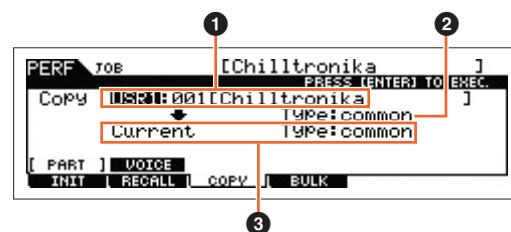
NOTE この画面が表示されているときに[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になり、コピー元のデータを試聴できます。

① コピー元のパフォーマンス

バンクとパフォーマンスナンバーを設定して、コピー元のパフォーマンスを選びます。「Current (カレント)」が選択されていると、現在エディット中のパフォーマンスがコピー元のパフォーマンスとなります。すなわち、1つのパフォーマンスの中でのパートのコピーとなります。

設定値: バンク: USR1~2、---

パフォーマンスナンバー: 001 (A01)~128 (H16)、Current



② コピー元のデータの種類

コピー元のデータの種類やパートの番号を指定します。ここでの設定を変更すると、コピー先のデータの種類(③)がコピー元と合うように、自動的に適切な設定に切り替わります。

設定値: common、part1~4、A/D

③ コピー先のデータの種類

コピー先のデータの種類やパートの番号を指定します。ここでの設定を変更すると、コピー元のデータの種類(②)がコピー先と合うように、自動的に適切な設定に切り替わります。

設定値: common、part1~4、A/D

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

▶ [F1] INIT

▶ [F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[SF2] VOICE (ボイス)

ボイスのエフェクトやマスターEQの設定を、選択中のパフォーマンスのコモンパラメーターにコピーします。あるボイスの雰囲気を残したままパフォーマンスに取り込みたいような場合に便利な機能です。

NOTE この画面が表示されているときに[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になり、コピー元のデータを試聴できます。

① コピー元のボイス

バンクとボイスナンバーを設定して、コピー元のボイスを選びます。

設定値: バンク: PRE1~9、USR1~3、PDR、UDR、GM、GMDR
ボイスナンバー: 001 (A01)~128 (H16)

② コピーするボイスのエフェクトの設定

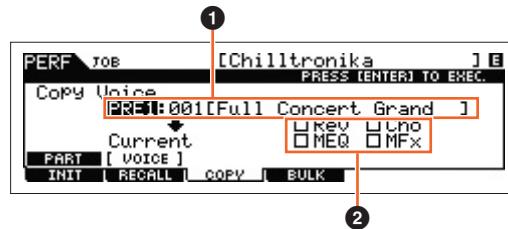
ボイスのエフェクトやマスターEQの設定を選択中のパフォーマンスにコピーするかどうかを設定します。「Rev」(リバーブ)、「Cho」(コーラス)、「MEQ」(マスターEQ)、「MFX」(マスターエフェクト)のチェックしたデータがコピーされます。

NOTE リバーブまたはコーラスをコピーした場合、センドレベルはコピーされません。コピーしたボイスの雰囲気を残したい場合は、コピーするボイスで設定されているリバーブセンドまたはコーラスセンドを確認し、パフォーマンスパートエディットのOUTPUT画面([66ページ](#))でリバーブセンドまたはコーラスセンドを同様のレベルに設定する必要があります。

[F4] BULK (バルクダンプ)

現在選ばれているパフォーマンスのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。[ENTER]ボタンを押すと確認画面が表示されるので、そのあとさらに[ENTER]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。設定は、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.)で行ないます。



パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

パートエディット

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

パフォーマンスレコード

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

補足説明

パフォーマンスレコード

パフォーマンスレコードでは、パフォーマンスの演奏を、設定したソングやパターンに記憶します。鍵盤演奏だけではなく、コントローラーや一部のノブの操作、アルペジオの再生まですべてMIDIデータとしてトラックに記憶されます。録音されるノブの操作については、「パフォーマンスマードでのシーケンサー部の働き」(11ページ)をご参照ください。

手順

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [REC]

注記

パフォーマンスレコードを行なうことにより、録音先に設定したソング/セクション(パターン)のトラックにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。録音開始前に、録音先として選択したソング/セクション(パターン)のトラックにデータがないか、確認した上で録音しましょう。データの有無は、録音開始前に画面上に表示される「トラックの状態」欄で確認できます。空のトラックを録音先として選ぶか、あらかじめ全ソング/パターンデータをUSBフラッシュメモリーに保存しておきましょう。

[F1] SETUP (セットアップ)

SeqMode (シーケンサーモード)

パフォーマンスの演奏をソングとパターンのどちらに録音するかを選びます。

設定値: song (ソング)、pattern (パターン)

Number (ソング/パターンナンバー)

録音に使用するソングまたはパターンの番号(1~64)を設定します。

Section (セクション)

シーケンサー mode に「pattern」を設定した場合に、録音に使用するセクション(A~P)を設定します。選んだセクションに元から記録されていたデータは、録音をスタートした時点ですべて消えてしまいます。

Section Length (セクションレンジス)

録音先にパターンを選んだ場合だけ表示されます。録音することによって作られるパターンの長さ(小節数)を設定します。

設定値: 001~256

Time Signature (タイムシグネチャー=拍子)

拍子を設定します。

設定値: 1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4

Tempo (テンポ)

録音中のテンポを設定します。録音中のアルペジオのテンポは、ここでのテンポに自動的にシンクします。

設定値: 5~300

NOTE テンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティーモードのMIDI画面の「MIDI Sync」(148ページ)を「External」/「Auto」に設定します。「MIDI Sync」を「External」に設定した場合、または「Auto」に設定して外部クロックを受信している場合、「Tempo」の設定値が「External」となり、変更できません。

NOTE ここで設定したテンポは録音先のソング/パターンのテンポにコピーされます。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

[SF1] ARP1 (アルペジオ1)～[SF6] ARP6 (アルペジオ6)

8分音符(♪)マークが表示されているボタンにはアルペジオタイプが割り当てられていて、演奏中にワンタッチで呼び出せます。録音前にどのアルペジオ設定を使うかを選択します。アルペジオタイプの設定はアルペジオエディット画面(58ページ)で行ないます。

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

▶ [F1] SETUP

[F2] REC TR

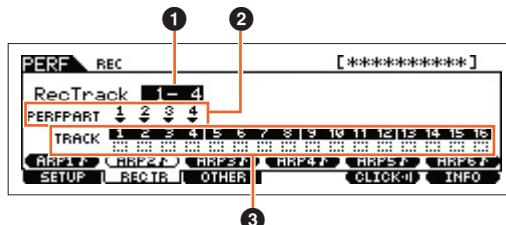
[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

[F2] REC TR (レックトラック)



① RecTrack (レックトラック)

パフォーマンスレコードの対象とするソングまたはパターンのトラックを選択します。

② PERFPART (パフォーマンスパート)

「RecTrack」での設定に従って、パフォーマンスのどのパートがソング//パターンのどのトラックに録音されるかを表示します。

③ トラックの状態

選択したソングやセクションにMIDIデータが録音されているかどうかを、トラックごとに表示します。MIDIデータが録音されているトラックには実線の四角(□)が表示され、MIDIデータが録音されていないトラックには点線の四角(:)が表示されます。

[F3] OTHER (アザー)

KeyOnStart (キーオンスタート スイッチ)

鍵盤を押して録音をスタートする状態に設定します。

設定値: off, on

CopyPerfParam (コピー パフォーマンス パラメーターズ)

パフォーマンスコモンエディットやパフォーマンスパートエディットのパラメーターが、ソングやパターンのミキシングにコピーされるかどうかを設定します。

設定値: off, on

MoveToRecMode (ムーブ トゥー レックモード)

このパラメーターをオンに設定すると、パフォーマンスレコード終了後、録音先のモードに移動します。オフに設定すると、パフォーマンスプレイ画面に移動します。

設定値: off, on

[F5] CLICK (クリック)

[F5] CLICKボタンで、録音時にクリック音を鳴らすかどうかを切り替えます。

[F6] INFO (インフォメーション)

パフォーマンスの録音先のソング//パターンのナンバー、セクション(パターンのみ)、名前を表示します。また、シンセサイザーの残り容量を表示します。

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

▶ [F2] REC TR

▶ [F3] OTHER

▶ [F5] CLICK

▶ [F6] INFO

補足説明

補足説明

パフォーマンスカテゴリリスト

MOXF6/MOXF8のパフォーマンスが属するメインカテゴリーとサブカテゴリーです。

メイン カテゴリー	サブカテゴリー											
	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---		
Rock/Pops	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---		
R&B/Hip Hop	All	Hip Hop	Modern R&B	Classic R&B	Funk	---						
Electronic	All	Techno	Trance	Dance Pop / House	Breakbeats / D&B	Chillout / Ambient	---					
Jazz	All	Swing	Modern Jazz	Smooth Jazz	Jazz Funk	Club Jazz	---					
World	All	Latin	Reggae / Dancehall	Ethnic / World	---							
Splits&Layers	All	Piano	Organ	Synth	Symphonic	Strings	Woodwind	Brass	Guitar	Bass	Chromatic Percussion	Pad
FX	All	Sequence	Hard	Soft	Sound Effect	---						
No Assign	---											

ノブ1～8の機能

パフォーマンスマードでのノブ1～8に割り当てられる機能について説明します。パフォーマンスマードでは、ノブ1～8をコモンエディットで操作する場合はコモンエディットパラメーターが対象となり、パートエディットで操作する場合はパートエディットパラメーターが対象となります。操作手順については、取扱説明書をご参照ください。

[TONE 1]ランプが点灯している場合

ノブ1	CUTOFF	コモンエディット	[PERFORM] → [F4] EG → FEG 「CUTOFF」	56ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 選択パートの「Cutoff」	68ページ
ノブ2	RESONANCE	コモンエディット	[PERFORM] → [F4] EG → FEG 「RESO」	56ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 選択パートの「Resonance」	68ページ
ノブ3	FEG DEPTH	コモンエディット	[PERFORM] → [F4] EG → FEG 「DEPTH」	56ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 選択パートの「FEGDepth」	68ページ
ノブ4	PORTAMENTO	コモンエディット	[PERFORM] → [F3] PORTA → 「PortaTime」	56ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → 選択パートの「Time」	65ページ

[TONE 2]ランプが点灯している場合

ノブ1	ATTACK	コモンエディット	[PERFORM] → [F4] EG → AEG 「ATK」	56ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F4] TONE → [SF4] AEG → 選択パートの「Attack」	68ページ
ノブ2	DECAY	コモンエディット	[PERFORM] → [F4] EG → AEG 「DCY」	56ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F4] TONE → [SF4] AEG → 選択パートの「Decay」	68ページ
ノブ3	SUSTAIN	コモンエディット	[PERFORM] → [F4] EG → AEG 「SUS」	56ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F4] TONE → [SF4] AEG → 選択パートの「Sustain」	68ページ
ノブ4	RELEASE	コモンエディット	[PERFORM] → [F4] EG → AEG 「REL」	56ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F4] TONE → [SF4] AEG → 選択パートの「Release」	68ページ

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

パートエディット

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

パフォーマンスレコード

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

補足説明

[TONE 3]ランプが点灯している場合

ノブ1	VOLUME	コモンエディット	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 「Volume」	60ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 選択パートの「Volume」	66ページ
ノブ2	PAN	コモンエディット	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 「Pan」	60ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 選択パートの「Pan」	66ページ
ノブ3	ASSIGN 1	コモンエディット	無効	
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 選択パートの「Assign1」	66ページ
ノブ4	ASSIGN 2	コモンエディット	無効	
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 選択パートの「Assign2」	66ページ

[EQ]ランプが点灯している場合

ノブ5	LOW	コモンエディット	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → 「LOW GAIN」	59ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F3] EQ → 選択パートの「LOW GAIN」	67ページ
ノブ6	MID F	コモンエディット	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → 「MID FREQ」	59ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F3] EQ → 選択パートの「MID FREQ」	67ページ
ノブ7	MID	コモンエディット	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → 「MID GAIN」	59ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F3] EQ → 選択パートの「MID GAIN」	67ページ
ノブ8	HIGH	コモンエディット	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → 「HIGH GAIN」	59ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F3] EQ → 選択パートの「HIGH GAIN」	67ページ

[EFFECT]ランプが点灯している場合

ノブ5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → 「Preset」	64ページ
ノブ6	CHO SEND	コモンエディット	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 「ChoSend」	60ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → 選択パートの「ChoSend」	66ページ
ノブ7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → 「Preset」	64ページ
ノブ8	REV SEND	コモンエディット	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 「RevSend」	60ページ
		パートエディット	[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー[1]～[4]ボタン → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → 選択パートの「RevSend」	66ページ

[ARP]ランプが点灯している場合

ノブ5	GATE TIME	コモンエディット	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → 「GateTimeRate」	57ページ
		パートエディット	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 「GateTimeRate」	58ページ
ノブ6	OCT RANGE	コモンエディット	無効	
		パートエディット	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 「OctaveRange」	58ページ
ノブ7	UNITMULTIPLY	コモンエディット	無効	
		パートエディット	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 「UnitMultiply」	58ページ
ノブ8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → 「Tempo」	57ページ

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

パフォーマンスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

パフォーマンスジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

パフォーマンスレコード

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

補足説明

ソングモード

ソングモードは、ソングを録音したり、修正や編集をしたり、再生したりするためのモードです。ソングプレイ、ソングレコード、ソングエディット、ソングジョブの4つに分類して各パラメーターを説明します。

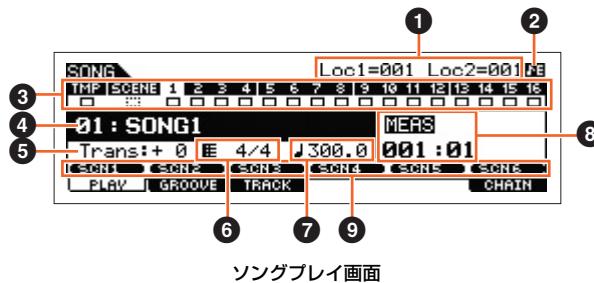
ソングプレイ

ソングモードの入り口に当たるソングプレイでは、ソングを選んで再生するほか、演奏のノリを変更することができます。

手順

[SONG]ボタンを押します。

[F1] PLAY (プレイ)



ソングプレイ画面

NOTE ソングモードのPLAY画面では、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すことにより、現在選択されているトラックに対応するミキシングパートの、ボイスを変更できます。

① Loc1 (ロケーション1)、Loc2 (ロケーション2)

ソングプレイでは、特定の小節ナンバーをあらかじめ記憶させておき、ソングの停止/再生中に関わらずその小節ナンバーを呼び出す機能(ロケーション設定)があります。ロケーションは、2つの小節ナンバーを設定しておくことができ、ここではその小節ナンバーが表示されます。操作方法については、[97ページ](#)をご参照ください。

② シーケンサー エディットマーク

ミキシング設定以外のシーケンサーに関わるパラメーターやMIDIデータが変更されたときに、シーケンサー エディットマークが表示されます。シーケンサー設定のエディットバッファーはソングモードとパターンモード両方合わせた全プログラム(64×2)の作業メモリーエリアなので、1ソングまたは1パターンのシーケンサー設定を変更すると、保存するまでは、ミキシングモード以外のソング/パターンモードにおいてシーケンサー エディットマークが常に表示されます。

NOTE ミキシング設定のエディットバッファーはシーケンサー設定と異なるため、シーケンサー エディットマークはミキシングモードでは表示されません。

③ トラックの状態

MIDIデータが録音されているかどうかを、トラックごとに表示します。MIDIデータが録音されているトラックには実線の四角(□)が表示され、MIDIデータが録音されていないトラックには点線の四角(⋮)が表示されます。

④ ソングナンバー / ソングネーム

ソングを選択します。

設定値: ソングナンバー 01~64

⑤ Trans (トランスポーズ)

ソング全トラックの再生音を、半音単位で移調します。

設定値: -36~+0~+36

⑥ 拍子

ソングの拍子を設定します。変更した拍子は、「MEAS」(⑧)で設定されている小節以降に適用されます。

設定値: 1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4

ソングモード

ソングプレイ

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

⑦ ♪ (テンポ) Knob

ソングを再生するテンポを設定します。

設定値: 5.0~300.0

NOTE テンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティーモードのMIDI画面の「MIDI Sync」(148ページ)を「External」/「Auto」に設定します。「MIDI Sync」を「External」に設定した場合、または「Auto」に設定して外部クロックを受信している場合、「Tempo」の設定値が「External」となり、変更できません。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

⑧ MEAS (メジャー)

演奏をはじめる位置を設定します。また、再生中の位置を表示します。

⑨ [SF1] SCN1 (シーン1) ~ [SF6] SCN6 (シーン6)

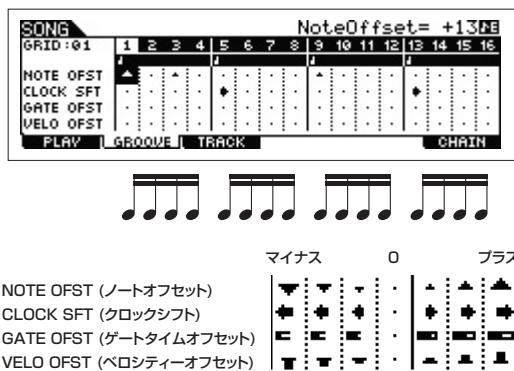
あらかじめソング再生時の設定(ソングシーン)とアルペジオの設定を登録し、各ボタンを押して二つ同時に呼び出すことができます。シーンの登録については、「ソング再生時の設定を登録する(ソングシーン)」(97ページ)を、アルペジオの設定については、82ページをご参照ください。

NOTE ソング再生時、[SF1] SCN1～[SF6] SCN6を押してシーン/アルペジオを切り替えると、ソングシーンのみ再生音に反映されます。

NOTE シーンが登録されたボタンには、8分音符(♪)マークが表示されます。アルペジオ設定が割り当てられているボタンについては、ソングモードのアルペジオエディット画面(82ページ)でご確認ください。

[F2] GROOVE (グリッドグループ)

各グリッドの発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグループ感を演出します。グリッドとは、1小節を16分音符単位に16分割したもので、4つごとに2拍目、3拍目、4拍目を指します。



NOTE OFST (ノートオフセット)

指定したグリッドにある音符を、半音単位で上下します。

設定値: -99～+00～+99

CLOCK SFT (クロックシフト)

指定したグリッドにある音符の発音タイミングを、クロック単位で前後に移動します。

設定値: -120～+000～+120

GATE OFST (ゲートタイムオフセット)

指定したグリッドにある音符のゲートタイムを、クロック単位で増減します。

設定値: -120～+000～+120

VELO OFST (ベロシティー オフセット)

指定したグリッドにある音符のベロシティーを増減します。

設定値: -127～+000～+127

ソングモード

ソングプレイ

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

[F3] TRACK (トラック)

[SF1] CHANNEL (チャンネル)

内部音源/外部音源に対する、トラックごとの送信チャンネルを設定します。[SF4] 1-8ボタンまたは[SF5] 9-16ボタンを押しながら設定を変更すると、現在選択しているトラックに加え、トラック1~8またはトラック9~16の設定をまとめて変更できます。

OUT CH (アウトプットチャンネル)

各トラックの演奏データのMIDI送信チャンネルを設定します。「off」に設定すると、データは再生されません。

設定値: 1~16, off

NOTE ソングモードでは、鍵盤/ノブ/ホイールなどの操作によって発生したMIDIメッセージは、選択中トラックのアウトプットチャンネルで本体の音源部や外部MIDI機器へ送信されます。

[SF2] OUT SW (アウトプットスイッチ)

[SF4] 1-8ボタンまたは[SF5] 9-16ボタンを押しながら設定を変更すると現在選択しているトラックに加え、トラック1~8またはトラック9~16の設定をまとめて変更できます。

INT SW (インターナルスイッチ)

各トラックの再生音を、本体の内部音源に送信するかどうか設定します。

設定値: off, on

EXT SW (エクステナルスイッチ)

各トラックの再生音を、外部音源にMIDI出力するかどうか設定します。

設定値: off, on

[SF3] TR LOOP (トラックループ)

ループ再生を行なうか(on)、行なわないか(off)を設定します。トラックに録音されているシーケンステータを、パターン再生のように繰り返したい場合、オンに設定します。詳細は、[98ページ](#)をご参照ください。

設定値: off, on

[F6] CHAIN (チェーン)

ソングチェーンとは、複数のソングをつなげて再生する機能です。詳細は、[98ページ](#)をご参照ください。

skip (スキップ) 指定されたチェーンナンバーは無視され(スキップされて)、次のチェーンナンバーに指定されたソング再生へ続きます。

stop (ストップ) ソング再生をストップします。その後、[▶] (プレイ)ボタンを押すと続きのチェーンナンバーから再生が再スタートします。

end (エンド) ソングチェーンの終わりを示すエンドマークです。

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- ▶ [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

ソングレコード

録音待機中

手順

[SONG] → ソング選択 → [REC]

[F1] SETUP (セットアップ)

Type (タイプ)

録音方式を選択します。録音方式には、大きく分けてリアルタイム録音とステップ録音があります。リアルタイム録音は、演奏データを1トラックごとに実際に演奏しながら録音する方式です。この場合、「Type」は「replace」または「overdub」、「punch」に設定します。またステップ録音は、演奏データを1音ずつ順番に入力しながら録音する方式です。この場合「Type」は「step」に設定します。

設定値: RecTr=1~16の場合 replace (リプレース)、overdub (オーバーダブ)、punch (パンチ)、step (ステップ)
 RecTr=tempoの場合 replace (リプレース)、punch (パンチ)、step (ステップ)
 RecTr=sceneの場合 replace (リプレース)、punch (パンチ)
 RecTr=allの場合 replace (リプレース)、overdub (オーバーダブ)、punch (パンチ)

replace (リプレース) すでにデータが入っているトラックに対して録音した場合に、上書きでリアルタイム録音を行なう方式です。元のデータは消えます。
 overdub (オーバーダブ) すでにデータの入っているトラックに対して録音した場合に、重ねてリアルタイム録音を行なう方式です。元のデータは消えません。
 punch (パンチ) すでにデータの入っているトラックを、部分的にリアルタイム録音で録音し直す方式です。あらかじめ設定した録音開始小節/拍と終了小節/拍の間を、上書き録音で書き換えます。
 step (ステップ) ステップ録音を行なう方式です。

NOTE 「Type」に「punch」を設定した場合は、「パンチイン小節: 拍」と「パンチアウト小節: 拍」が追加で表示され、設定することができます。[SF1] COPYLOC (コピー/ロケーション)ボタンを押すと、パンチイン=Loc1の小節、パンチアウト=Loc2の小節が、ワンタッチで設定されます。

Quantize (クォンタイズ)

レコーディングタイプに「step」以外を選んだ場合、つまりリアルタイム録音の場合に、表示されるパラメーターです。演奏上のあいまいな音符のタイミングを、レコーディング時にジャストタイミングにそろえたうえで録音します。[SF6]♪ボタンを押して音符選択画面を呼び出したうえで設定することも可能です。

設定値: off, ♩ 60 (32分音符)、♩ 80 (16分3連音符)、♩ 120 (16分音符)、♩ 160 (8分3連音符)、♩ 240 (8分音符)、♩ 320 (4分3連音符)、♩ 480 (4分音符)

Event (イベント)

レコーディングタイプに「step」を選んだ場合にだけ、表示されるパラメーターです。ステップ録音で入力するイベントを設定します。

設定値: note (ノート)、p.bend (ピッチベンド)、CC#000～#119 (コントロールチェンジ)

RecTr (レコーディングトラック)

録音トラックを選択します。[F6]ボタンで16トラック録音(マルチトラック録音)にするか、1つのトラックの録音にするかを選びます。

設定値: tempo (テンポ)、scene (シーン)、1～16、all (全トラック)

Ch (チャンネル)

MIDI入力チャンネルイベントのうち、録音するチャンネルを指定します。

設定値: 1～16、all

♪ (テンポ) Knob

ソングのテンポを設定します。

設定値: 005.0～300.0

NOTE テンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティモードのMIDI画面の「MIDI Sync」(148ページ)を「external」/「auto」に設定します。「MIDI Sync」を「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、テンポの設定値が「EXT」となり、変更できません。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

ソングモード

ソングプレイ

[F1] PLAY
 [F2] GROOVE
 [F3] TRACK
 [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

▶ [F1] SETUP
 [F2] VOICE
 [F3] ARP ED
 [F5] CLICK
 [F6] ALL TR

録音中

[F1] SETUP
 [F3] REST
 [F4] TIE
 [F5] DELETE
 [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

[F1] COMMON
 [F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX
 [F6] OUT CH

ソングエディット

[F1] CHANGE
 [F2] VIEW FLT
 [F4] TR SEL
 [F5] INSERT
 [F6] DELETE

ソングジョブ

[F1] UNDO/REDO
 [F2] NOTE
 [F3] EVENT
 [F4] MEAS
 [F5] TRACK
 [F6] SONG

補足説明

Meas (メジャー)

録音を開始する小節(メジャー)を設定します。[SF6] NUMボタンを押してテンキーを呼び出したうえで設定することも可能です。

[F2] VOICE (ボイス)

録音トラックのボイス関連の設定をします。この画面での設定は、録音トラックの送信チャンネルと同じ受信チャンネルを持つ音源パート(ミキシング設定)に、そのまま反映されます。

Voice (ボイス)

録音トラックで使うボイスを選択します。ここにカーソルがある場合は、BANK、グループ、ナンバーボタンやカテゴリーサーチ機能を使ってボイスを選ぶことができます。

Volume (ボリューム) Knob

録音トラックの音量(ボリューム)を設定します。

設定値: 0 ~ 127

Pan (パン) Knob

録音トラックのパン(ステレオ定位)を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

InsEF (インサーションエフェクト パートスイッチ)

録音トラックのサウンドに対して、インサーションエフェクトを通す(on)か、通さない(off)かの設定をします。

設定値: off, on

♪ (テンポ) Knob

ソングのテンポを設定します。[F1] SETUP画面のテンポと同じ設定です。

設定値: 005.0~300.0

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

Meas (メジャー)

録音を開始する小節(メジャー)を設定します。

[F3] ARP ED (アルペジオエディット)

ソングモードのアルペジオエディット画面([82ページ](#))を表示します。

[F5] CLICK (クリック)

[F5] CLICKボタンで、録音時にクリック音を鳴らすかどうかを切り替えます。

NOTE メトロノーム音の鳴り方(音符の細かさや音量、録音前の予備カウントの小節数など)については、ユーティリティーモードのCLICK画面([144ページ](#))で設定します。

[F6] ALL TR (オールトラック)

[F6]ボタンで、16トラック録音(マルチトラック録音)にするか、1つのトラックの録音にするかを切り替えます。

ソングモード**ソングプレイ**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード**録音待機中**

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

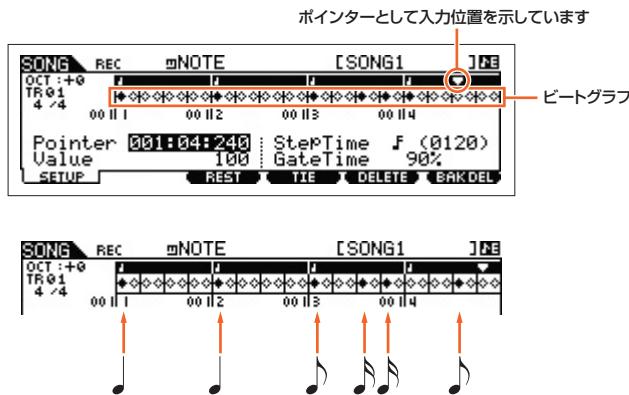
補足説明

録音中

手順

[SONG] → ソング選択 → [REC] → [▶](プレイ)

リアルタイム録音の場合、録音中に編集できるパラメーターは、録音待機中の[F1] SETUP画面、[F2] VOICE画面、[F3] ARP ED画面のパラメーターです。それに対してステップ録音の場合は、録音待機中の画面とは異なり、以下のパラメーターが編集できます。



[F1] SETUP (セットアップ)

ビートグラフステップレコーディングで実際に音符を置いていく画面です。4/4拍子の場合、1ページに4拍分の画面が表示され、1拍ずつ区切って小節数と拍数が表示されます。ビートグラフ上の1つの◇は32分音符の長さを表します。したがって8個の◇で4分音符、32個の◇で全音符の長さになります。

たとえば、4/4拍子で、1小節の譜割りが「♪.♪.♪.♪」の場合は、上図のように表示されます。

Pointer (ポインター)

音符やデータの入力位置を設定します。ビートグラフ上では、三角形の表示がポインターとして入力位置を示しています。[INC]、[DEC]ボタンまたは[DATA]ダイアルでポインターを移動させます。

Value (バリュー)

入力イベント([F1] SETUP → 「Event」で指定)のデータを設定します。たとえば、入力イベントとして「note (ノート)」を選んだ場合はペロシティー値の設定となります。

設定値: 入力イベント=note (ノート)の場合: 1~127, kbd, rnd1~rnd4

入力イベント=p.bend (ピッチベンド)の場合: -8192~+8191

入力イベント=CC (コントロールチェンジ#001~119)の場合: 000~127

入力イベント=tempo (テンポ)の場合(RecTr=tempoの場合): 005~300

NOTE 入力イベントとしてnote (ノート)を選んだ場合、1~127のほかにkbd、rnd1~rnd4が設定できます。kbd (キーボード)に設定した場合は、押鍵したときのペロシティーが録音されます。rnd1~rnd4 (ランダム1~4)に設定した場合、ノートを入力(押鍵)するたびに、そのペロシティー値がランダムに変わります。

StepTime (ステップタイム)

1つの音を入力したときに進むポインターのステップ値を設定します。[SF6] ↩ボタンを押して音符選択画面を呼び出したうえで設定することも可能です。

設定値: 0001~0059、32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符、2分音符、全音符

GateTime (ゲートタイム)

ゲートタイムとは、実際に音が鳴っている時間を意味する用語です。同じ4分音符を演奏する場合でも、スタッカートとスラーでは音が鳴っている時間が違います。ここでゲートタイム値を設定することにより、スタッカートやスラーの表現が可能になります。ゲートタイムは、ステップタイムに対する%で設定します。

設定値: 1%~200%

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- ▶ [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

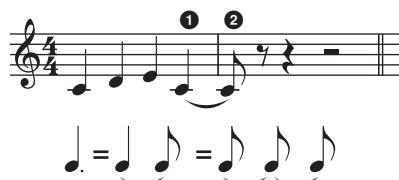
補足説明

[F3] REST (休符)

[F3]ボタンを押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが移動します。ただし休符はビートグラフには表示されません。

NOTE MIDIシーケンサーでは、休符を示すデータはありません。休符の入力とは、音符を入力せずにポインターを移動していることを指します。

[F4] TIE (タイ)



[F4]ボタンを押すと、直前に入力した音符がステップタイム分だけ伸びます。たとえば上記の楽譜では、①音を(ステップタイムを4分音符にして)入力してから、ステップタイムを8分音符に変えて[F4]ボタンを押すと、②の音が入力されます。付点音符もタイを使って入力できます。たとえば付点4分音符は、ステップタイムを8分音符にして音を入力してから、その直後に[F4]を2回押します。

NOTE ノートイベント以外のイベントを入力している場合、このメニューは表示されません。

[F5] DELETE (デリート)

ポインターの示している位置にある音符をすべて削除します。

[F6] BAK DEL (バックデリート)

ポインターを1ステップタイム分だけ戻し、その位置にある音符をすべて削除します。

NOTE 間違えた音符を入力した場合、ステップタイムを変えずに[F6]を押すと、入力前と同じ状態に戻ります。

アルペジオエディット

ソングモードでのアルペジオ再生に関する設定を行ないます。MOXF6/MOXF8は4基のアルペジエーターを搭載しているため、ソングモードでは最大4パートに異なったアルペジオを割り当てることができ、最大4種類のアルペジオを同時に再生できます。各パートのアルペジオ設定は、タイプを選択したりテンポを設定するなど、基本的にはボイスモードの場合(27ページ)と同じです。ここでは、ボイスモードと異なるパラメーターについてのみ説明します。

手順

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED
ソングモード→ ARP [EDIT]

[F1] COMMON (コモン)

Switch (コモンスイッチ)

全パート共通のアルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルのARP [ON/OFF]ボタンと連動しています。

設定値: off, on

SyncQtzValue (シンク クオンタイズバリュー)

複数のアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートさせるタイミングを調整します。「off」に設定すると、各パートに割り当てられたボイスを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されまます。表示される数値はクロックを表しています。

設定値: off, ♩ 60 (32分音符), ♩ 80 (16分3連音符), ♩ 120 (16分音符), ♩ 160 (8分3連音符), ♩ 240 (8分音符), ♩ 320 (4分3連音符), ♩ 480 (4分音符)

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- ▶ [F3] REST
- ▶ [F4] TIE
- ▶ [F5] DELETE
- ▶ [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- ▶ [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

QtzStrength (クオンタイズ ストレングス)

[F5] PLAY FX画面にある「QtzStrength」のオフセット値を設定します。全パートにかかる共通の値です。

設定値: -100～+0～+100

VelocityRate (ベロシティーレート)

[F5] PLAY FX画面にある「VelocityRate」のオフセット値を設定します。全パートにかかる共通の値です。

設定値: -100～+0～+100

GateTimeRate (ゲートタイムレート)

[F5] PLAY FX画面にある「GateTimeRate」のオフセット値を設定します。全パートにかかる共通の値です。

設定値: -100～+0～+100

Swing (スイング)

[F5] PLAY FX画面にある「Swing」のオフセット値を設定します。全パートにかかる共通の値です。

設定値: -120～+0～+120

[F2] TYPE (タイプ)

ボイスモードのアルペジオエディット画面([27ページ](#))と同じです。

[F3] MAIN (メイン)

ボイスモードのアルペジオエディット画面と同じです。ただし、ソングモードのMAIN画面には「Tempo」パラメーターがなく、以下のパラメーターが追加されています。アルペジオテンポは、ソングプレイ画面で設定するソングのテンポと同じです。

VoiceWithARP (ボイス ウィズ アルペジオ)

アルペジオタイプごとに最適なボイスが登録されています。「Type」で設定したアルペジオタイプを変更することによって、編集中のパートに最適なボイスをコピーするかどうかを設定します。「on」にすると、設定されたアルペジオタイプに最適なボイスがパートにコピーされます。「off」に設定すると、アルペジオタイプを変更しても、最適なボイスはパートにコピーされません。

[F4] LIMIT (リミット)

ボイスモードのアルペジオエディット画面([28ページ](#))と同じです。

[F5] PLAY FX (プレイエフェクト)

ボイスモードのアルペジオエディット画面([28ページ](#))と同じです。

[F6] OUT CH (アウトプットチャンネル)**OutputSwitch (アウトプットスイッチ)**

アルペジオ再生をMIDI出力するかどうかを設定します。

設定値: off, on

TransmitCh (トランスミットチャンネル)

アルペジオ再生のMIDI出力チャンネルを設定します。「kbdCh (キーボードチャンネル)」に設定すると、[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 「KBDTransCh」で設定されたキーボード送信チャンネルでアルペジオ再生が出力されます。

設定値: 1～16, KbdCh (キーボードチャンネル)

ソングモード**ソングプレイ**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

ソングレコード**録音待機中**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

録音中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

アルペジオエディット

▶ [F1] COMMON

▶ [F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

▶ [F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

▶ [F6] OUT CH

ソングエディット

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

ソングジョブ

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

補足説明

ソングエディット

ソングエディットでは、録音したソングを、イベント単位でエディット(編集)できます。イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ)など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。間違って録音した音を修正したり、演奏に強弱の変化やビブラートの効果をつけ加えてソングの完成度を高めたりできます。

手順

[SONG] → ソング選択 → [EDIT]

[F1] CHANGE (チェンジ)

現在選択されているソングトラックのイベントリストが表示されます。操作説明は取扱説明書をご参考ください。

[F2] VIEW FLT (ビューフィルター)

CHANGE (イベントリスト)画面に表示するイベントを選択します。たとえば、ノートイベントだけをエディットしたい場合、NOTE (ノート)だけにチェックマークを入れておけば、イベントリスト画面([F1]ボタンで呼び出されるCHANGE画面)にはノート以外のイベントが表示されません。

設定値: Note (ノート)、PitchBend (ピッチベンド)、ProgramChange (プログラムチェンジ)、ControlChange (コントロールチェンジ)、Ch. AfterTouch (チャンネルアフタータッチ)、Poly AfterTouch (ポリフォニックアフタータッチ)、RPN (レジストラードパラメーターナンバー)、NRPN (ノンレジスラードパラメーターナンバー)、Exclusive (エクスクルーシブ)

[F5] CLR ALL (クリアオール)

このボタンを押すと、すべてのイベントのチェックボックスがオフになります。

[F6] SET ALL (セットオール)

このボタンを押すと、すべてのイベントのチェックボックスがオンになります。

[F4] TR SEL (トラックセレクト)

このボタンを押すことで、1~16トラック、SCN (シーン)トラック、TMP (テンポ)トラックが交互に切り替わります。

[F5] INSERT (インサート)

[F1] CHANGE (イベントリスト)画面上で、新しくイベントを挿入したい場所にカーソルを置いた上で、このボタンを押します。インサートできるイベントタイプ(EVENT TYPE)、つまりソングで扱えるイベントタイプは以下のとおりです。

Note (ノート)

音符を示すイベントです。演奏データの大部分を占める、最もポピュラーで重要なイベントです。

NOTE (ノートネーム)

ノートネームを指定します。

設定値: C -2 ~ G8

GATE (ゲートタイム)

鍵盤を弾いてから離すまでの時間を、ビート:クロックで示したものです。

設定値: 000:001~999:479

NOTE クロックの分解能は、4分音符1拍あたり480クロックです。

VELO (ペロシティー)

鍵盤を弾く強さを示します。

設定値: 001~127

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- ▶ [F1] CHANGE
- ▶ [F2] VIEW FLT
- ▶ [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- ▶ [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

PitchBend (ピッチベンド)

発音中のボイスのピッチを連続的に変化させるイベントで、ピッチベンドホイールを操作することで出力されます。

DATA (データ)

ピッチベンドホイールの操作を数値で表わします。

設定値: -8192~+8191

ProgramChange (プログラムチェンジ)

ボイスを選択するイベントです。

BANK (バンク)

ボイスバンクを選択します。MSB、LSBから構成されています。

設定値: MSB、 LSBそれぞれに000~127、***

NOTE バンクセレクトMSB/LSBは、本来、次項目のコントロールチェンジに含まれるイベントですが、ボイスの選択には、この3つのイベントをセットで入力することが必要ですので、便宜的に1つのイベントとして扱えるようになっています。

PC NO (プログラムチェンジ ナンバー)

バンクセレクトで選択したボイスカテゴリー、バンクナンバーの中からボイスを選択します。

設定値: 000~127

NOTE ボイスバンク/ナンバーについては、別PDFファイル「データリスト」の「Voice List」をご参照ください。

Control Change (コントロールチェンジ)

ボイスやエフェクトのパラメーターをコントロールするイベントで、コントローラー(ミュージレーションホイール、フットコントローラー、ノブなど)を操作すると出力されます。

CTRL NO (コントロールナンバー)

パラメーターの種類を表します。

設定値: 000~127

NOTE 各コントロールナンバーに割り当てられている機能については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」の「MIDI」のコントロールチェンジメッセージをご参考ください。

DATA (データ)

別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」の「MIDI」のコントロールチェンジメッセージにある「データエントリー MSB/LSB」の説明をご参考ください。

設定値: 000~127

Ch.AfterTouch (チャンネル アフタータッチ)

鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。

NOTE MOXF6/MOXF8の鍵盤にはアフタータッチ機能はありませんが、この画面でアフタータッチのイベントを入力できます。

DATA (データ)

鍵盤をどの程度押さえ込んだのかを示します。

設定値: 000~127

PolyAfterTouch (ポリフォニック アフタータッチ)

鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。チャンネルアフタータッチと違い、各鍵に独立したデータとして扱います。

NOTE MOXF6/MOXF8の鍵盤にはアフタータッチ機能はありませんが、この画面でアフタータッチのイベントを入力できます。

NOTE (ノート)

アフタータッチをかける鍵盤を指定します。

設定値: C -2~G8

DATA (データ)

鍵盤をどの程度押さえ込んだのかを示します。

設定値: 000~127

ソングモード**ソングプレイ**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード**録音待機中**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

RPN (レジストード パラメーターナンバー)

音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。ピッチベンドセンシティビティーや、マスターチューニングなど、特殊なパラメーターをコントロールする際に使われます。

MSB-LSB

別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」の「MIDI」のコントロールチェンジメッセージにある「レジストードパラメーターナンバー MSB/LSB」の説明をご参照ください。

設定値: MSB、 LSBそれぞれに000 ~ 127

DATA (データエントリー MSB、 LSB)

別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」の「MIDI」のコントロールチェンジメッセージにある「レジストードパラメーターナンバー MSB/LSB」の説明をご参照ください。

設定値: MSB、 LSBそれぞれに000 ~ 127、 ***

NOTE レジストードパラメーターナンバー (RPN)は、本来、RPN MSB (101)、RPN LSB (100)、データエントリー MSB (6)の3種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。ここでは、これにデータエントリー LSB (38)を加えた4種類のコントロールチェンジを便宜的に1つにまとめて扱えるようになっています。いったんRPNを送信すると、その後同じチャンネルで受信されるデータエントリーは、RPNで指定したパラメーターの設定として処理されます。パラメーター設定後は、誤操作を防ぐためにRPNヌル(7F, 7F)を送って、RPNのパラメーター番号を指定していない状態にします。

NRPN (ノンレジストード パラメーターナンバー)

音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。フィルターやEGを操作して音色をエディットしたり、ドラムボイスのインストごとのピッチやレベルをエディットするなど、MIDIを通して音色をエディットする際に使われます。

MSB-LSB

別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」の「MIDI」のコントロールチェンジメッセージにある「ノンレジストードパラメーターナンバー MSB/LSB」の説明をご参照ください。

設定値: MSB、 LSBそれぞれに000 ~ 127

DATA (データエントリー MSB、 LSB)

別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」の「MIDI」のコントロールチェンジメッセージにある「ノンレジストードパラメーターナンバー MSB/LSB」の説明をご参照ください。

設定値: MSB、 LSBそれぞれに000 ~ 127、 ***

NOTE ノンレジストードパラメーターナンバー (NRPN)は、本来、NRPN MSB (99)、NRPN LSB (98)、データエントリー MSB (6)の3種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。ここでは、これにデータエントリー LSB (38)を加えた4種類のコントロールチェンジを便宜的に1つにまとめて扱えるようになっています。いったんNRPNを送信すると、その後同じチャンネルで受信されるデータエントリーは、NRPNで指定したパラメーターの設定として処理されます。パラメーター設定後は、誤操作を防ぐためにRPNヌル(7F, 7F)を送って、NRPNのパラメーター番号を指定していない状態にします。

NOTE MOXF6/MOXF8の音源はNRPNを受信しません。

Exclusive (システム エクスクルーシブ)

機器固有の設定データを取り扱うためのMIDI情報のことです。他のMIDIイベントとは異なりメーカー間の互換性はありません。

DATA (HEX)

別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」の「MIDI」のシステムエクスクルーシブメッセージをご参照ください。

設定値: 16進数で00~7F、F7

[F6] DELETE (デリート)

このボタンを押すことで、選択中のMIDIイベントが削除されます。

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- ▶ [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

ソングジョブ

ソングのシーケンスデータを、さまざまな方法で加工する機能です。ソングジョブの設定手順は補足説明(99ページ)をご参照ください。

■注記■

ジョブの実行に時間がかかる場合は、LCD画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

手順

[SONG] → ソング選択 → [JOB]

[F1] UNDO/REDO (アンドゥー/リドゥー)

Undo (アンドゥー)は、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo (リドゥー)は、Undoで取り消した操作を再び実行します。

■注記■

ミキシングボイスに関する操作については、アンドゥー/リドゥーできません。

[F2] NOTE (ノートデータに関するジョブ)

該当ジョブのエディット画面が表示されます。

NOTE ノートデータに関するジョブでは、ジョブに対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を必ず指定するようにしてください。

01: Quantize (クオントライズ)

リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえる機能です。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

Quantize (クオントライズ分解能)

クオントライズを行なうときの修正の基準となる音符を設定します。

設定値: 32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符、16分音符+16分3連音符、8分音符+8分3連音符

Strength (ストレングス)

クオントライズをかける強さ(クオントライズ分解能の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。0%ではクオントライズはかかりません。

設定値: 000%～100%

SwingRate (スイングレート)

クオントライズ分解能で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動して、リズムにスイング感を出します。たとえばクオントライズ分解能が4分音符の場合、4分音符を1拍として、メジャーの先頭から1、2、3...拍と数えたときの2、4拍目にあたるデータを移動します。クオントライズ分解能が3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるデータを移動します。クオントライズ分解能が、8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合は、8分音符、16分音符の偶数拍にあたるデータのみを移動します。

設定値: Quantize (クオントライズ分解能)の設定により範囲が変わります。下記参照。

クオントライズ分解能が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合: 50%～75%

クオントライズ分解能の音符2つの長さを100%とします。50%で裏拍のジャストタイミング(スイング感なし)となります。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。75%で点の位置となります。

クオントライズ分解能が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合: 66%～83%

クオントライズ分解能の音符3つの長さを100%とします。66%でジャストタイミング(スイング感なし)となります。67%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。83%で6連音符の位置となります。

クオントライズ分解能が8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合: 50%～66%

クオントライズ分解能の音符のうち8分音符の2つ分または16分音符の2つ分の長さを100%とします。50%で偶数拍のジャストタイミング(スイング感なし)となります。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。66%で3連音符の3つ目の位置となります。

NOTE クオントライズストレングスの設定が100%以外の場合、スイングで後ろに移動したノートイベントが、スイングのかからないノートイベントより後ろに来てしまうことがあります。その場合は後ろのデータも一緒にずれます。

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

- 録音待機中
- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

GateTime (ゲートタイム)

クオントライズ分解能で設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。クオントライズ分解能が3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるノートイベントのゲートタイムを変更します。クオントライズ分解能が8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合は、8分音符または16分音符の裏拍にあたるノートデータのみのゲートタイムを変更します。

100%で元のゲートタイムのままで。ゲートタイムが0以下になる場合は最終的に1にします。

設定値: 000%~200%

02: Modify Velocity (モディファイ ベロシティー)

指定範囲の音符の発音の強さ(ベロシティー)を変更します。ベロシティーは以下の計算式で変更されます。

$$\text{変更後のベロシティー} = \text{元のベロシティー} \times \text{レート} + \text{オフセット}$$

ベロシティーが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を指定します。

SetAll (セットオール)

指定した範囲のすべてのノートのベロシティーと同じ値にします。offに設定するとセットオールは働きません。
off以外に設定するとレート、オフセットの設定は***と表示され無効になります。

設定値: off (0)、001~127

Rate (レート)

元のベロシティーをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でベロシティーは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のベロシティーのままで。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。

設定値: 000%~200%、***

Offset (オフセット)

元のベロシティーにどれだけベロシティー値を加える(減らす)かを設定します。-1以下でベロシティーは弱くなり、+1以上で強くなります。0では元のベロシティーのままで。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。

設定値: -127~+0~+127、***

03: Modify Gate Time (モディファイ ゲートタイム)

指定範囲の音符の発音の時間(ゲートタイム)を変更します。ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。

$$\text{変更後のゲートタイム} = \text{元のゲートタイム} \times \text{レート} + \text{オフセット}$$

ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

SetAll (セットオール)

指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムと同じ値にします。offに設定するとセットオールは働きません。off以外に設定するとレート、オフセットの設定は***と表示され無効になります。

設定値: off (0)、0001~9999

Rate (レート)

元のゲートタイムをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなります。100%ではゲートタイムは変化しません。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。

設定値: 000%~200%、***

Offset (オフセット)

元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える(減らす)かを設定します。1以下でゲートタイムは短くなり、+1以上で長くなります。0ではゲートタイムは変化しません。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。

設定値: -9999~+0~+9999、***

ソングモード**ソングプレイ**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード**録音待機中**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

04: Crescendo (クレッシェンド)

指定した範囲のノートのベロシティをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)する設定です。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

VelocityRange (ベロシティーレンジ)

クレッシェンドの強弱の幅を設定します。指定した範囲の中で、始点のベロシティを基準値として、終点の直前のベロシティが「元の値+レンジ」になるように段階的にベロシティの値を増減します。ベロシティの値が1~127を超える場合は、1または127になります。+1以上でだんだん大きな音量(クレッシェンド)に、-1以下でだんだん小さな音量(デクレッシェンド)になります。0では効果がありません。

設定値: -127~+0~+127

NOTE このジョブでは、クレッシェンド/デクレッシェンドを実現するために、指定した範囲にあるノートイベントのベロシティを一括変更します。したがって、発音中の音にクレッシェンドをかけるようデータを変更することはできません。全音符など長く発音している音に対してクレッシェンド/デクレッシェンドをかけたい場合は、「05: Create Continuous Data」ジョブ([92ページ](#))でエクスプレッション(コントロールチェンジ11)の連続データを作成してください。

05: Transpose (トランスポーズ)

指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

Note (ノート)

トランスポーズを実行する鍵盤(ノート)の範囲を設定します。[SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも設定できます。

設定値: C-2~G8

Transpose (トランスポーズ)

ノートデータを変更する幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ上がり、-12で1オクターブ下がります。0では変化しません。

設定値: -127~+0~+127

06: Glide (グライド)

指定範囲のノートイベントのピッチがなめらかに変化するように、ノートイベントをピッチベンドデータに置き換えます。なめらかにピッチが移動するギターのスライドやチョーキングなどを入力する際に便利です。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

GlideTime (グライドタイム)

グライドに要する時間を設定します。値が大きいほどなめらかに変化します。

設定値: 000~100

PBRange (ピッチベンドレンジ)

ピッチベンドの変化幅を設定します。

設定値: 01~24

NOTE 「PBRange」をボイスのピッチベンドレンジと異なる値に設定してジョブを実行した場合、そのままでは元のデータとは違った演奏になってしまいます。そこで、データを目的通りの音程差で演奏させるために、ボイスのピッチベンドレンジの値を変更するための下記のMIDIデータを、ソングエディット([84ページ](#))でトラックに挿入してください。

RPN [000-000] xxx

(xxxにピッチベンドの値を入力します)

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

- 録音待機中
- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

07: Create Roll (クリエート ロール)

指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。またロールのクレッションド/デクレッションド設定もできます。ティンパニやスネアなどの打楽器を連打させたい場合に使うと便利です。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

StartStep (スタートステップ)

EndStep (エンドステップ)

連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。設定値が小さいと、細かいロールになります。StartStep (スタートステップ)は指定した範囲の最初の時点でのクロック、EndStep (エンドステップ)は指定した範囲の最後の時点でのクロックです。これによりロールの細かさを変化させることができます。

設定値: StartStep: 001~999、EndStep: 001~999

Note (ノート)

ロールをさせるノートを設定します。[SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。

設定値: C-2~G8

StartVelo (スタートベロシティー)

EndVelo (エンドベロシティー)

ベロシティーを設定して、ロールをたたく強さを設定します。StartVelo (スタートベロシティー)は指定した範囲の最初の時点でのベロシティー、EndVelo (エンドベロシティー)は指定した範囲の最後の時点でのベロシティーです。つまり、ロールのクレッションド/デクレッションドを設定することになります。

設定値: StartVelo: 001~127、EndVelo: 001~127

08: Sort Chord (ソートコード)

指定した範囲の和音になっているノートイベントを、音の高い(低い)順に並び替えます。ここでいう並び替えとは、ソングエディットのイベントリスト画面([84ページ](#))上における順番の並べ替えのことです、各ノートイベントの発音タイミングは変わりません。このジョブは、ギターのストローク感を再現するために、次項のセパレートコードの前処理として使います。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

Type (タイプ)

ノートイベントを並べ替える順番を設定します。

設定値: up、down、up&down、down&up

up (アップ) 高い音から順に並べます。この設定でソートコードジョブを実行したあとセパレートコードジョブを実行すると、ギターのアップストロークが実現します。

down (ダウン) 低い音から順に並べます。この設定でソートコードジョブを実行したあとセパレートコードジョブを実行すると、ギターのダウンストロークが実現します。

up&down (アップ&ダウン) グリッドで設定した音符の、表の拍(奇数拍)はup、裏の拍(偶数拍)はdownになります。

down&up (ダウン&アップ) グリッドで設定した音符の、表の拍(奇数拍)はdown、裏の拍(偶数拍)はupになります(一般的なギターの奏法です)。

Grid (グリッド)

ソートコードの基準となる音符を設定します。

設定値: 32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符

09: Separate Chord (セパレートコード)

指定した範囲で、同タイミングで入力されて和音になっているノートイベントを、設定したクロック間隔で1音ずつずらします。コードソートの後にこの機能を実行すると、ギターのダウンストロークやアップストロークの際の微妙にずれた和音演奏が表現できます。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

Clock (クロック)

和音を1音ずつずらして並べる際の、音符と音符との間隔をクロック単位で指定します。

設定値: 000~999

NOTE 4分音符1拍=480クロックです

NOTE セパレートコードされた音符が、次の和音や小節線(設定範囲)を超えるような設定はできません。

[F3] EVENT (イベントに関するジョブ)

該当ジョブのエディット画面が表示されます。

NOTE イベントに関するジョブでは、ジョブの対象となるトラックと範囲(小節:ビート:クロック)を必ず指定するようにしてください。なお、指定できるトラックはジョブによって違います。

01: Shift Clock (シフトクロック)

指定した範囲のすべてのデータの位置を、クロック単位で前後に移動します。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。

Clock (クロック)

データを前後に移動する量を、メジャー(小節)、ビート(拍)、クロックで設定します。

設定値: 000:0:000~999:3:479

Direction (ディレクション)

データを前に移動するか、後ろに移動するかを設定します。Advanceは前に移動、Delayは後ろに移動になります。

設定値: Advance、Delay

02: Copy Event (コピーイベント)

指定した範囲のすべてのイベントを、別の場所にコピーします。

コピー元のトラック(01~16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)、
コピー先のトラック(01~16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と先頭位置(小節:ビート:クロック)、
およびNumberOfTimes (コピー回数)を指定してからジョブを実行します。

NumberOfTimes (コピー回数)

何回コピーするかを指定します。

設定値: x01~x99

■注記■

コピーを実行すると、コピー先のトラックにある元のデータは上書きされてしまい、
それを消えてしまいます。



コピー先のトラックおよび先頭小節

03: Erase Event (イレースイベント)

指定した範囲のイベントを消去して休符にします。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。

EventType (イベントタイプ)

消去するイベントの種類を設定します。Allに設定すると、すべてのイベントが消去されます。コントロールチェンジについて、コントロールナンバーを設定できます。

設定値: トラック01~16の場合..... Note (ノート)、PC (プログラムチェンジ)、PB (ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)*、
CAT (チャンネルアフターチッフ)、PAT (ポリフォニックアフターチッフ)、EXC (システムエクスクルーシブ)、All (オール)

テンポトラックの場合..... TMP (テンポ)

シントラックの場合..... SceneMemory (シーン切替の情報)、TrackMute (トラックミュート設定切替の情報)

*さらに、CC No. (コントロールナンバー)を指定できます。

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

- 録音待機中
- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

04: Extract Event (エクストラクト イベント)

指定した範囲の特定のデータを取り出して、別のトラックへ移動します。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

移動元のトラック(01~16)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

EventType (イベントタイプ)

エクストラクトする(取り出す)イベントの種類を設定します。Note (ノート)とCC (コントロールチェンジ)については、さらに特定の値(ノートナンバー、コントロールナンバー)を設定できます。

設定値: Note (ノート)、PC (プログラムチェンジ)、PB (ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)、CAT (チャンネルアフタータッチ)、PAT (ポリフォニックアフタータッチ)、EXC (システムエクスクルーシブ)

→ TR (トラック)

移動先のトラック(01~16)を指定します。

05: Create Continuous Data (クリエート コンティニュアスデータ)

指定範囲に、ピッチベンドやコントロールチェンジなどの連続データを作成します。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

EventType (イベントタイプ)

データを作成するイベントの種類を選択します。

設定値: PB (ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)*、CAT (チャンネルアフタータッチ)、EXC (システムエクスクルーシブ)、TMP (テンポ)
* さらに、CC No. (コントロールナンバー)を指定できます。

Data (データレンジ)

この設定値の範囲内で、連続データが自動作成されます。

設定値: EventType=PBの場合: -8192~+0~+8191、EventType=TMPの場合: 005.0~300.0、EventType=その他の場合: 0~127

Clock (クロック)

作成するデータの間隔を設定します。

設定値: 001~999

Curve (カーブ)

コンティニュアスデータの変化カーブを設定します。

カーブ形状は右図をご覧ください。

設定値: -16~+0~+16

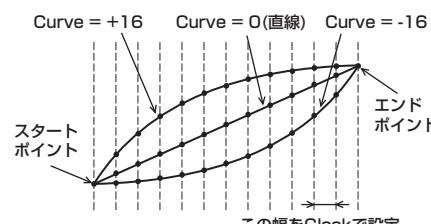
NumberOfTimes (入力回数)

同じデータを何回か繰り返し入力する際に、繰り返す回数を設定します。

たとえば、M001:1:000 ~ M003:1:000の範囲で連続データを入力した場合、クリエートタイムを03に設定すると、同じデータをさらにM003:1:000 ~ M005:1:000とM005:1:000 ~ M007:1:000の範囲にも入力します。

このコマンドを使うと、ボリュームやカットオフを連続的に変化させて、トレモロやワウなどの効果を入力するといったことが可能になります。

設定値: x01~x99



ソングモード

ソングプレイ

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

録音中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

ソングエディット

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

ソングジョブ

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

補足説明

06: Thin Out (シンアウト)

指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らします。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

EventType (イベントタイプ)

どのイベントデータを間引くかを指定します。

設定値: PB (ピッチペンド)、CC (コントロールチェンジ)*、CAT (チャンネルアフタータッチ)、PAT (ポリフォニックアフタータッチ)、TMP (テンポ)

*さらに、CC No. (コントロールナンバー)を指定できます。

NOTE イベントの間隔が60 クロック以上あるデータはシンアウトしません。

07: Modify Control Data (モディファイ コントロールデータ)

指定した範囲にある、ピッチペンド、コントロールチェンジ、アフタータッチなどのデータの値を変更します。データの値は以下の計算式で変更されます。

変更後のデータの値=元の値×レート+オフセット

変更した結果、値の範囲を超える場合は、最高値または最低値になります。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

EventType (イベントタイプ)

どのイベントの値をモディファイ(変更)するかを設定します。

設定値: PB (ピッチペンド)、CC (コントロールチェンジ)*、CAT (チャンネルアフタータッチ)、PAT (ポリフォニックアフタータッチ)、TMP (テンポ)

*さらに、CC No. (コントロールナンバー)を指定できます。

SetAll (セットオール)

指定した範囲のすべてのデータと同じ値にします。offに設定するとセットオールは働きません。off以外に設定するとレート、オフセットの設定は***と表示され無効になります。

設定値: off、000~127 (ピッチペンドは-8192~+0~+8191、テンポは005.0~300.0)、***

Rate (レート)

元のデータの値をどのくらい変更するかを%で設定します。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。

設定値: 000%~200%、***

Offset (オフセット)

元のデータの値にどのくらいの値を加える(減らす)かを設定します。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。

設定値: -127~+0~+127(ピッチペンドは-8192~+0~+8191、テンポは-275~+0~+275)、***

08: Beat Stretch (ビートストレッチ)

指定した範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置など、指定範囲全体が伸張/圧縮されます。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

Rate (レート)

時間的に引き伸ばしたり縮めたりする比率を%で設定します。101%以上で引き伸ばし、99%以下で圧縮されます。100%では変化しません。

設定値: 025%~400%

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

- 録音待機中
- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

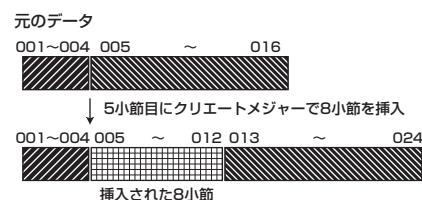
補足説明

[F4] MEAS (小節に関するジョブ)

該当ジョブのエディット画面が表示されます。

01: Create Measure (クリエート メジャー)

空白の小節を指定した位置に挿入します。



挿入する小節の拍子

ここで設定により、ソングの元の拍子が変わらなければなりませんので、変拍子の小節を挿入できます。

設定値: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

挿入する小節ナンバー

空白の小節を挿入する位置(何小節目から挿入するか)をメジャー(小節)で指定します。

設定値: 001~999

挿入する小節の数

挿入する空白小節の小節数を設定します。

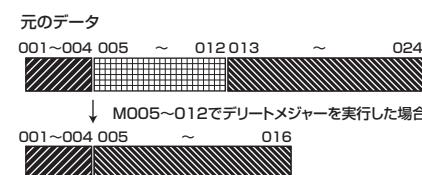
設定値: 01~99

NOTE 空白小節が挿入されると、小節とともに拍子データも後ろに移動します。

NOTE データが入っている最終小節よりも後の挿入位置を設定すると、その位置の拍子の設定が入力されるだけで空白小節は挿入されません。

02: Delete Measure (デリート メジャー)

指定した小節を削除します。削除された以降の小節および拍子データは前に移動(詰める)します。



削除する範囲(小節)

設定値: 開始小節、終了小節それぞれ001~999

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- ▶ [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

[F5] TRACK (トラックに関するジョブ)

該当ジョブのエディット画面が表示されます。

01: Copy Track (コピートラック)

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。

■注記■

コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。

コピーするデータの種類

をチェックしたデータがコピーされます。

設定値: Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、
Grid Groove (トラックのグリッドグループ設定)、
Mix Part Param (ミキシングパートパラメーター)



02: Exchange Track (エクスチェンジ トラック)

現在選択しているソングの中の、指定した2つのトラックの間でデータの交換を行ないます。

エクスチェンジ(交換)するデータの種類

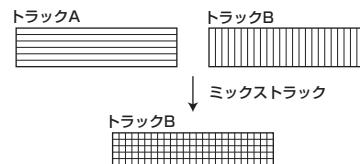
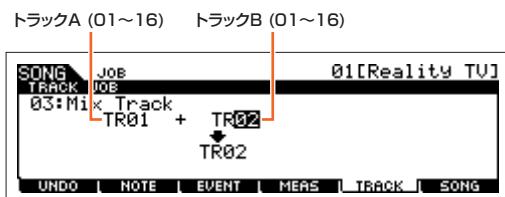
をチェックしたデータがエクスチェンジ(交換)されます。

設定値: Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、
Grid Groove (トラックのグリッドグループ設定)、
Mix Part Param (ミキシングパートパラメーター)



03: Mix Track (ミックス トラック)

トラックAとトラックBのすべてのデータをミックスして、トラックBに書き込みます。



データをミックスする2つのトラックA、B

設定値: 01~16

04: Clear Track (クリアトラック)

指定したトラックのデータをクリア(消去)します。

クリア(消去)するデータの種類

をチェックしたデータがクリア(消去)されます。

設定値: Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、
Grid Groove (トラックのグリッドグループ設定)、
Mix Part Param (ミキシングパートパラメーター)



05: Normalize Play Effect (ノーマライズ プレイエフェクト)

グリッドグループでの設定を、指定したトラックに反映させてデータを書き替えます。

TR (トラック)

このジョブを実行するトラックを指定します。

設定値: 01~16、all (全トラック)

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

- 録音待機中
- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
 - [F3] REST
 - [F4] TIE
 - [F5] DELETE
 - [F6] BAK DEL
- アルペジオエディット
 - [F1] COMMON
 - [F2] TYPE
 - [F3] MAIN
 - [F4] LIMIT
 - [F5] PLAY FX
 - [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

06: Divide Drum Track (ディバイド ドラムトラック)

指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスト(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック1~8に割り当てます。

TR (トラック)

このジョブを実行するトラックを指定します。

設定値: 01~16

07: Put Track To Arp (プット トラック トウ アルペジオ)

指定したトラックの小節範囲のデータを、アルペジオデータに変換します。詳細は、[125ページ](#)をご参照ください。

08: Copy Phrase (コピーフレーズ)

指定したパターンのトラックデータ(フレーズ)を、ソングのトラックにコピーします。

■ 注記 ■

コピー先のトラックにあったデータは、上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。ただし、ミキシング設定はそのまま残ります。

[F6] SONG (ソング全体に関するジョブ)

該当ジョブのエディット画面が表示されます。

01: Copy Song (コピーソング)

指定したソングを別のソングにコピーします。ミキシングボイスのデータもコピーされます。

■ 注記 ■

コピー先のソングにあったデータは、上書きされて消えますので、ご注意ください。



02: Split Song To Pattern (スプリット ソング トゥ パターン)

指定したソングを分割し、パターンへコピーします。コピーは16トラック分まとめて行なわれます。

■ 注記 ■

コピー先のパターン、セクションにあったデータは、上書きされて消えします。



03: Clear Song (クリアソング)

指定したソングのすべてのデータ(ミキシングボイスを含む)をクリア(消去)します。各ソングをクリアするだけでなく、全64ソングをまとめてクリアすることもできます。

04: Song Name (ソングネーム)

現在選択しているソングに名前を付けます。名前の入力方法について詳しくは取扱説明書の「基本操作」をご参照ください。

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- ▶ [F5] TRACK
- ▶ [F6] SONG

補足説明

補足説明

ソングのいろいろな再生方法

曲の途中から再生する

曲の途中から再生するには、下記の操作で再生位置を変更してから[▶](プレイ)ボタンを押します。ソングの早送り、巻き戻しなどの操作は、ソングの停止時だけでなく再生中も行なうことができます。

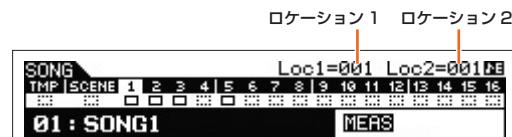
早送り	[▶▶](早送り)ボタンを押します。
すばやく早送り	[▶▶](早送り)ボタンを押し続けます。
巻戻し	[◀◀](巻戻し)ボタンを押します。
すばやく巻戻し	[◀◀](巻戻し)ボタンを押し続けます。
ソングの先頭にジャンプ	[◀](トップ)ボタン押します。
ロケーション1にジャンプ	[◀](トップ)ボタンを押しながら[◀◀](巻戻し)ボタンを押します。
ロケーション2にジャンプ	[◀](トップ)ボタンを押しながら[▶▶](早送り)ボタンを押します。

演奏が正しく再生されない場合には

曲の途中から再生した場合、ピッチがずれたり、音量が小さくなったりすることがあります。これは、早送りや巻き戻しで再生しなかった小節に記録されているMIDIデータが再生されないことが原因です。
このような場合には、ユーティリティーモードの[F2] SEQ画面の[SF3] OTHER画面で、「SongEventChase」(144ページ)を「PC+PB+Ctrl」や「all」に設定します。すると、早送りや巻き戻しをしても正しく再生されるようになります。

ロケーション1/2へ小節番号を記憶させるには

ロケーション1/2へ小節番号を記憶させるには、記憶したい小節を選んだのち、[REC/SET LOCATE]ボタンを押しながら[◀◀]/[▶▶](巻戻し/早送り)ボタンを押します。ここでの設定は、ソングモードの[F1] PLAY画面の最上段に表示されます。



ソング再生時の設定を登録する(ソングシーン)

PLAY画面では、テンポやトラックのミュート、トランスポーズ、ソングミキシングの設定の一部を、ソングシーンとして[SF1]～[SF6]の6カ所に登録できます。この機能により、多くのボタン操作やコントローラー操作が必要となるさまざまなパラメーター設定を、ワンタッチで呼び出すことができます。ソングを再生/録音させながら使うと大変便利な機能です。

ソングシーンのパラメーター

テンポ値	ソングモード	PLAY画面(76ページ)
トランスポーズ値		GROOVE画面(77ページ)
グループの全設定(16トラック分)		[MUTE]ボタン (取扱説明書の「クイックガイド」参照)
トラックミュート設定(16トラック分)		OUTPUT画面(118ページ)
パン(16トラック分)	ミキシングモード	TONE画面(118ページ)
ボリューム(16パート分)		
リバーブセンド(16パート分)		
コーラスセンド(16パート分)		
カットオフ周波数(16パート分)		
レゾナンス(16パート分)		
AEGアタック(16パート分)		
AEGリリース(16パート分)		

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

ソングシーンの登録

必要な設定をしたあと、[STORE]ボタンを押しながら[SF1]～[SF6]ボタンを押します。登録されたシーンには、8分音符(♪)マークが表示されます。さらに[STORE]ボタンを押すことにより、現在編集中のソングを含め、全ソングのデータが保存されます。

ソングシーンの呼び出し

PLAY画面など、[SF1]～[SF6]にSCN (Scene)と表示されている画面で、[SF1]～[SF6]ボタンを押します。

ソングを連続再生する(ソングチェーン)

本体に記憶されているソングを順番に再生する機能をチェーンプレイといい、ソングチェーン画面で再生の順番を設定し、再生を行ないます。

1 ソングチェーン画面([78ページ](#))を表示します。

ソングプレイ画面で[F6] CHAINボタンを押します。

2 [▶](プレイ)ボタンを押して、再生をスタートさせます。

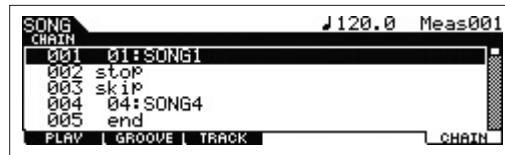
ソングナンバー欄に設定されているソングを、チェーンナンバーの番号順に再生します。

データの入っていないソングが設定されている場合は、1小節分のカウントの後、次のチェーンナンバーに移動します。skipが設定されているチェーンナンバーは無視されます。

チェーンナンバーにstopが設定されている場合は、演奏がいったん自動的に停止し、[▶](プレイ)ボタンを押すことで続きの再生がスタートします。チェーンナンバーにendが設定されている場合は、演奏が自動的に停止します。

3 曲途中でストップする場合は、[■](ストップ)ボタンを押します。

NOTE ソングチェーンは、ソングチェーン画面が表示されているときだけ演奏可能です。



ソングトラックループの設定方法

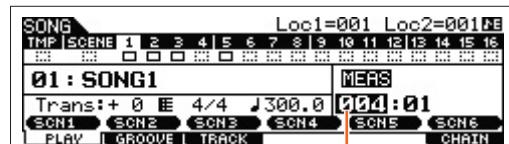
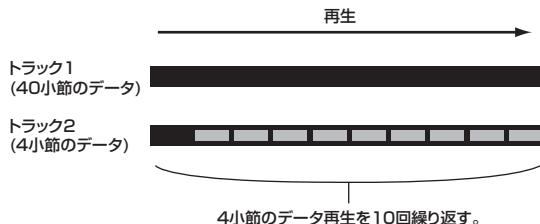
たとえば、右記のようなデータ構成の場合に、トラック2をループオンにすると、トラック1はデータのとおり40小節が再生され、トラック2は4小節のデータの再生を繰り返すことになります。

なお、offからonに変更する場合、ループさせたい範囲(先頭は1小節めで固定)を設定できます。具体的には、以下の手順に従ってください。

■注記■

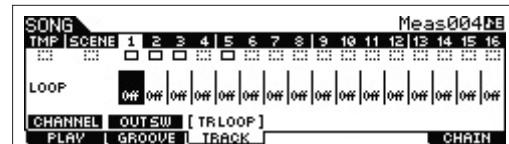
トラックループをオフからオンに設定すると、ループさせない部分のデータは消去されます。ご注意ください。

1 [F1] PLAYボタンでソングプレイ画面を呼び出し、ループさせたい範囲の最後の小節ナンバーを設定します。



たとえば、「004」に設定します

2 [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (トラックループ)画面を呼び出し、ループさせたいトラックにカーソルを移動します。



ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

3 [INC]ボタンまたは[DATA]ダイアルを使ってoffからonへの切り替え操作をすると、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。

4 [INC]ボタンを押すと、指定されたトラックのループさせない部分のデータが消去され、トラックループonに設定されます。

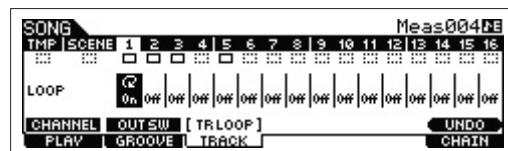
[SF6] UNDO (アンドゥー)ボタンを押すと、消去されたデータを復元し、設定がoff (オフ)に戻ります。

■注記■

アンドゥーは直前に行なったループ設定に対してだけ有効です。別のトラックをループオンに設定すると、アンドゥーを実行できなくなりますのでご注意ください。

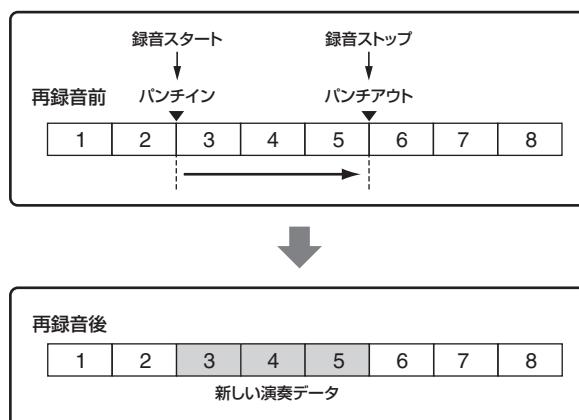
■注記■

ほかの画面に移動すると、アンドゥーを実行できなくなりますのでご注意ください。



パンチイン/アウト録音(Type=punch)

一度録音した曲(ソング)を部分的に録音し直す方式です。録音をスタートすると再生が始まり、パンチインの小節で自動的に録音状態に入り、パンチアウトの小節で自動的に再生状態に戻ります。たとえば、8小節のソングの中で3小節～5小節の間を録音し直したい場合は以下のようになります。



NOTE パンチイン/アウト録音はリアルタイム録音方式です。

NOTE パンチイン/アウト録音はリプレース録音方式になります。

ソングジョブの設定手順

- 1 ソングプレイ画面で[JOB]ボタンを押して、ソングジョブに入ります。
- 2 [F1]～[F6]ボタンを押して、目的のジョブグループのジョブメニューを表示します。
- 3 [DATA]ダイアル、[INC]/[DEC]ボタン、カーソルボタンを押して目的のジョブへカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押すと、ジョブの画面に入ります。
- 4 必要なパラメーターへカーソルを移動し、[DATA]ダイアルまたは[INC]/[DEC]ボタンで値を設定します。
- 5 設定が完了したら[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。
実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。

■注記■

一部のジョブでは、ジョブを実行すると、実行先のデータが上書きされて、消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)しておくことを、おすすめします。

- 6 [EXIT]ボタンを2回押すとソングプレイ画面に戻ります。

ソングモード

ソングプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

ソングレコード

- 録音待機中
- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

アルペジオエディット

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

ソングエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

ソングジョブ

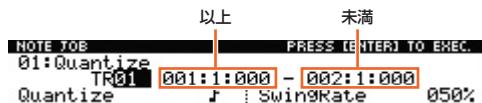
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

補足説明

■注記■

ジョブを実行しても、電源を切るとデータは失なわれてしまいます。電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してソングデータを本体に保存してください。

NOTE 一部のデータを書き換えるジョブでは、下図のように、***以上～***未満でその範囲を設定します。したがって、終点の一つ前のクロックまでが、ジョブの対象です。ジョブの対象範囲を小節数だけで設定する場合も、同じ条件です。



NOTE 一部のジョブにおいて、数値を入力するパラメーターを選択している場合、[SF6] NUMボタンが表示されることがあります。この場合、[SF6] NUMボタンを押してテンキー入力画面を呼び出したうえで数値を設定することも可能です。テンキー入力画面を閉じるには、[EXIT]ボタンを押します。

ソングモード**ソングプレイ**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

ソングレコード**録音待機中**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

録音中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

アルペジオエディット

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

ソングエディット

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

ソングジョブ

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

補足説明

パターンモード

パターンモードでは、パターンを再生したり、録音したり、修正や編集をしたりするためのモードです。パターンプレイ、パターンレコード、パターンエディット、パターンジョブの4つに分類して各パラメーターを説明します。

NOTE パターンとは、数小節を繰り返し演奏する伴奏パターンのことです。パターンにはセクションと呼ばれる16種類のバリエーションが用意されていて、1つのパターンの中でセクションを切り替えることで異なる演奏を再生できます。パターンは、16トラックで構成され、PATCH画面([102ページ](#))で各トラックにフレーズを並べることで作成します。パターンやセクション、フレーズについて、詳しくは[9ページ](#)をご覧ください。

パターンプレイ

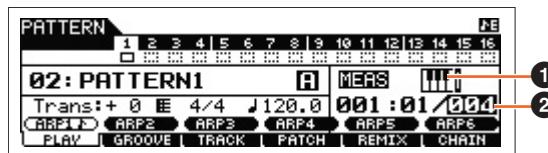
パターンモードの入口にあたるパターンプレイでは、パターンを選んで再生するほか、パターンの素材となるフレーズを組み合わせてパターンを作ったり、パターンをつないでパターンチェーンを作ったりできます。

手順

[PATTERN]ボタンを押します。

[F1] PLAY (プレイ)

ソングモードのPLAY画面([76ページ](#))と同じです。ただし、パターンモードではシーン登録はできません。したがって、[SF1]～[SF6]にはARP1 (アルペジオ1)～ARP6 (アルペジオ6)が割り当てられます。また、パターンモードではLOC (ロケーション)のパラメーターではなく、以下のパラメーターが追加されます。



① (キーボードスタート)

オンに設定すると、鍵盤を弾くと同時にパターン再生をスタートします。

設定値: **① (ON)**, **② (OFF)**

NOTE パターンモードのPLAY画面では、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すことにより、現在選択されているトラックに対応するミキシングパートの、ボイスを変更できます。

② レンジス

パターンの長さを小節単位で設定します。また、録音時にここで設定されている長さが、録音後に作成されるフレーズの長さになります。

設定値: 001~256

[F2] GROOVE (グリッドグループ)

ソングモードのGROOVE画面([77ページ](#))と同じです。

[F3] TRACK (トラック)

ソングモードのTRACK画面([78ページ](#))と同じです。ただし、パターンモードのTRACK画面には[SF3] TR LOOP画面はありません。

パターンモード

パターンプレイ

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

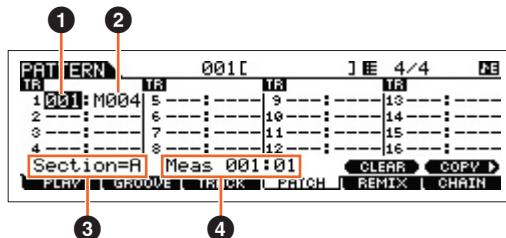
パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

[F4] PATCH (パッチ)

パターンの各トラックに演奏データ(フレーズ)をはめ込み、最大で16トラックから構成されるパターンを作り上げます。使用できるフレーズは、選択中のパターンで作成したユーザーフレーズです。他のパターンのフレーズを使う場合は、[SF6] COPYボタンを押してコピー機能を使います。



① フレーズナンバー

フレーズナンバーを設定して、トラックに割り当てるフレーズを選びます。あらかじめ選択中のパターンにて作成した256種類のユーザーフレーズから設定します。初期状態では、ユーザーフレーズにはフレーズは保存されていません。「--」を設定すると、フレーズが割り当てられていない空のトラックになります。

設定値: --- (オフ)、001~256

NOTE MOXF6/MOXF8にはプリセットフレーズはありません。

② 小節数

選択されたフレーズの小節数を表示します。

③ Section (セクション)

現在、パッチを行なっているセクションを表示しています。セクションを切り替えるには、まず[PATTERN SECTION]ボタンを押し、その後ナンバー[1]～[16]ボタンを押します。[PATTERN SECTION]ボタンを押すと、ナンバー[1]～[16]ボタンにセクションA～Pが順に割り当てられ、ナンバー[1]～[16]ボタンを押すことでセクションの切り替えが可能になります。

④ Meas (メジャー=小節)

パターンの現在の再生位置を小節と拍で表示しています。

[SF5] CLEAR (クリア)

[SF5] CLEARボタンを押すと、現在選ばれているトラックへのフレーズの割り当てをクリアし(取り消し)、トラックは空の状態になります。

[SF6] COPY (コピー)



コピー元のパターンナンバー、フレーズナンバー

コピー先 (現在パッチ編集中のパターン) のフレーズナンバー、トラックナンバー

パッチ機能で割り当てるができるユーザーフレーズは、現在選ばれているパターンで録音されたものに限ります。この機能を使うと、他のパターンで録音されたフレーズを割り当てることができます。

[SF6]ボタンを押すと、上の画面が表示されます。必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押すことで、コピーが実行されます。

■注記■

コピーを実行すると、コピー先に入っていた元のフレーズデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーなどに保存(セーブ)しておくことを、おすすめします。

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

[F5] REMIX (リミックス)

選択したトラックに記録されている演奏データ(MIDIシーケンスデータ)を、さまざまな音符長で分割してその一部分を並べ替え、新しい演奏に変えてしまう機能です。

下記パラメーターを設定後、[ENTER]ボタンを押すことでリミックスが実行されます。[SF5] OKボタンを押すと、現在のトラックのMIDIシーケンスデータがリミックスされたデータに書き換えられます。[SF4] CANCELボタンを押すとデータは書き換えられずに元の画面に戻ります。

NOTE ループリミックス後のシーケンスデータは、新しいフレーズとして作られて現在のトラックに割り当てられるので、オリジナルのフレーズデータは未使用のフレーズとして残ります。

Type (タイプ)

指定したトラックの1小節分を、どのように分割、並び替えるかを設定します。リミックスタイプによって、トラックを分割する度合いや、並べ替えるルールが異なります。

設定値: 1~16

Var (バリエーション)

リアルタイムループリミックスによって、元の演奏データがどう変化するかを設定します。

設定値: Normal1~16、Roll1~16、Break1~16、Fill1~48

Normal1~16元の演奏データの分割と並べ替えだけを行ないます。16種類のバリエーションがあります。

Roll1~16分割と並べ替えに加え、部分的にロール再生を付加します。16種類のバリエーションがあります。

Break1~16分割と並べ替えに加え、部分的にデータを削除して無音部分を作ります。16種類のバリエーションがあります。

Fill1~48分割と並べ替えに加え、部分的にフィル再生を付加します。48種類のバリエーションがあります。

Interval (インターバル)

何小節目をリミックスするか設定します。

たとえば、設定値が1の場合は、すべての小節をリミックスします。設定値が2の場合は、2小節目、4小節目、6小節目…を、設定値が3の場合は、3小節目、6小節目、9小節目…をリミックスします。

設定値: 1~8

[F6] CHAIN (チェーン)

NOTE 操作手順について詳しくは取扱説明書のクイックガイドをご参照ください。

パターンチェーン プレイ

手順

[PATTERN] → [F6] CHAIN

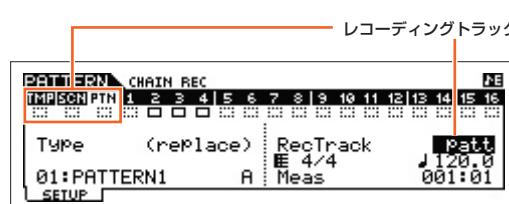
パターンレコードやパターンエディットで作られたパターンのセクションチェーンを再生するモードです。画面上の各項目については、[F1] PLAY画面(101ページ)と同じです。

パターンチェーン レコード

録音待機中

手順

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



レコーディングトラックとして、下記3トラックの中から1つを選びます。

- patt (パターン): 再生中のセクションの切り替えタイミングを録音します。
- tempo (テンポ): 再生中のテンポ変更を録音します。
- scene (シーン): トラックミュート設定の切り替えを録音します。

パターンモード

パターンプレイ

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

▶ [F5] REMIX

▶ [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

録音中

[F1] SETUP

[F3] RESET

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

パターンエディット

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

パターンジョブ

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

補足説明

録音中**手順**

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (プレイ)

パターントラックの録音中は、セクションを自由に切り替えることができます。

テンポトラックの録音中は、テンポを自由に変更できます。

シートトラックの録音中は、トラックミュート設定の切り替えを行ないます。

パターンチェーン エディット**手順**

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]

[F1] CHANGE (チェンジ)

録音したパターンチェーンを、イベント単位でエディット(編集)します。イベントとは、「セクションを変更した」、「テンポを切り替えた」「トラックミュート設定を切り替えた」といった、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。[F4] TR SELボタンで、エディットしたいトラックの画面を選んだうえで、エディット作業を行ないます。

パターントラックエディット

小節単位で、セクションの切り替えタイミングや拍子のエディットをします。ENDを入力することでデータの最後とします。[F6] CLEARボタンを押すことで、現在選択されている小節上のイベントを消去できます。

シートトラックエディット

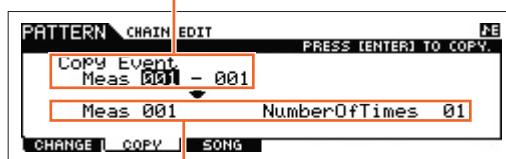
拍単位で、トラックミュートの切り替えをエディットします。[F5] INSERTボタンと[F6] DELETEボタンで、イベントの入力/削除ができます。

テンポトラックエディット

拍単位で、テンポの切り替えをエディットします。[F5] INSERTボタンと[F6] DELETEボタンで、イベントの入力/削除ができます。

[F2] COPY (コピー)

コピー元の小節があるイベント範囲



イベントのコピー先の先頭小節

パターンチェーンに関するイベントをコピーする画面です。

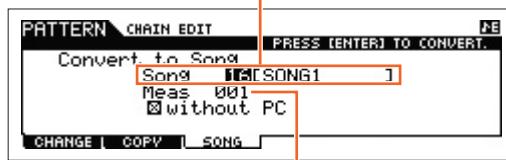
コピー元のイベントがある小節範囲、イベントのコピー先の先頭小節、コピー回数 (NumberOfTimes)を設定したあと、[ENTER]ボタンを押すことでコピーを実行します。

■注記■

コピーを実行すると、コピー先の小節範囲にある元のイベントデータは上書きされて消えてしまいます。

[F3] SONG (ソング)

コンバート先のソング



コンバート先の先頭小節

パターンチェーンデータをソングデータにコンバート(変換)します。

コンバート先のソングナンバーと先頭の小節ナンバーを選び[ENTER]ボタンを押すと、パターンチェーンデータがソングデータにコンバートされ、コンバート先へコピーされます。「without PC」(ウィズアウト プログラムチェンジ)をオンに設定すると、ミキシングの設定とテンポ設定のみコピー先のソングに書き込みます。テンポ設定については、コピー先の先頭小節に書き込みます。オフに設定すると、各フレーズに記録されているボイスの設定も、コピー先の先頭小節に、プログラムチェンジとして書き込みます。

■注記■

この機能を実行すると、コンバート先の小節範囲にある元のソングデータは上書きされて消えてしまいます。

パターンモード**パターンプレイ**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード**録音待機中**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

パターンレコード

録音待機中

手順

[PATTERN] → パターン選択 → [REC]

[F1] SETUP (セットアップ)

NOTE フレーズのレングス(長さ)はパターンモードのPLAY画面のレングス([101ページ](#))で設定されている値になります。

Type (タイプ)

録音方式を選択します。録音方式には、大きく分けてリアルタイム録音とステップ録音があります。リアルタイム録音は、演奏データを、1トラックごとに、実際に演奏しながら録音する方式です。この場合、「Type」は「replace」または「overdub」に設定します。またステップ録音は、演奏データを1音ずつ順番に入力しながら録音する方式です。この場合「Type」は「step」に設定します。

設定値: replace (リプレース)、overdub (オーバーダブ)、step (ステップ)

Loop (ループ)

ループレコーディングのオン/オフを設定します。「on」では、レコーディングの際に、フレーズを繰り返し録音することになります。ドラムのレコーディング([113ページ](#))のように、同じ小節を何度も分けて入力するときに便利です。「off」では、フレーズの最後までくると録音が終了します。

設定値: off, on

Quantize (クォンタイズ)

ソングレコードのSETUP画面にある「Quantize」と同じです([79ページ](#))。

Event (イベント)

ソングレコードのSETUP画面にある「Event」と同じです([79ページ](#))。

♪ (テンポ) Knob

パターンのテンポを設定します。

設定値: 005.0 ~300.0

NOTE ソングと違い、パターンにはシントラック、テンポトラックがありません。

NOTE テンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティーモードのMIDI画面の「MIDI Sync」([148ページ](#))を「external」/「auto」に設定します。「MIDI Sync」を「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、テンポの設定値が「EXT」となり、変更できません。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます(タップテンポ機能)。

Meas (メジャー)

録音を開始する小節(メジャー)を設定します。

[F2] VOICE (ボイス)

録音トラックのボイス関連の設定をします。この画面での設定は、録音トラックの送信チャンネルと同じ受信チャンネルを持つ音源パート(ミキシング設定)に、そのまま反映されます。設定できるパラメーターについては、ソングレコードのVOICE画面と同じです([80ページ](#))。

[F3] ARP ED (アルペジオエディット)

パターンモードのアルペジオエディット画面を表示します。設定できるパラメーターについては、ソングモードのアルペジオエディット画面と同じです([82ページ](#))。

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

[F5] CLICK (クリック)

[F5] CLICKボタンで、録音時にクリック音を鳴らすかどうかを切り替えます。

NOTE メトロノーム音の鳴り方(音符の細かさや音量、録音前の予備カウントの小節数など)については、ユーティリティーモードのCLICK画面([144ページ](#))で設定します。

録音中

リアルタイム録音の場合、録音中に編集できるパラメーターは、録音待機中の[F1] SETUP画面、[F2] VOICE画面、[F3] ARP ED画面のパラメーターになります。それに対してステップ録音の場合は、録音待機中の画面とは異なります。この場合、編集できるパラメーターはソングレコードのステップ録音時の録音中のパラメーターと同じです([81ページ](#))。

手順

[PATTERN] → パターン選択 → [REC] → [▶](プレイ)

パターンエディット

ソングエディットと同じです([84ページ](#))。ただし、パターンエディットには[F4] TR SELボタンはありません。

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

パターンジョブ

パターンのシーケンスデータを、さまざまな方法で加工する機能です。パターンジョブの設定手順はソングジョブの設定手順([87ページ](#))と同様です。

各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

■注記■

ジョブの実行に時間がかかる場合は、LCD画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

手順

[PATTERN] → パターン選択 → [JOB]

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

[F1] UNDO/REDO (アンドゥー / リドゥー)

Undo (アンドゥー)は、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo (リドゥー)は、Undoで取り消した操作を再び実行します。

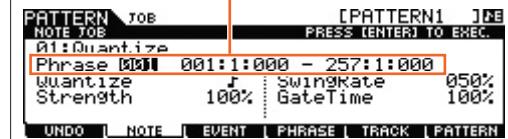
■注記■

ミキシングボイスに関する操作については、アンドゥー/リドゥーできません。

[F2] NOTE (ノートデータに関するジョブ)

ノートデータに関するパターンジョブは、基本的にはソングジョブと同じです。ただしソングジョブの場合と違って、パターンジョブでは、ジョブの対象がフレーズ(001～256)と範囲(小節: ビート: クロック)になります。

このジョブを実行するフレーズと範囲(小節: ビート: クロック)を、設定します。



[F3] EVENT (イベントに関するジョブ)

イベントに関するパターンジョブは、基本的にはソングジョブと同じです。ただしソングジョブの場合と違って、パターンジョブでは、ジョブの対象がフレーズ(001～256)と範囲(小節: ビート: クロック)になります。

01: Shift Clock (シフトクロック)

ソングジョブと同じです([91ページ](#))。

02: Copy Event (コピーイベント)

ソングジョブと同じです([91ページ](#))。

03: Erase Event (イレースイベント)

ソングジョブと基本的に同じです([91ページ](#))。

NOTE ソングジョブと違って、ここではイベントタイプとしてtmp (テンポ)、Scene Memory (シーンメモリー)、Track Mute (トラックミュート)を選べません。

04: Extract Event (エクストラクト イベント)

ソングジョブと同じです([92ページ](#))。

05: Create Continuous Data (クリエート コンティニュアスデータ)

ソングジョブと基本的に同じです([92ページ](#))。

NOTE ソングジョブの場合と違って、ここではイベントタイプとしてTempo (テンポ)は選べません。

06: Thin Out (シンアウト)

ソングジョブと同じです(93ページ)。

07: Modify Control Data (モディファイ コントロールデータ)

ソングジョブと基本的に同じです(93ページ)。

NOTE ソングジョブの場合と違って、ここではイベントタイプとしてTempo (テンポ)は選べません。

08: Beat Stretch (ビートストレッチ)

ソングジョブと同じです(93ページ)。

[F4] PHRASE (フレーズに関するジョブ)

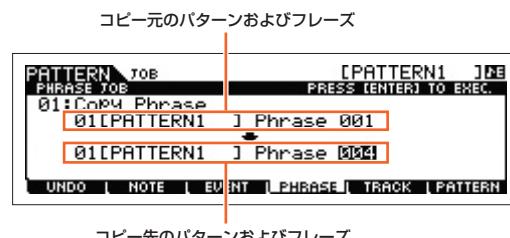
01: Copy Phrase (コピーフレーズ)

指定したパターンが持つフレーズを別のパターンにコピーし
ユーザーフレーズとして割り当てます。

コピー元のパターンおよびフレーズ、コピー先のパターンおよ
びフレーズを設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行
します。

■注記■

コピー先に入っていた元のフレーズデータは消えます。

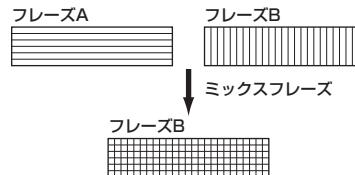


02: Exchange Phrase (エクスチェンジフレーズ)

指定した2つのパターンがそれぞれ持つ2つのフレーズ(AとB)間で、データの交換を行ないます。

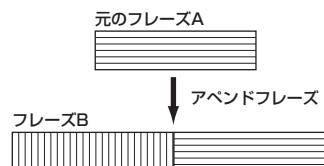
03: Mix Phrase (ミックスフレーズ)

指定した2つのパターンがそれぞれ持つ2つのフレーズ(AとB)の
データを、ミックスして一方のフレーズ(B)に書き込みます。



04: Append Phrase (アpendフレーズ)

指定したパターンが持つ任意のフレーズ(A)を、別のパターンが持
つ任意のフレーズ(B)の後ろにつないで1つのフレーズにします。



05: Split Phrase (スプリットフレーズ)

指定したパターンが持つフレーズ(A)を、Split Point (スプリット
ポイント=小節ナンバー)で2つに分割します。スプリットポイント
より前のデータはフレーズAとして残り、後のデータは別の
パターンのフレーズ(B)に移動し割り当てられます。

また、Meter (拍子)で、分割後のフレーズAとBの拍子を設定でき
ます。

NOTE Bのパターン、フレーズのどちらかをoffに設定すると、分割された
とのBに該当するデータは消去されます。

■注記■

スプリット先のフレーズ(上記のB)にあったデータは、上書きされて消えてしまいします。

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

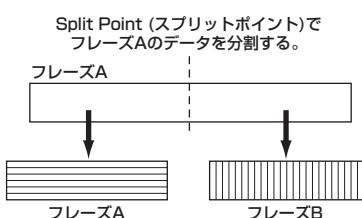
パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明



06: Get Phrase From Song (ゲット フレーズ フロム ソング)

ソングのシーケンスデーターの一部を、現在選択されているパターンにコピーしユザーフレーズとして割り当てます。コピー元のソング、トラック、小節範囲、コピー先のフレーズを設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。

■注記■

コピー先のフレーズにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。

07: Put Phrase To Song (プット フレーズ トゥ ソング)

任意のフレーズをソングトラックにコピーします。コピー元のフレーズ、コピー先のソングナンバー、トラック、小節ナンバー(先頭)を設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。

■注記■

コピー先のトラックにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。

08: Clear Phrase (クリアフレーズ)

指定したフレーズのすべてのデータを消去(クリア)します。

09: Phrase Name (フレーズネーム)

フレーズに名前を、8文字以内で付けます。

名前の入力方法について詳しくは取扱説明書の「基本操作」をご参照ください。

[F5] TRACK (トラックに関するジョブ)

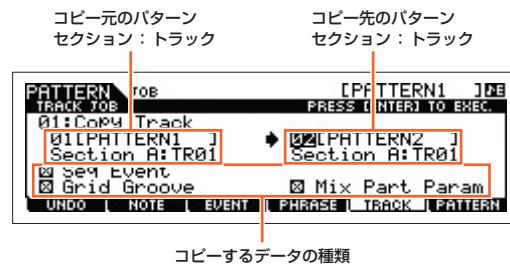
01: Copy Track (コピートラック)

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。コピーするデータの種類については、ソングジョブの場合と同じです([95ページ](#))。



02: Exchange Track (エクスチェンジトラック)

現在選択しているパターンの中の、指定した2つのトラックの間でデータの交換(エクスチェンジ)を行ないます。交換(エクスチェンジ)するデータの種類については、ソングジョブの場合と同じです([95ページ](#))。



パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

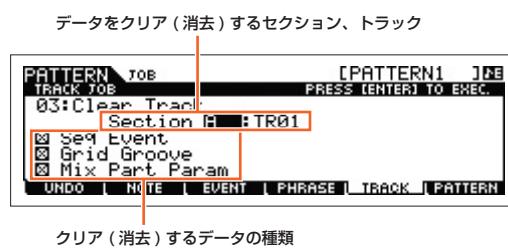
パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

03: Clear Track (クリアトラック)

指定したトラックのデータをクリア(消去)します。
クリア(消去)するデータの種類については、ソングジョブの場合と同じです(95ページ)。



クリア(消去)するデータの種類

04: Normalize Play Effect (ノーマライズ プレイエフェクト)

グリッドグループでの設定を、指定したトラックに反映させてデータを書き替えます。
このジョブを実行するトラック(TR01~16)を設定したうえで、[ENTER]ボタンで実行します。

05: Divide Drum Track (ディバイド ドラムトラック)

指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスト(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック1~8に割り当てます。
このジョブを実行するトラック(TR01~16)を設定したうえで、[ENTER]ボタンで実行します。

NOTE このジョブを実行するためには、データの入っていないユーザーフレーズが8つ必要です。空きユーザーフレーズが無い場合、アラートメッセージが表示されてジョブが実行できません。この場合は、クリアフレーズジョブ(109ページ)で空きのユーザーフレーズを作成してから、このジョブ実行してください。

06: Put Track To Arp (プット トラック トゥ アルペジオ)

指定したセクション/トラックの小節範囲のデータを、アルペジオデータに変換します。詳細は、126ページをご参照ください。

[F6] PATTERN (パターン全体に関するジョブ)

01: Copy Pattern (コピーパターン)

指定したパターンを別のパターンにコピーします。
コピー元のパターン、セクション、コピー先のパターン、セクションを設定したあと、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。

NOTE コピー元のセクション設定を「all」にすると、コピー先も自動的に「all」に設定されます。この状態でジョブを実行すると、パターン全体がコピーされます。

Duplicate User Phrase (デュプリケート ユーザーフレーズ)

ここにチェックマークを入れると、コピー元のパターンデータの中にユーザーフレーズがある場合、これを別のユーザーフレーズへコピーした上で(複製を作った上で)コピー先のパターンへ割り当てます。

NOTE コピー元とコピー先のパターンナンバーが同じ場合は、複製を作りません。

Chain (チェーン)

ここにチェックマークを入れると、コピー元のパターンデータの中にチェーンデータがある場合、これをコピーします。

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- ▶ [F5] TRACK
- ▶ [F6] PATTERN

補足説明



02: Append Pattern (アpend パターン)

指定したパターンを別のパターンの後ろにつないで1つのパターンにします。このジョブは、16トラック分まとめて行なわれます。

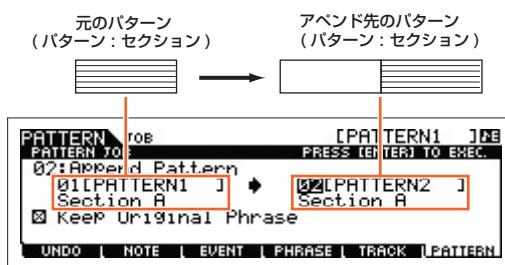
NOTE アペンドした結果、フレーズの長さが256小節を超える場合はエラーが表示され、アペンドは実行されません。

Keep Original Phrase

(キープ オリジナルフレーズ)

ここをチェックした場合、アペンド先に指定されたパターンを構成するフレーズは変更されず、各フレーズのアペンド結果は空きフレーズに書き込まれます。

NOTE ここをチェックしていない場合、アペンド先に指定されたパターンを構成するフレーズ自体が書き替わります。Keep Original Phrase (キープ オリジナルフレーズ)をチェックした場合は、このジョブを実行するために、データの入っていない状態のユーザーフレーズが使用トラック数×2だけ必要になります。空きフレーズが無い場合、エラーメッセージが表示されてジョブが実行できません。この場合は、クリアフレーズジョブ(109ページ)で、不要なフレーズを消し、空きフレーズを使用トラック数×2だけ確保してから実行してください。



03: Split Pattern (スプリットパターン)

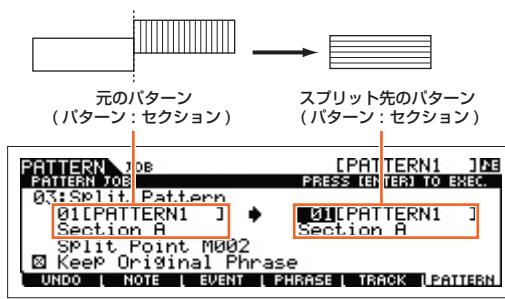
指定したパターンを2つに分割します。このジョブは、16トラック分まとめて行なわれます。Split Point (スプリットポイント)で分割されたパターンデータの後側を、別のパターン/セクションへ移動します。

■注記■

スプリット先のパターンにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。

Split Point (スプリットポイント)

分割点を小節ナンバーで設定します。



Keep Original Phrase (キープ オリジナル フレーズ)

ここをチェックした場合、元のパターンを構成するフレーズは変更されず、スプリットポイントよりも前の部分と後ろの部分のデータがそれぞれ空きフレーズに書き込まれます。ここをチェックしない場合、元のパターンを構成するフレーズ自体がスプリットポイントで分割されて書き替わります。

NOTE キープ オリジナル フレーズをチェックした場合は、このジョブを実行するために、データの入っていない状態のユーザーフレーズが使用トラック数だけ必要になります。空きフレーズが無い場合、エラーメッセージが表示されてジョブが実行できません。この場合は、クリアフレーズジョブ(109ページ)で、不要なフレーズを消し、空きフレーズを使用トラック数だけ確保してから実行してください。

04: Clear Pattern (クリアパターン)

指定したパターンの一部、またはすべてのデータを消去します。

特定のセクションを指定した場合は、パターンチェーンデータを消さずに残すことができます。Chainにチェックマークを入れない状態でジョブを実行すれば、パターンデータがクリアされてもチェーンデータは消去されません。

05: Pattern Name (パターンネーム)

現在選択しているパターンに名前付けます。

名前の入力方法について詳しくは取扱説明書の「基本操作」をご参照ください。

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

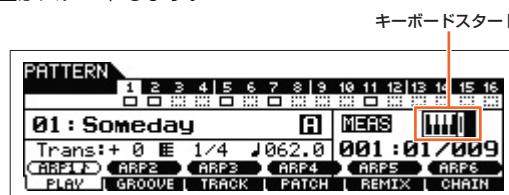
補足説明

補足説明

パターンのいろいろな再生方法

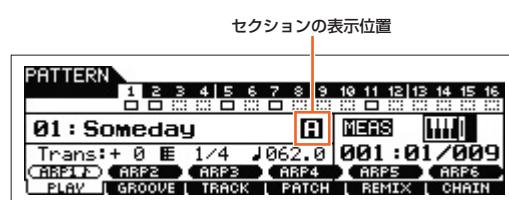
鍵盤を弾いて再生をスタートする

キーボードスタートをオンに設定すると、鍵盤を弾いてパターンの再生をスタートできます。パターンプレイのPLAY画面のキーボードスタートにカーソルを移動し、[INC]ボタンを押すとキーボードスタートがオンになります。この状態で鍵盤弾くと、パターンの再生がスタートします。



再生しながらセクションを切り替える

パターンの再生中に、[PATTERN SECTION]ボタンを押してナンバー[1]～[16]ボタンを押すと、セクションの切り替えができます。再生中にセクションを切り替える操作をすると、すぐには切り替わらず、画面上部のセクションの表示位置に「N」と次のセクション名が表示された状態になります。そして、ユーティリティーモードの[F2] SEQ画面にある「PtnQuantize」(144ページ)の設定に従ってセクションが切り替わります。セクションA～Pに、イントロ、Aメロ、フィルイン、サビ、エンディングなどの曲を構成する演奏を録音しておくと、再生しながらセクションを切り替えることで、1曲分の演奏を再生できます。



セクションを連続再生する(パターンチェーン)

パターンチェーン機能を使うと、セクションを連続再生して、1曲分のドラムパートや伴奏パートを作成できます。チェーンプレイ画面(103ページ)は、パターンチェーンの入口にあたる画面で、あらかじめ作成したパターンチェーンを再生します。パターンプレイ画面から[F6] CHAINボタンを押すと、チェーンプレイ画面に入ります。パターンチェーンの作成は、チェーンレコード画面(103ページ)やチェーンエディット画面のインサート機能(104ページ)で行ないます。パターンチェーンの修正は、チェーンエディット画面(104ページ)で行ないます。

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

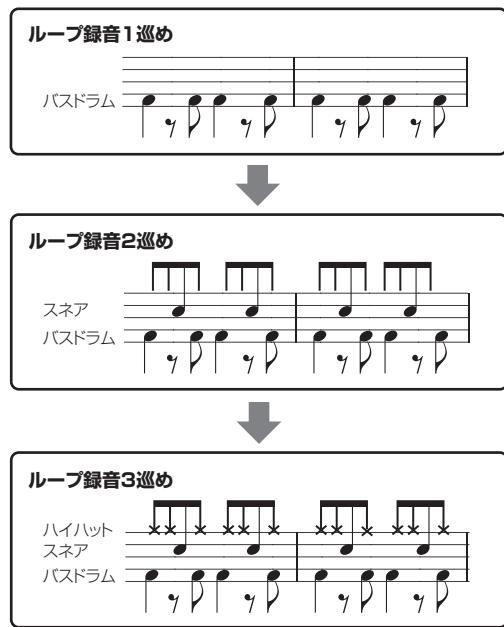
パターンのループ録音をする

手順

[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → 「Loop」 = 「on」

パターンは、1小節～256小節の長さのパターンを、ループ再生させるのですが、録音も同様にループ方式で行ないます。ループ録音とオーバーダブ録音方式を組み合わせて、下例のように録音できます。

例 バスドラム→スネア→ハイハットの順で録音する場合



NOTE ループ録音はリアルタイム録音方式です。

パターンモード

パターンプレイ

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

パターンレコード

録音待機中

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

録音中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

パターンエディット

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

パターンジョブ

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

補足説明

ミキシングモード

ソングやパターンを再生するときの音源部の設定をミキシングと呼びます。ミキシングモードでは、ソングやパターンの演奏にあわせてミキシングの各パートのボイスを入れ替えたり、曲に合わせてエフェクトの設定をしたりしてミキシングを作り変える作業を行ないます。ここでは、ミキシングプレイ、ミキシングエディット、ミキシングジョブ、ミキシングボイスエディットの4つに分類して各パラメーターを説明します。なお、ここで設定できるパラメーターは、ソング//パターントラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここで設定によってソング//パターンの各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。

■注記■

ミキシングプレイ/ミキシングエディットでの設定は、ソング//パターンデータの一部としてストア(保存)されます。

NOTE ミキシングプレイ/ミキシングエディットでの設定は、ソング//パターンデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、[126ページ](#)をご参照ください。

ミキシングプレイ

ミキシングプレイはミキシングの入口に当たり、ソングモードやパターンモードから[MIXING]ボタンを押してミキシングモードに入ると、必ずミキシングプレイ状態になります。ミキシングプレイでは、ミキシングエディットの曲作りに重要なパラメーターを集めて操作しやすくしています。

手順 [SONG]/[PATTERN] → ソング//パターン選択 → [MIXING]

[F1] VOL/PAN (ボリューム/パン)

PAN (パン) Knob

各パートのパンを設定します。ここでの設定により、各パートのステレオ定位を調節できます。

設定値: L63 (左端)～C (センター)～R63 (右端)

VOLUME (ボリューム) Knob

各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節できます。

設定値: 0～127

[F2] VOICE (ボイス)

VOICENUM (ボイスナンバー)

BANK MSB/LSB (バンクセレクトMSB/ LSB)

ソング//パターンの各パートのボイスを設定します。ミキシングボイスも選択できます。

NOTE ミキシングボイス以外については、カテゴリーサーチ機能を使ったボイス選択ができます。

P.WithVce (パラメーター ウィズ ボイス)

「Bank」、「Number」を変更したとき、選択されたボイスが持っている以下の設定を、パートにコピーするかどうかを設定します。

- アルペジオ設定
- フィルターカットオフ フリケンシー
- フィルターレゾナンス
- アンプリチュードEG
- フィルターEG
- ピッチベンドレンジ アッパー / ロワー
- ノートシフト

NOTE 「Mono/Poly」、「Switch (ポルタメントパートスイッチ)」、「Time (ポルタメントタイム)」、「Mode (ポルタメントモード)」については、「P.WithVce」の設定に関わらず、ノーマルボイスの場合は常にコピーされ、ドラムボイスの場合は常にコピーされません。

設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

パートエディット

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

エレメントエディット

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

[F3] EF SEND (エフェクトセンド)

ソング/パターン各パートの、システムエフェクトへのセンドレベル(CHO SEND、REV SEND)、インサーションエフェクトのドライレベル(DRY LVL)を設定します。

NOTE ソングモード/パターンモードでのエフェクト接続については、[20ページ](#)をご参照ください。

[F4] TEMPLATE (テンプレート)**[SF1] MIX (ミキシング)**

本体に保存されているミキシングテンプレートを、現在エディット中のソングの音源各パートの設定(ミキシング設定)にコピーします。目的のミキシングテンプレートを選択し、[ENTER]ボタンを押すとコピーが実行されます。

NOTE ミキシング設定だけでなく、ミキシングテンプレートに登録されているテンポ設定もコピーされます。

NOTE ミキシング設定をミキシングテンプレートとして保存する方法については、[126ページ](#)をご参照ください。

[SF2] PERFORM (パフォーマンス)

パフォーマンスの各パートの設定を、現在エディット中のソング/パターンのパートにコピーします。[ENTER]ボタンを押すとコピーが実行されます。

NOTE ミキシングジョブの[F3] COPY画面にある[SF3] PERFORM画面([121ページ](#))と似ていますが、すべてのパラメーターがコピーされる点や、コピー先のソング/パターンのReceiveCh (レシーブチャンネル)の設定が異なります。

NOTE コピー元のパフォーマンスで、PartSw (パートスイッチ)がオフのパートの場合、コピー先のソング/パターンのパートでレシーブチャンネルがオフになり、発音されなくなります。

NOTE 各パートの設定だけでなく、パフォーマンスで使用しているアルペジオのテンポ設定もコピーされます。

[F5] VCE ED (ミキシングボイス エディット)

ミキシングプレイで[F5] VCE EDボタンを押すと、ミキシングボイスエディットに入ります。[EXIT]ボタンを押すと元の画面に戻ります。

内蔵音源のノーマルボイスについてのみ、ソング/パターンモード用のボイス(ミキシングボイス)として編集(エディット)ができます。詳細は、「ミキシングボイスエディット」([122ページ](#))をご参照ください。

[F6] EFFECT (エフェクト)

ミキシングプレイで[F6] EFFECT (エフェクト)ボタンを押すと、ミキシングエディットのエフェクト設定画面([SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT)が呼び出されます。この画面で、現在選択されているソング/パターンのエフェクト設定をします。詳細は、[116ページ](#)をご参照ください。

ミキシングモード**ミキシングプレイ**

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] EF SEND
- ▶ [F4] TEMPLATE
- ▶ [F5] VCE ED
- ▶ [F6] EFFECT

ミキシングエディット**コモンエディット**

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

パートエディット

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

ミキシングボイスエディット**コモンエディット**

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F4] CTL SET
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

エレメントエディット

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F5] DELETE

補足説明

ミキシングエディット

ミキシングエディットでは、ソング/パターンの演奏にあわせてミキシングを作り変え、曲としての完成度を高める作業をします。ミキシングエディットには、パートごとの設定を行なうパートエディットと、すべてのパートに共通する設定を行なうコモンエディットがあります。ここでは、コモンエディットとパートエディットのそれぞれのパラメーターについて説明します。

コモンエディット

手順

[SONG] / [PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (ジェネラル)

A.Func1 (アサインブルファンクション1)

A.Func2 (アサインブルファンクション2)

選択中のソング/パターンにおいて、ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを選びます。

設定値: momentary (モーメンタリー)、latch (ラッチ)

[F2] MFX (マスター効果)

マスター効果に関する設定を行ないます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのコモンエディット(60ページ)と同じです。

[F3] MEQ (マスター EQ)

ソング/パターンの再生サウンドの音質を補正するマスターアクライマーに関する設定を行ないます。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのコモンエディット(61ページ)と同じです。

[F4] USB I/O

各パートのオーディオ信号の出力先を設定します。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのコモンエディット(61ページ)と同じです。

[F5] A/D IN (A/Dインプット)

A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力に関する設定を行ないます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのコモンエディット(62ページ)と同じです。

[F6] EFFECT (エフェクト)

エフェクトに関する設定を行ないます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのコモンエディット(63ページ)と同じです。

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
 - ▶ [F1] GENERAL
 - ▶ [F2] MFX
 - ▶ [F3] MEQ
 - ▶ [F4] USB I/O
 - ▶ [F5] A/D IN
 - ▶ [F6] EFFECT

パートエディット

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
 - [F1] GENERAL
 - [F2] OUTPUT
 - [F4] CTL SET
 - [F5] LFO
 - [F6] EFFECT

エレメントエディット

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

パートエディット

手順

[SONG] / [PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → ナンバー [1]～[16]

[F1] VOICE (ボイス)

各パートのボイスに関する設定を行ないます。画面上にはパート1～4、パート5～8、パート9～12、パート13～16の4パートごとが表示されます。編集対象のパートを切り替えるにはカーソル[<]/[>]ボタンを押します。また、[TRACK]ボタンを押してから、ナンバー[1]～[16]ボタンのうち該当パートのボタンを押すことでも、編集対象のパートの切り替えができます。

[SF1] VOICE (ボイス)

ソング/パターンの各パートのボイスを設定します。

Bank (バンク)

各パートのボイスバンクを選びます。ミキシングボイス(MIXV)以外の設定値はボイスバンクの説明([7ページ](#))をご参照ください。

Number (ナンバー)

各パートのボイスプログラムナンバーを選びます。

P.WithVce (パラメーター ウィズ ボイス)

「Bank」、「Number」を変更したとき、選択されたボイスが持っている以下の設定を、パートにコピーするかどうかを設定します。

- ・アルペジオ設定
- ・フィルターカットオフ フリケンシー
- ・フィルターレゾナンス
- ・アンプリチュードEG
- ・フィルター EG
- ・ピッチベンドレンジ アッパー/ロワー
- ・ノートソフト

NOTE 「Mono/Poly」、「Switch(ポルタメントパートスイッチ)」、「Time (ポルタメントタイム)」、「Mode (ポルタメントモード)」については、「P.WithVce」の設定に関わらず、ノーマルボイスの場合は常に割り当てたパートにコピーされ、ドラムボイスの場合は常にコピーされません。

設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

[SF2] MODE (プレイモード)

Mono/Poly (モノ/ポリ)

各パートの発音モードを選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。

設定値: mono、poly

NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Mono/Poly (モノ/ポリ)の設定はできません。

ReceiveCh (レシーブチャンネル)

レシーブ(受信)チャンネルを設定します。音源には、さまざまなチャンネルのMIDIデータが流れてくるわけですが、その中から受信チャンネルと一致したチャンネルデータのみを扱い、鳴らすことになります。

設定値: 1～16、off

ArpPlayOnly (アルペジオプレイオンリー)

アルペジエーターでのみ演奏するパートにするか(on)、しないか(off)を設定します。オンに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでのみ発音します。

設定値: off、on

[SF3] LIMIT (リミット)

ソング/パターンの各パートの発音域とベロシティ範囲を設定します。各パラメーターについての説明は、パフォーマンスエディットのパートエディット([65ページ](#))と同じです。

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

- パートエディット
- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

- エレメントエディット
- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

[SF4] PORTA (ポルタメント)

ソング//パターンの各パートでの、ポルタメントに関する設定をします。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([65ページ](#))と同じです。

[SF5] VEL SENS (ベロシティーセンシティビティー)

各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([65ページ](#))と同じです。

[SF6] OTHER (アザー)

各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([66ページ](#))と同じです。

[F2] OUTPUT (アウトプット)

各パートの出力に関する設定を行ないます。画面上にはパート1~4、パート5~8、パート9~12、パート13~16の4パートごとが表示されます。編集対象のパートを切り替えるにはカーソル[<]/[>]ボタンを押します。また、[TRACK]ボタンを押してからナンバー[1]~[16]ボタンのうち該当パートのボタンを押すことでも、編集対象のパートの切り替えができます。

[SF1] VOL/PAN (ボリューム/パン)

各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([66ページ](#))と同じです。

[SF2] EF SEND (エフェクトセンド)

各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([66ページ](#))と同じです。

[F3] EQ (イコライザー)

パート別イコライザーに関する設定です。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([67ページ](#))と同じです。

[F4] TONE (トーン)**[SF1] TUNE (チューン)**

各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([68ページ](#))と同じです。

[SF2] FILTER (フィルター)

各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([68ページ](#))と同じです。

[SF3] FEG (フィルター EG)

各パートでのFEGの設定を行ないます。ここで設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定([42ページ](#))された値に対するオフセットになります。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([68ページ](#))と同じです。

NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、FEGの設定はありません。

[SF4] AEG (アンプリチュードEG)

各パートでのAEGの設定を行ないます。ここで設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定([44ページ](#))された値に対するオフセットになります。

各パラメーターについては、パフォーマンスエディットのパートエディット([68ページ](#))と同じです。

NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Sustain (サステインレベル)の設定はありません。

NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Release (リリースタイム)の設定はありません。

ミキシングモード**ミキシングプレイ**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット**
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

- パートエディット**
- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット**
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

- エレメントエディット**
- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

[F5] RCV SW (レシーブスイッチ)

音源各パートが、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどのMIDIメッセージを、受信するか(on)/しないか(off)、設定します。

[SF5]ボタンを押して、下記2種類の画面を交互に切り替えられます。これら2種類の画面設定は連動しており、どちらの画面で設定しても結果は同じです。設定のしやすい画面を選んでください。

4つのパートのオン/オフ状況を比較しながら設定できる画面

この画面では全部のパートを表示できないので、エディットしたいパートのナンバー ボタンを押すことで、そのパートの画面に自動的に切り替えます。

1つのパートの全パラメーターを表示させた画面

他のパートのパラメーター画面に切り替えたい場合は、[TRACK]ボタンのランプを点灯させた上で、ナンバー [1]～[16]ボタンを押します。

この画面は、パフォーマンスパートエディットのRCV SW画面(69ページ)と同じ機能です。ミキシングモードでは、コントロールチェンジだけでなく、プログラムチェンジ/パンクセレクトも設定できます。

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット**
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

- パートエディット**
- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット**
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

- エレメントエディット**
- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

ミキシングジョブ

ミキシングの初期化(イニシャライズ)など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。各ジョブ画面で必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

手順

[SONG]/[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [JOB]

[F1] INIT (イニシャライズ)

ミキシングの初期設定データを呼び出す(イニシャライズする)ことができます。全ミキシングデータ、コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズするデータの種類を指定できます。すでに作成されているミキシングを元に変更するのではなく、最初からオリジナルのミキシングを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類:

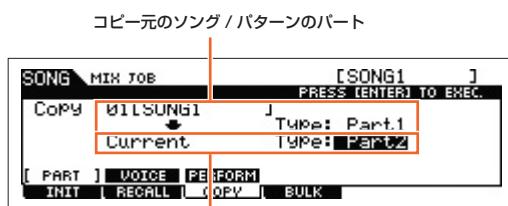
GM、All (すべてのデータ)、Common (コモン: すべてのパートに共通のデータ)、Part1~16 (パート1~16)、A/D (A/Dインプットパート)

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるミキシングをエディットしているときに、ストアしないまま別のソングを選ぶと、エディット中のデータは失なわれてしまいます。このような場合に、リコール機能を実行すると、元のデータ(エディット中の状態)を呼び戻すことができます。

[F3] COPY (コピー)

[SF1] PART (パート)



コピー元のソング / パターンのパート
(現在選ばれているソング / パターン) のパート

ソング/パターンの任意のパートのミキシング設定、または現在エディット中でストア(保存)していないミキシング設定を、現在エディット中のミキシングの任意のパートにコピーします。あるソング/パターンが持っているミキシング設定を一部利用して、別のミキシングを作成する場合などに便利な機能です。

基本的な操作方法は、パフォーマンスジョブの[F3] COPY (コピー)画面と同じです。[70ページ](#)をご参照ください。

[SF2] VOICE (ボイス)

任意のボイスの、コモンエディットの特定の設定を、選択中のミキシングにコピーします。あるボイスの雰囲気を残したままミキシングに取り込みたいような場合に便利な機能です。リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQのうちコピーしたい設定のチェックボックスにチェックをいれてジョブを実行します。

NOTE ミキシングボイスはコピー元のボイスとして選択できません。

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

- パートエディット
- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

- エレメントエディット
- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

[SF3] PERFORM (パフォーマンス)

パフォーマンスの4つのパート設定を、現在エディット中のソング//パターンのパートにコピーします。リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、マスター効果、マスターEQ、インサーションエフェクト、A/Dインプットパートのうちコピーしたい設定のチェックボックスにチェックを入れてジョブを実行します。ミキシングでパフォーマンスの音色を再現する場合に便利な機能です。ミキシングプレイの[F4] TEMPLATE (テンプレート) → [SF2] PERFORM (パフォーマンス)画面([115ページ](#))と似ていますが、下記の点で異なります。

- コピーするパラメーターを選択できます
- コピー先のソング//パターンのパートに設定されるReceiveCh (レシーブチャンネル)は、どのパートにコピーするかによって異なり、以下のように設定されます。

Part 1-4: チャンネル 1

Part 5-8: チャンネル 5

Part 9-12: チャンネル 9

Part 13-16: チャンネル 13

ミキシングモード

ミキシングプレイ

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

ミキシングエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

パートエディット

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

ミキシングジョブ

[F1] INIT

[F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

コモンエディット

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

エレメントエディット

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

補足説明

[F4] BULK (バルク)

現在選ばれているソング//パターンのミキシングに関する全データを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。[ENTER]ボタンを押すと確認画面が表示されるので、その後さらに[ENTER]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは[148ページ](#)をご参照ください。

ミキシングボイスエディット

ミキシングボイスエディットでは、ミキシングの1~16パートに割り当てたボイスを作り変えて、ミキシングボイスとして保存する操作を行ないます。ミキシングボイスエディットは、ノーマルボイスに対してのみ行なうことができます。ノーマルボイスを構成する8つのエレメントに共通した設定を編集するコモンエディットと、エレメント別の設定を編集するエレメントエディットの2種類に分かれます。またミキシングボイスジョブには、ソング/パターンの作成に便利な機能が用意されています。ここでは、コモンエディットとエレメントエディットとミキシングボイスジョブの3つに分類して各パラメーターを説明します。

NOTE ミキシングボイスについて詳しくは、[7ページ](#)をご覧ください。

コモンエディット

手順

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → ノーマルボイス選択 → [F5] VCE ED → [COMMON]

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです([30ページ](#))。ただし、ソングミキシング/パターンミキシングのパートエディットパラメーターと同名のパラメーターなど、一部、ノーマルボイスエディットにはあってミキシングボイスエディットにないパラメーターがあります。

[F1] GENERAL (ジェネラル)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです([30ページ](#))。ただし、ミキシングボイスエディットには[F3] EQ画面はありません。

[F2] OUTPUT (アウトプット)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです([31ページ](#))。

[F4] CTL SET (コントローラーセット)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです([32ページ](#))。

[F5] LFO

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです([33ページ](#))。

[F6] EFFECT (エフェクト)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです([35ページ](#))が、[SF4] REVERB画面、[SF5] CHORUS画面はありません。

NOTE インサーションエフェクツイッチがオフのパートを選んでいる場合、[F6] EFFECT画面は表示されません。

エレメントエディット

手順

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → ノーマルボイス選択 → [F5] VCE ED → エレメント選択

[F1] OSC (オシレーター)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです([38ページ](#))。

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

パートエディット

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F4] CTL SET
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

エレメントエディット

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

[F2] PITCH (ピッチ)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(40ページ)。

[F3] FILTER (フィルター)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(41ページ)。

[F4] AMP (アンプリチュード)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(43ページ)。

[F5] LFO

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(45ページ)。

[F6] EQ (イコライザー)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(46ページ)。

ミキシングボイスジョブ

ミキシングボイスデータの制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

[F2] RECALL (エディットリコール)

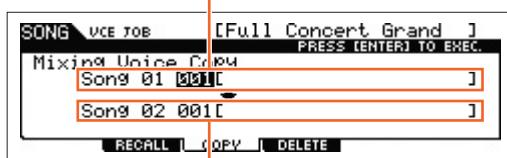
あるミキシングボイスをエディットしているときに、ストア(保存)しないまま別のミキシングボイス選んだり、別のミキシング設定を呼び出したり、別のソング/パターンを選んだりすると、それまでエディットしていたミキシングボイス設定は失われてしまいます。また、エディット中のミキシングボイスが割り当てられているパートに、外部からプログラムチェンジをMIDI受信した場合も、それまでエディットしていたミキシングボイス設定は失われてしまいます。このような原因でミキシングボイスエディットが失われた場合は、[F2] RECALL画面で[ENTER]ボタンを押すことにより、エディットの最終状態を呼び戻せます(リコール)。

NOTE ミキシングボイス用のリコールバッファは各パートに1個ずつ準備されていますので(ただしソングとパターン共通)、リコールしたいミキシングボイスが割り当てられているパートを選んでから、リコールを実行できます。

[F3] COPY (コピー)

指定したソング/パターンにストア(保存)されているミキシングボイスを、別のソング/パターンへコピーします。

コピー元のソング / パターンのナンバー / パート



コピー先のソング / パターンのナンバー / パート

[F5] DELETE (デリート)

指定したソング/パターンおよびパートに割り当てられているミキシングボイスを、削除(デリート)します。

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

パートエディット

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

エレメントエディット

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F5] DELETE

補足説明

補足説明

ノブを使ってエディットする

ノブを使うと、ソングまたはパターンの各パートのパンやエフェクト、カットオフやレゾナンスなどの設定を手軽に変更できます。

- ノブファンクションボタン1/2を押して、コントロールファンクション画面を表示します。

- エディット対象にするパートを選択します。

ナンバーボタン[1]～[16]のうち該当するパートの番号を押します。

- ノブ1～4またはノブ5～8に割り当てる機能を選択します。

ノブファンクションボタン1を押すたびに、[TONE 1]、[TONE 2]、[TONE 3]ランプが、現在割り当てられている機能から順番に点灯し、ノブ1～4の機能を切り替えます。またノブファンクションボタン2を押すたびに、[EQ]、[EFFECT]、[ARP]ランプが、現在割り当てられている機能から順番に点灯し、ノブ5～8の機能を切り替えます。各ランプが点灯している場合に、ノブに割り当てる機能は以下のとおりです。

[TONE 1]ランプが点灯している場合

ノブ1	CUTOFF	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 「Cutoff」	118ページ
ノブ2	RESONANCE	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 「Resonance」	
ノブ3	FEG DEPTH	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 「FEGDepth」	
ノブ4	PORTAMENTO	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → 「Time」	

[TONE 2]ランプが点灯している場合

ノブ1	ATTACK	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 「Attack」	118ページ
ノブ2	DECAY	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 「Decay」	
ノブ3	SUSTAIN	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 「Sustain」	
ノブ4	RELEASE	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 「Release」	

[TONE 3]ランプが点灯している場合

ノブ1	VOLUME	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 「Volume」	118ページ
ノブ2	PAN	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 「Pan」	
ノブ3	ASSIGN 1	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 「Assign1」	
ノブ4	ASSIGN 2	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 「Assign2」	

[EQ]ランプが点灯している場合

ノブ5	LOW	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → 「LOW GAIN」	118ページ
ノブ6	MID F	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → 「MID FREQ」	
ノブ7	MID	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → 「MID GAIN」	
ノブ8	HIGH	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → 「HIGH GAIN」	

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

パートエディット

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

エレメントエディット

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

[EFFECT] ランプが点灯している場合

ノブ5	CHO PRESET	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → 「Preset」	116ページ
ノブ6	CHO SEND	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [F3] EF SEND → パート選択 → 「CHO SEND」	
ノブ7	REV PRESET	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → 「Preset」	
ノブ8	REV SEND	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [F3] EF SEND → パート選択 → 「REV SEND」	

[ARP] ランプが点灯している場合

ノブ5	GATE TIME	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → パート選択 → 1ページ目の「GateTimeRate」	83ページ
ノブ6	OCT RANGE	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → パート選択 → 1ページ目の「OctaveRange」	
ノブ7	UNITMULTIPLY	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → パート選択 → 1ページ目の「UnitMultiply」	
ノブ8	TEMPO	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → 「♪」(テンポ)	

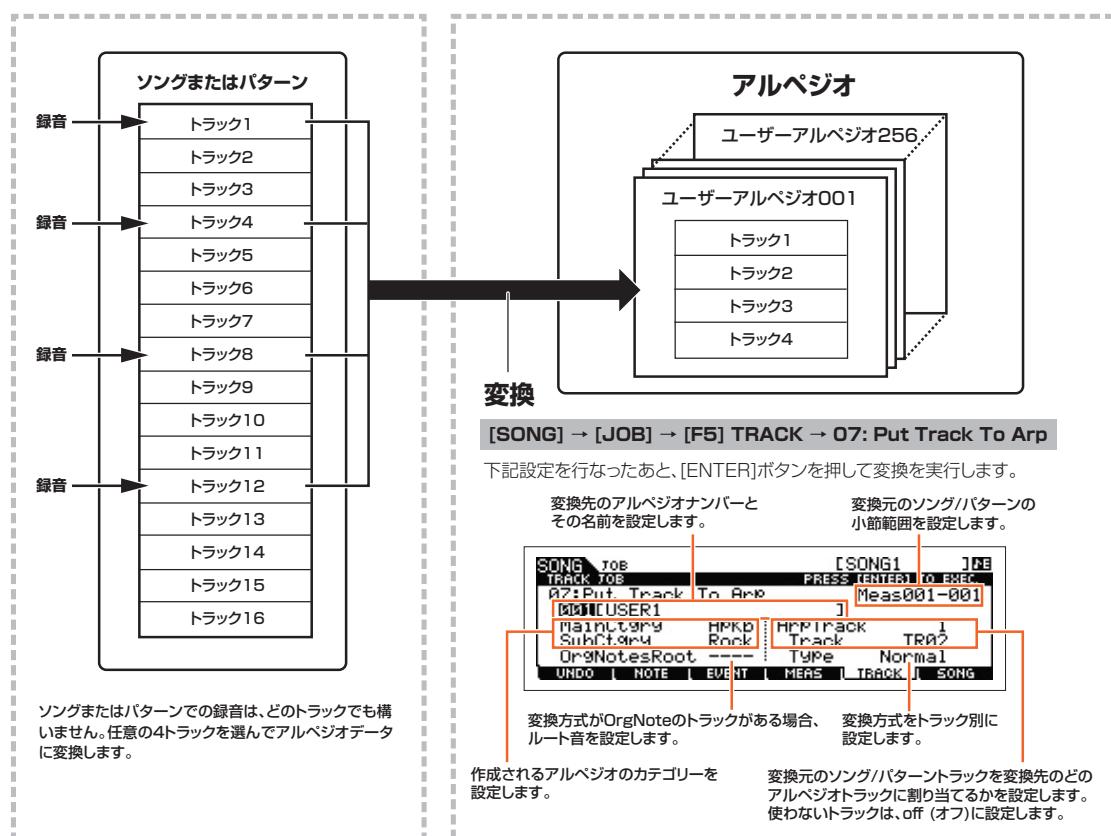
NOTE [SHIFT]ボタンを押しながらノブファンクションボタン1/2を押すと、必ず一番上の段の機能(TONE1/EQ)に切り替わります。

アルペジオを作る

アルペジオは、本体にあらかじめプリセットデータとして準備されていますが、自分で作ることもできます。操作の流れは下図のとおりで、アルペジオの基となるMIDIシーケンスデータを、ソングまたはパターンの任意のトラック(最大4つまで)に録音したあと、ジョブ画面でアルペジオデータに変換します。

1 アルペジオの基になるMIDIシーケンスデータを、ソング/パターンに録音します。

2 ソング/パターンに録音されたMIDIシーケンスデータを、アルペジオデータに変換します。



ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

- パートエディット
- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

- エレメントエディット
- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

■ソング/パターンデータからアルペジオへの変換方式

ソング/パターンのトラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換するとき、下記3種類の変換方式があり、ジョブ画面でトラック別に設定できます。これらの設定がアルペジオ演奏の可能性を広げます。

Normal (ノーマルアルペジオ)	鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴ります。
Fixed (フィックスト=固定)	鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴ります。
OrgNotes (オリジナルノート)	Fixedと同じですが、弾いた鍵盤音(コード)に合わせてMIDIシーケンスデータの再生音が変換されます。

ソング/パターンのトラックへのMIDIシーケンスデータの録音は、以上の点を想定した上で行ってください。たとえば、以下のような制作例が考えられます。参考にしてください。

● ドラム/パーカッションのリズムパターンを作る場合(ドラムボイスを使って録音)

トラック1	さまざまな打楽器音を使って、基本のリズムパターンを録音する。	Fixedで変換
トラック2~4	それぞれ特定の打楽器だけを使って、別のリズムパターンを録音する。	Normalで変換

● ベースラインを作る場合(ノーマルボイスを使って録音)

トラック1	ベースラインを好きなキーで録音する。	録音時に使ったキーをルート音として設定した上で、OrgNoteで変換
トラック2~4		off

ミキシング設定をテンプレートとして保存

MOXF6/MOXF8には、さまざまな音楽ジャンルに対応した32個のミキシング設定が、ミキシングテンプレートとしてあらかじめ準備されています。ミキシングテンプレートには、各トラックのボイス割り当てだけでなく、各トラックに適したエフェクトやパンなどの設定も含まれます。作りたいソングのイメージに合った設定がミキシングテンプレートの中にあれば、それを呼び出すだけですぐにパターン制作に入れます。また、自分で制作したソングモードやパターンモードで制作したミキシング設定を、オリジナルのミキシングテンプレートとして保存しておくこともできます。

テンプレートを呼び出す

- [SONG]/[PATTERN]ボタンを押し、ソングプレイ/パターンプレイに入ります。
- [MIXING]ボタンを押してから、[F4] TEMPLATE (テンプレート)ボタンを押して、さらに[SF1] MIXボタンを押し、テンプレート画面を呼び出します。
- [DATA]ダイアルや[INC]ボタン、[DEC]ボタンで、使いたいテンプレートを選択します。
テンプレートを選んだあと、[ENTER]ボタンを押すと設定が読み込まれます。
- 鍵盤を弾いて、設定の確認をしてみましょう。
[TRACK]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー [1]~[16]ボタンのいずれかを押して、演奏するトラックを選びます。

ミキシング設定をテンプレートとして保存する

- ソングモード/パターンモードで[MIXING]ボタンを押し、ミキシング設定を行ないます。

- [STORE]ボタンを押します。

ソング/パターンのストア画面が表示されます。

NOTE ミキシングボイスエディットの状態で[STORE]ボタンを押すとミキシングボイスの保存になります。テンプレートの保存を行なうには、ソングモード/パターンモード、ミキシングプレイ、ミキシングエディット、ミキシングジョブのいずれかのモードで[STORE]ボタンを押してください。

ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

- パートエディット
- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

- エレメントエディット
- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

3 [F2] TEMPLATEボタンを押します。

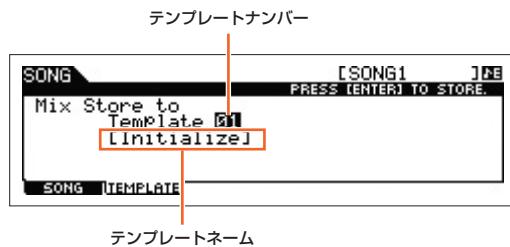
4 テンプレートナンバーとテンプレートネームを設定します。

5 [ENTER]ボタンを押します。

実行を確認するメッセージが表示されるので、再度

[ENTER]ボタンを押して実行します。

実行をキャンセルする場合は、[EXIT]ボタンを押します。



ミキシングモード

ミキシングプレイ

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

ミキシングエディット

- コモンエディット**
- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

- パートエディット**
- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

ミキシングジョブ

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

ミキシングボイスエディット

- コモンエディット**
- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

- エレメントエディット**
- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

ミキシングボイスジョブ

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

補足説明

マスターモード

マスターモードではMOXF6/MOXF8を、最大4チャンネルの外部MIDI音源を同時にコントロール可能なマスター キーボードとして使うための設定を行ないます。作成したマスター プログラムは128種類まで本体に登録し、切り替えて使うことができます。マスター プログラムには、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードで作ったプログラムの中から必要なものを登録できるので、マスター プログラムを切り替えることで、MOXF6/MOXF8本体のモードやプログラムの設定と外部MIDI機器をコントロールするための設定を同時に切り替えることができます。たとえば、ライブステージなどで、MOXF6/MOXF8本体でソングを再生したり、パフォーマンスを演奏しながら、多数の外部MIDI音源を次々に切り替えて演奏する、といったことが可能になります。

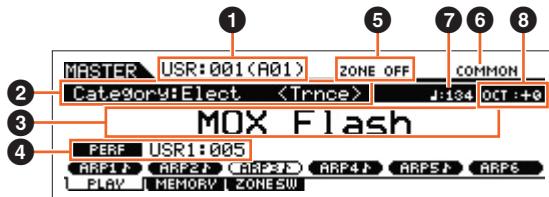
マスター プレイ

マスター プレイはマスター モードの入口にあたり、他のモードから[MASTER]ボタンを押してマスター モードに入る と、必ずこの画面が表示されます。

手順

[MASTER]ボタンを押します。

[F1] PLAY (プレイ)



① マスター プログラム ナンバー (グループ/ナンバー)

選択中のマスター プログラム ナンバーを表示します。001~128の通し番号になります。

② メイン カテゴリー <サブ カテゴリー>/ボイス

選択中のマスター プログラムがボイスまたはパフォーマンスの場合、選択中のボイス/パフォーマンスに設定されてい るメイン カテゴリーとサブ カテゴリーを表示します。選択中のマスター プログラムがソングまたはパターンの場合、こ こには現在選択中のトラックに割り当てられているボイスを表示します。

③ マスター プログラム ネーム

選択中のマスター プログラムの名前を表示します。

④ モード

選択中のマスター プログラムで設定されているモードを表示します。本体の状態が表示されているモードに切り替わります。VOICE (ボイスモード)、PERF (パフォーマンス)、PATTERN (パターン)、SONG (ソング)の4つの状態があ ります。

⑤ ゾーンスイッチ

「ZoneSwitch (ゾーンスイッチ)」(129ページ)の設定を表示します。

⑥ カレント パート/カレント トラック

選択中のマスター プログラムがパフォーマンスの場合、現在選択中のパート(カレント パート)が表示されます。選択中のマスター プログラムがソングまたはパターンの場合、現在選択中のトラックが表示されます。選択中のマスター プロ グラムがボイスの場合は何も表示されません。

⑦ ♩ (アルペジオ テンポ)

選択中のマスター プログラムに設定されているアルペジオのテンポが表示されます。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます (タップ テンポ機能)。

⑧ OCT (オクターブ)

鍵盤の音程のオクターブ値が表示されます。

マスター モード

マスター プレイ

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

マスター エディット

コモン エディット

[F1] NAME

ゾーン エディット

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

マスター ジョブ

[F1] INIT

[F4] BULK

[SF1] ARP1(アルペジオ1)～[SF6] ARP6 (アルペジオ6)/ [SF1] SCN1(シーン1)～[SF6] SCN6 (シーン6)

選択中のマスター プログラムがボイス、パフォーマンスまたはパターンの場合は、[SF1]～[SF6]にアルペジオ タイプが登録されます。8分音符(♪)マークが表示されているボタンにはアルペジオ タイプが割り当てられていて、演奏中にワンタッチで呼び出せます。

選択中のマスター プログラムがソングの場合は、[SF1]～[SF6]にシーンが登録されます。トラックのミュート/ソロなどの設定が、演奏中のワンタッチで呼び出せます。

NOTE アルペジオの登録についてはアルペジオエディット画面で行ないます。またシーンの登録については、「ソングシーンの登録」([98ページ](#))をご参照ください。

[F2] MEMORY (メモリー)

Mode (モード)

マスターナンバーを選んだときに呼び出されるモードを設定します。

設定値: Voice, Performance, Song, Pattern

Memory (メモリー)

マスターを選んだときに呼び出されるプログラムナンバーを設定します。

設定値: 「Mode」 = 「Voice」の場合 ボイスバンク/ナンバーに従って選びます。
 「Mode」 = 「Performance」の場合 パフォーマンスバンク/パフォーマンスナンバーを選びます。
 「Mode」 = 「Song」の場合 ソングナンバーを選びます。
 「Mode」 = 「Pattern」の場合 パターンナンバーを選びます。

[F3] ZONE SW (ゾーンスイッチ)

ZoneSwitch (ゾーンスイッチ)

ゾーン機能の使う(on)/使わない(off)を設定します。ゾーン機能については、[130ページ](#)をご参考ください。

設定値: off, on

NOTE ボイスモード、パフォーマンスマードを登録している場合でon (オン)に設定した場合、初期設定ではゾーン1だけで登録したボイス/パフォーマンスを演奏できます。登録したボイス/パフォーマンスを使った鍵盤演奏は、マスター エディットでの設定により、ゾーン2～4で行なうこともできます。

ZoneKnob (ゾーンノブ)

「ZoneSwitch」が「on」の場合に、パネル上のノブ1～8をゾーンエディットの設定で機能させるか(on)、選択中のプログラムのモードで割り当てられた設定に従うか(off)、を設定します。

設定値: off, on

NOTE 「ZoneSwitch」が「on」の場合に、ノブファンクションボタン1とノブファンクションボタン2を同時に押すことでも、「ZoneKnob」パラメーターをオン/オフできます。このパラメーターがオンの場合は、ノブファンクションボタン1とノブファンクションボタン2のLEDは消灯します。

HINT

各ゾーンでの、インターナルスイッチ/エクスターナルスイッチ([130ページ](#))のオン/オフを簡単に設定できます。

次の状態のとき、

マスター プレイ	
Mode	Song
ZoneSwitch	on

[PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押すと、

[1]～[4]ボタン	ZONE1～ZONE4のIntSwオン/オフの切り替え
[9]～[12]ボタン	ZONE1～ZONE4のExtSwオン/オフの切り替え

操作ができます。

NOTE [1]～[4]、[9]～[12]ボタンの点灯/消灯により各ゾーンのインターナルスイッチとエクスターナルスイッチのオン/オフ状態が確認できます。

マスター モード

マスター プレイ

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

マスター エディット

コモン エディット

- [F1] NAME

ゾーン エディット

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

マスター ジョブ

- [F1] INIT
- [F4] BULK

マスターエディット

マスターエディットでは、マスタープログラムを構成するさまざまなパラメーターの値を変更してマスタープログラムを作り変えます。マスターモードでは、鍵盤を最大4つの領域(ゾーン)に分け、それぞれの領域(ゾーン)に異なるMIDIチャンネルを割り当てたり、ノブやコントロールスライダーの機能を変えたりすることができます。これにより、1台の鍵盤でマルチ音源の複数パートを同時に鳴らしたり、内部音源と外部音源の鳴らし分けができるなど、マスターkeyボードが複数あるかのように使用できます。マスタープログラムを作り変えるマスターエディットは、すべてのゾーンに共通するパラメーターを設定するコモンエディットと、ゾーンを構成するパラメーターをゾーンごとに設定するゾーンエディットの2種類に分かれます。ここでは、コモンエディットとゾーンエディットのそれぞれのパラメーターについて説明します。

コモンエディット

手順

[MASTER] → マスター選択 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] NAME (ネーム)

マスター名を設定します。名前の入力方法について詳しくは取扱説明書の「基本操作」をご参照ください。

ゾーンエディット

手順

[MASTER] → マスター選択 → [EDIT] → ナンバー [1]～[4]

[F1] TRANS (トランスマッチ)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージの、送信に関する設定を行ないます。

TransCh (トランスマッチチャンネル)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、MIDI出力するときのチャンネルを設定します。

設定値: 1～16

IntSw (インターナルスイッチ)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、本体内部の音源へ送信するか(on)、しないか(off)を設定します。

設定値: off, on

ExtSw (エクステナルスイッチ)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、外部へMIDI出力するか(on)、しないか(off)を設定します。

設定値: off, on

[F2] NOTE (ノート)

各ゾーンでの鍵盤に関する設定を行ないます。

Octave (オクターブ)

各ゾーンの鍵盤の音高をオクターブ単位でシフトします。上下に3オクターブずつシフトできます。

設定値: -3～+0 (標準)～+3

Transpose (トランスポーズ)

各ゾーンの鍵盤の音高を半音単位で移調します。

設定値: -11～+0 (標準)～+11

NoteLimitH, L (ノートリミットハイ、ロー)

各ゾーンの発音鍵域(最低音と最高音)を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で音を鳴らします。

設定値: C-2～G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートリミットを設定できます。

マスターモード

マスタークリエイティブ

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

マスターエディット

コモンエディット

▶ [F1] NAME

ゾーンエディット

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

マスタージョブ

[F1] INIT

[F4] BULK

[F3] TX SW (トランスマットスイッチ)

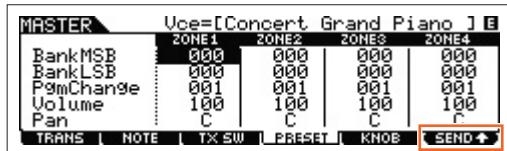
各ゾーンでの演奏で発生したコントロールチェンジやプログラムチェンジなどを、送信する(オン)か、しない(オフ)かを設定します。設定用の画面が下記2種類あり、[SF6]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。

- 4つのゾーンのオン/オフ状況を比較しながら設定できる画面
- 1つのゾーンの全パラメーターを設定する画面

設定値: 下記参照

Bank (TG)	バンクセレクトMSB/LSBを内部音源に送るかどうかを設定します。
PC (TG)	プログラムチェンジを内部音源に送るかどうかを設定します。
Bank (MIDI)	バンクセレクトMSB/LSBを外部にMIDI出力するかどうかを設定します。
PC (MIDI)	プログラムチェンジを外部にMIDI出力するかどうかを設定します。
PB (ピッチベンド)	ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
MW (モジュレーションホイール)	モジュレーションホイール操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
FC1 (フットコントローラー 1)	別売のフットコントローラーを取り付け、足で操作したときに発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Sus (サステイン)	コントロールナンバー 64 (サステイン)のMIDIメッセージを内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。ドラムボイスが選択されているパートに対しては設定できません。
FS (フットスイッチ)	別売のフットスイッチをFOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付け、足で操作したときに発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Knob (ノブ)	ノブ操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
A.Func1 (アサイナブルファンクション1)/A.Func2 (アサイナブルファンクション2)	ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンを押して発生するMIDIメッセージを内部音源に送るかどうかを設定します。
Vol/Exp (ボリューム/エクスプレッション)	ボリューム設定を、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Pan (パン)	パン設定を、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

[F4] PRESET (プリセット)



マスターナンバーを変更したときに、各ゾーンから音源へ送信するMIDIメッセージを設定します。

NOTE [F6] SENDボタンで、この画面での設定をすぐにMIDI出力するかしないかを選択できます。[F6] SENDをオン()にしておけば、リアルタイムで各MIDIメッセージのパラメーターの変更がMIDI出力されます。オフ()の場合は、一度エディット内容を保存してマスターを選びなおしたときに、はじめて各MIDIメッセージの設定がMIDI出力されます。ただし、[F1] TRANSや[F3] TX SWでオフに設定されているパラメーターは出力されません。

BankMSB (バンクセレクトMSB)

BankLSB (バンクセレクトLSB)

PgmChange (プログラムチェンジ)

この3つのMIDIメッセージを設定することで、各ゾーンのボイスの初期設定を行ないます。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」の「Voice List」をご参照ください。

Volume (ボリューム)

各ゾーンの音量の初期設定を行ないます。

設定値: 0~127

Pan (パン)

各ゾーンのパン(ステレオ定位)の初期設定を行ないます。

設定値: L64 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)

マスター mode

マスター プレイ

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

マスター エディット

コモン エディット

[F1] NAME

ゾーン エディット

[F1] TRANS

[F2] NOTE

▶ [F3] TX SW

▶ [F4] PRESET

[F5] KNOB

マスター ジョブ

[F1] INIT

[F4] BULK

[F5] KNOB (ノブ)

CtrlKnobUp (コントロールノブ アッパー)

CtrlKnobLo (コントロールノブ ロワー)

マスタークリエイティブの[F3] ZONE SW画面で、「ZoneKnob」 = 「on」と設定された場合(コントロールファンクションボタンすべてのランプが消灯している場合)にのみ有効な設定で、各ゾーンのノブが音源に送るコントロールナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

マスタークリエイティブ

マスター設定の初期化など、データ制作のサポートとなる機能(クリエイティブ)を実行するモードです。

各クリエイティブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してクリエイティブを実行します。

[F1] INIT (イニシャライズ)

マスターの初期設定データを呼び出す(イニシャライズする)ことができます。全マスターデータ、コモンデータ、ゾーン設定データなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類を指定することができます。すでに作成されているマスターを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのマスターを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類: All、Common、Zone

All (オール)	マスターのすべての設定データを初期化します。						
Common (コモン)	コモンエディットで設定されたデータを初期化します。						
Zone (ゾーン)	ゾーン設定をイニシャライズ(初期化)します。ゾーン設定のイニシャライズ(初期化)では、以下の3つのタイプから選びます。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Split (スプリット)</td> <td style="padding: 5px;">ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を高音域と低音域の2つに分けた設定をします。UpperCh (アッパー・チャンネル)で高音域側の送信チャンネル、LowerCh (ローワー・チャンネル)で低音域側の送信チャンネルを設定し、SplitPoint (スプリットポイント)で高音域と低音域の境界点(C -2~G8)を設定します。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">4Zone (4つのゾーン)</td> <td style="padding: 5px;">4つのゾーンすべてに任意の初期設定を行ないます。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Layer (レイヤー)</td> <td style="padding: 5px;">ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を2つの設定で重ねます。UpperCh (アッパー・チャンネル)、LowerCh (ローワー・チャンネル)でそれぞれの送信チャンネルを設定します。</td> </tr> </table>	Split (スプリット)	ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を高音域と低音域の2つに分けた設定をします。UpperCh (アッパー・チャンネル)で高音域側の送信チャンネル、LowerCh (ローワー・チャンネル)で低音域側の送信チャンネルを設定し、SplitPoint (スプリットポイント)で高音域と低音域の境界点(C -2~G8)を設定します。	4Zone (4つのゾーン)	4つのゾーンすべてに任意の初期設定を行ないます。	Layer (レイヤー)	ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を2つの設定で重ねます。UpperCh (アッパー・チャンネル)、LowerCh (ローワー・チャンネル)でそれぞれの送信チャンネルを設定します。
Split (スプリット)	ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を高音域と低音域の2つに分けた設定をします。UpperCh (アッパー・チャンネル)で高音域側の送信チャンネル、LowerCh (ローワー・チャンネル)で低音域側の送信チャンネルを設定し、SplitPoint (スプリットポイント)で高音域と低音域の境界点(C -2~G8)を設定します。						
4Zone (4つのゾーン)	4つのゾーンすべてに任意の初期設定を行ないます。						
Layer (レイヤー)	ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を2つの設定で重ねます。UpperCh (アッパー・チャンネル)、LowerCh (ローワー・チャンネル)でそれぞれの送信チャンネルを設定します。						

[F4] BULK (バルクダンプ)

現在選ばれているマスターのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。

[ENTER]ボタンを押すと確認画面が表示されるので、そのあとさらに[ENTER]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。設定は、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 「DeviceNo.」)で行ないます。

マスタークリエイティブ

マスタークリエイティブ

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

マスタークリエイティブ

コモンエディット

[F1] NAME

ゾーンエディット

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

マスタークリエイティブ

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

リモートモード

リモートモードでは、DAWソフトウェアやソフトシンセサイザーをパネル操作でリモートコントロールできます。パネル上のファンクションボタンによるトランスポート(プレイ、ストップなど)やノブなどを活用することで、通常マウスやキーボードを使って行なう操作をリアルタイムでコントロールでき、ストレスのないスムーズな音楽制作を実現します。

リモート機能では、Cubase、Logic Pro、SONAR、Digital Performerの4種類のDAWソフトウェアをコントロールできます。リモートモードの設定はユーティリティモードのREMOTE画面で行ないます。

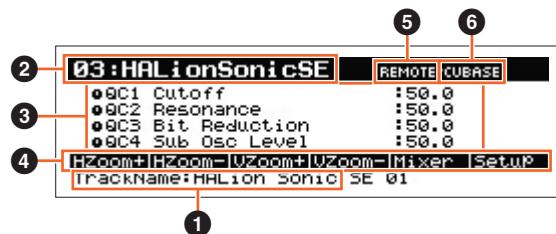
手順

[DAW REMOTE]ボタンを押します。

NOTE リモートモードから抜ける場合は、[DAW REMOTE]ボタンを再度押します。

NOTE リモートコントロールできるDAWソフトウェアのバージョンについては、取扱説明書の「仕様」をご参照ください。

リモート画面



① TrackName (トラックネーム)

リモート対象のDAWがCubaseの場合に、Cubaseのカレントトラック名を表示します。

② コントロールテンプレートナンバー、テンプレート名称

MOXF6/MOXF8では、VSTインストゥルメントの操作に最適な機能をノブ1～4に割り当てるコントロールテンプレートが50個用意されています。ここでは、これらのコントロールテンプレートの切り替えができます。

NOTE コントロールテンプレートを編集するにはMOXF6/MOXF8リモートエディターを使用します。MOXF6/MOXF8リモートエディターは、以下のURLからダウンロードしてお使いください。操作方法などについては、MOXF6/MOXF8リモートエディターに付属のPDFマニュアルをご参照ください。

<http://download.yamaha.com/jp/>

NOTE リモート対象のDAWがCubaseの場合、Cubase上でVSTインストゥルメントを切り替えると、MOXF6/MOXF8で選択していたコントロールテンプレートも連動して切り替わります。リモート対象のDAWがCubase以外の場合は、DAW上のVSTインストゥルメントを切り替えてMOXF6/MOXF8のコントロールテンプレートは連動して切り替わらないので、DAW上のVSTインストゥルメントに合わせてコントロールテンプレートを手動で切り替える必要があります。

③ パラメーター名

本体パネル上のノブ1～8でコントロールできるパラメーターを表示します。

④ ファンクション名

[SF1]～[SF6]ボタンに割り当てられているCubase上の機能名を表示します。

⑤ テンプレートごとのノブアウトプットセレクトの値

各リモートテンプレートに設定されているノブアウトプットセレクトの値を表示します。リモートテンプレートのノブアウトプットセレクトはMOXF6/MOXF8リモートエディターで設定します。ただし、下記のいずれかの場合は「CC」と表示されます。

- リモート対象のDAWがCubase以外のとき
- 本体の「MIDI IN/OUT」パラメーター（[149ページ](#)）が「MIDI」に設定されているとき
- USBケーブルが抜かれているとき

⑥ リモート対象のDAWソフトウェア名

ユーティリティモード（[141ページ](#)）で設定した、リモート対象のDAWソフトウェア名を表示しています。

リモートモード

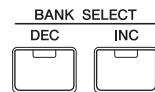
リモート画面

リモートコントロール 機能一覧

リモートコントロール機能一覧

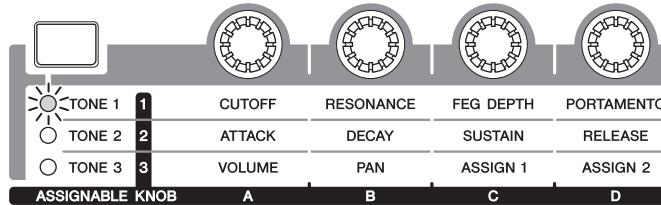
VSTインストゥルメントのコントロールテンプレートを切り替える

BANK SELECT[DEC]/[INC]ボタンを押してMOXF6/MOXF8で用意されているコントロールテンプレートナンバーを切り替えます。



ノブ1～4の機能を切り替える

ノブファンクションボタン1を押すことで、選択中のコントロールテンプレートにおいて、ノブ1～4に割り当てる機能を「1」、「2」、「3」の順に切り替えることができます。各機能は選択されているコントロールテンプレートによって異なります。詳細はMOXF6/MOXF8リモートエディターでご確認ください。また、ノブに現在割り当てられている機能に該当するランプは点灯します。さらに画面にその機能が表示されている場合は、ランプが点滅します。

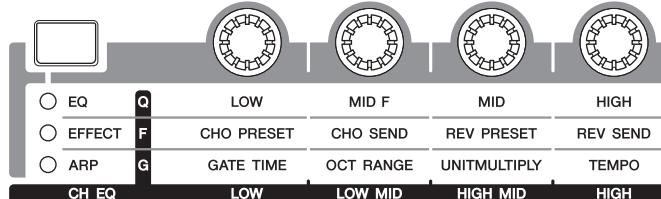


NOTE [SHIFT]ボタンを押しながらノブファンクションボタン1を押すとノブ1～4の機能が「1」に設定されます。

NOTE コントロールテンプレートを編集するにはMOXF6/MOXF8リモートエディターを使用します。

ノブ5～8の機能を切り替える

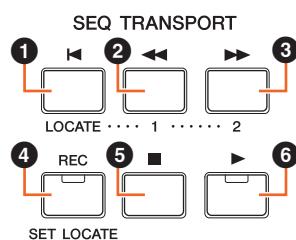
ノブ5～8は、リモート対象のDAWがCubaseの場合のみ機能します。ノブファンクションボタン2を押すことで、ノブ5～8に割り当てるEQ機能を「Q」(キュー)、「F」(フリケンシー)、「G」(ゲイン)の順に切り替えることができます。またノブ5～8は、順にLOW(ロー)、LOW MID(ローミッド)、HIGH MID(ハイミッド)、HIGH(ハイ)の周波数帯域をコントロールします。このノブの操作はCubase上のトラックEQパラメーターと連動します。ノブに現在割り当てられている機能に該当するランプは点灯します。さらに画面にその機能が表示されている場合は、ランプが点滅します。



NOTE [SHIFT]ボタンを押しながらノブファンクションボタン2を押すとノブ5～8の機能が「Q」に設定されます。

トランスポート操作

SEQ TRANSPORTボタンがDAWのトランスポートとして働きます。

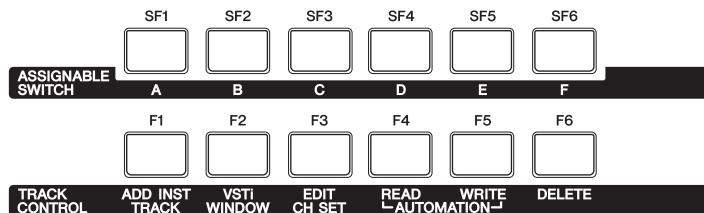


- ① トップ(先頭に戻る)
- ② リワインド(巻き戻し)
- ③ フォワード(早送り)
- ④ 録音
- ⑤ 停止
- ⑥ 再生

ファンクションボタンを使って操作する

ファンクションボタンとサブファンクションボタンを使って、DAW上の機能を操作できます。リモート対象のDAWがCubaseの場合は、Cubase上の最適な機能が各ボタンに割り当てられています。ここでは、Cubaseをリモート対象とする場合のファンクションボタンの機能について説明します。

NOTE リモート対象のDAWがCubase以外の場合でもファンクションボタンにDAW上の機能が割り当てられますが、最適な機能が割り当てられていない可能性がありますので、あらかじめDAW上で任意の機能を割り当てたうえでファンクションボタンをご利用ください。ただし、リモート対象のDAWがDigital Performerの場合は、これらのボタンは機能しません。



リモートモード

- リモート画面
- リモートコントロール
- 機能一覧

ファンクションボタンの機能

リモート対象のDAWがCubaseの場合は、[F1]～[F6]ボタンには以下のとおり固定の機能が割り当てられます。

ボタン	パネル表記	機能
F1	ADD INST TRACK	インストゥルメントトラック追加用ダイアログの表示/非表示を切り替えます。
F2	VSTi WINDOW	選択したトラックに設定されているVSTインストゥルメントの画面の表示/非表示を切り替えます。
F3	EDIT CH SET	選択したトラックのチャンネル設定画面の表示/非表示を切り替えます。
F4	AUTOMATION READ	選択したトラックのAutomation Read ON/OFFを切り替えます。
F5	AUTOMATION WRITE	選択したトラックのAutomation Write ON/OFFを切り替えます。
F6	DELETE	削除します。

サブファンクションボタンの機能

[SF1]～[SF6]ボタンには任意の機能を割り当てることができます。リモート対象のDAWがCubaseの場合、[SF1]～[SF6]ボタンに割り当てる機能を登録できる6つのメモリーが用意されています。各メモリーに[SF1]～[SF6]ボタンの機能をそれぞれ1セットずつ登録できます。メモリー1～6を切り替えるには、本体パネル上の[A]～[F]ボタンを押します。サブファンクションボタンに割り当てる機能の編集は、Cubase上のMOXF6/MOXF8 Extension Setup画面(136ページ)で行ないます。

MOXF6/MOXF8 Extension Setup画面

[SF1]～[SF6]ボタンの機能の割り当てでは、Cubase上に表示されるMOXF6/MOXF8 Extension Setup画面で行ないます。ここでは、MOXF6/MOXF8 Extension Setup画面について説明します。

起動方法

Cubaseの[デバイス]→「MOXF6/MOXF8 Extension Setup」を選択します。MOXF6/MOXF8 Extension Setup画面が表示されます。

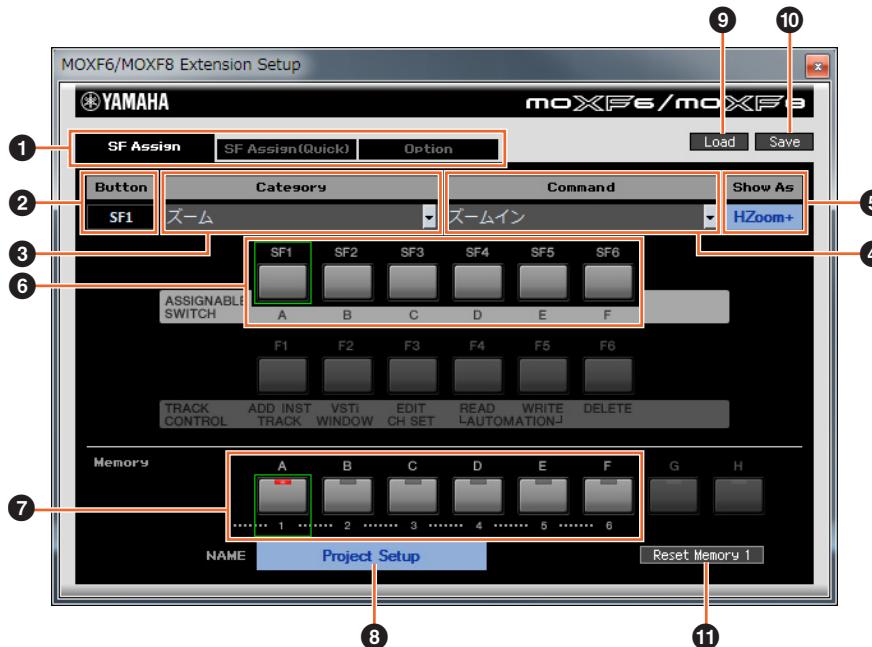
NOTE 本体パネル上のファンクションボタンの機能が初期設定で、メモリー1がボタンに設定されている場合、本体パネル上の[SF6]ボタンを押すことでも、MOXF6/MOXF8 Extension Setup画面を起動できます。

MOXF6/MOXF8 Extension Setup画面の設定について

MOXF6/MOXF8 Extension Setup画面にはSF Assign、SF Assign(Quick)、Optionの3種類の画面があり、各タブをクリックすることで画面の切り替えができます。

SF Assign画面

画面上に表示された[SF1]～[SF6]ボタンを押して、該当ボタンのみの機能を割り当てる画面です。



① [SF Assign]/[SF Assign (Quick)]/[Option]タブ

タブをクリックして画面を切り替えます。

② Button

⑥で編集対象として選択したボタンが表示されます。

③ Category

選択中のボタンに割り当てる機能のカテゴリーを選択します。

④ Command

③で設定したカテゴリーの中の機能を選択します。

⑤ Show As

④で設定した機能において、本体の画面上での表示名を設定します。最大6文字まで本体の画面上に表示できます。

⑥ [SF1]～[SF6]ボタン

本体パネルにある[SF1]～[SF6]ボタンに相当します。機能を割り当てるために、編集対象にするボタンを選択します。

リモートモード

リモート画面

リモートコントロール機能一覧

⑦ メモリー 1~6ボタン

[SF1]～[SF6]ボタンにどのメモリーの機能を割り当てるかを選択します。

⑧ メモリーネーム

⑦で選択したメモリーの名称を設定します。最大16文字まで設定できます。

⑨ Load

MOXF6/MOXF8 Extension Setup画面の設定を保存したファイルを読み込みます。

⑩ Save

Option画面以外のMOXF6/MOXF8 Extension Setup画面の設定を、1ファイルとして保存します。

⑪ Reset Memory 1/2/3/4/5/6

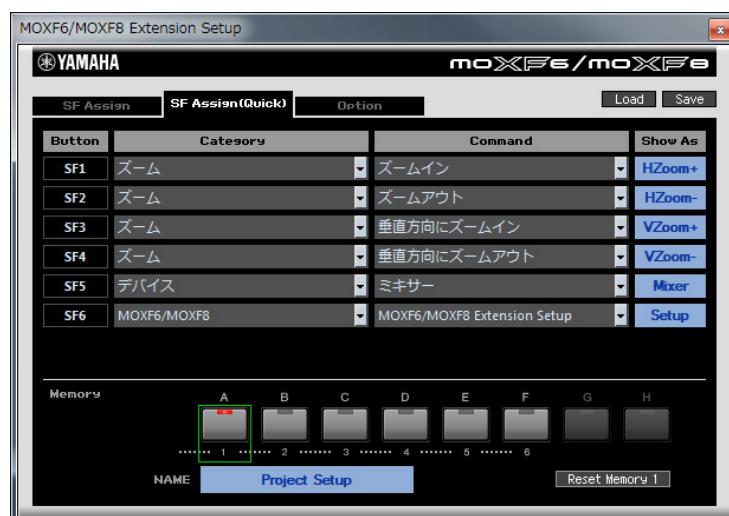
このボタンを押すと、選択中のメモリーにおける[SF1]～[SF6]ボタンの割り当てを初期設定に戻します。

■注記■

Reset Memory 1/2/3/4/5/6を押して初期化を実行することにより、選択中のメモリーに登録した[SF1]～[SF6]ボタンの機能は消去されるので、ご注意ください。

SF Assign (Quick)画面

[SF1]～[SF6]ボタンの機能を割り当てる画面です。設定項目はSF Assign画面と同様で、SF Assign (Quick)画面では[SF1]～[SF6]ボタンすべてを表示させた状態で機能の割り当てができます。

**Option画面**

ジョグ操作でCubaseのプロジェクトカーソルを動かすとき、ジョグ操作を止めた瞬間にカーソルが止まるか(オン)、滑らかに減速しながら止まるか(オフ)を設定します。

**リモートモード**

リモート画面

リモートコントロール
機能一覧

ミュート/ソロ機能

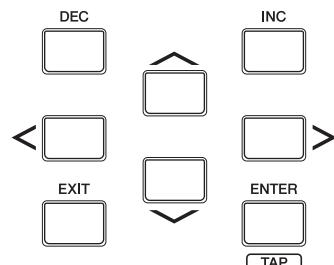
[MUTE]ボタン/[SOLO]ボタンを押すことで、Cubase上の選択中のトラックに対してミュート/ソロ機能を実行します。



カーソル移動/プログラムチェンジ機能

カーソル[<]/[^]/[▼]/[>]ボタンは、DAW上でも上下左右ボタンとして動作します。また、[EXIT]ボタンはコンピューターの[Esc]キーとして、[ENTER]ボタンはコンピューターの[Enter]キーとして動作します。

[INC]/[DEC]ボタンは、DAW上のVSTインストゥルメントのプログラムを切り替えます。ただし、リモート対象のDAWがCubaseの場合は、MOXF6/MOXF8本体の「ProgramChangeMode」(142ページ)の設定によって動作が異なります。

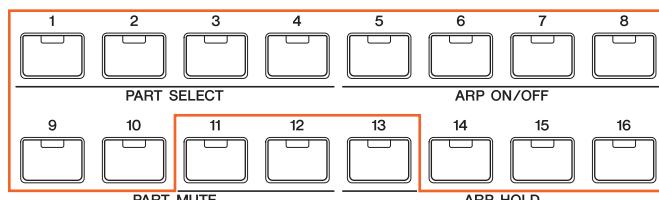


「ProgramChangeMode」の設定		機能
remote		[INC]で1つ後のプログラムを、[DEC]で1つ前のプログラムを選択します。
PC		[INC]/[DEC]で指定した番号のプログラムが選択されます。指定したプログラム番号が実際のプログラム数よりも大きくなった場合はプログラムが変更されません。また、VST3のVSTインストゥルメントの場合は[INC]/[DEC]ボタンによるプログラムの切り替えはできません。
auto		選択されているトラックが MIDI トラックで、かつ出力が VSTインストゥルメントではない場合に「PC」と同じ動作になり、それ以外は「remote」と同じ動作になります。

リモート対象のDAWがCubase以外の場合は、「ProgramChangeMode」の設定は常に「PC」に固定されます。

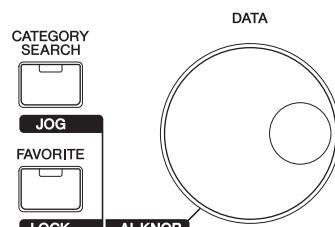
テンキー入力

ナンバー[1]～[9]ボタンはCubase上で1～9のテンキー入力として動作し、ナンバー[10]ボタンは0のテンキー入力として動作します。またナンバー[14]ボタンは「.」、[15]ボタンは「-」、[16]ボタンは「+」のテンキー入力として動作します。Cubase上のパラメーター値の入力やツール機能（鉛筆、消しゴムなど）の切り替えに使用できます。



AI KNOBによる操作

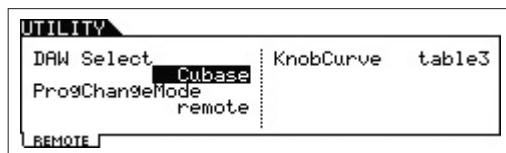
本体の[DATA]ダイアルはAI KNOBとして動作します。AI KNOBは、Cubaseの主要な画面およびプラグインソフトウェアの任意のパラメーターをコントロールしたり、ジョグ/シャトル操作として使用したりできる、マルチファンクションノブとして動作します。また[CATEGORY SEARCH]ボタンと[FAVORITE]ボタンは、[JOG]ボタンと[LOCK]ボタンとして動作します。[JOG]ボタンと[LOCK]ボタンのオン/オフ状態に応じて、AI KNOBで操作可能なパラメーターが以下のとおり変化します。



[JOG]ボタン	[LOCK]ボタン	AI KNOBの機能
オフ	オフ	Cubase上でマウスオーバーしているパラメーターを操作します。
オフ	オン	Cubaseの操作したいパラメーターにマウスポインターを合わせて[LOCK]ボタンをオンにすると、以降はマウスポインターの位置にかかわらず、ロックしたパラメーターを操作します。
オン	オフ	プロジェクトの現在位置を移動します。AI KNOBの操作をやめると同時にプロジェクトカーソルを止めるか、滑らかに減速しながら止めるかをMOXF6/MOXF8 Extension Setup画面(136ページ)で設定できます。
オン	オン	プロジェクトの現在位置を移動します。AI KNOBの操作をやめたあともプロジェクトカーソルの移動が続けます。移動を止めたい場合は、[■](ストップ)ボタンを押します。

ユーティリティ設定

[UTILITY]ボタンを押すと、リモートモード専用のユーティリティ設定ができます。各パラメーターについては、[141ページ](#)をご参照ください。



リモートモード

- リモート画面
- リモートコントロール
- 機能一覧

ユーティリティーモード

ユーティリティーモードでは、システム全体に共通した設定を行ないます。このモードは、ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンモードのサブモードとして位置付けられます。4つの各モードから[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[EXIT]ボタンを押して各モードに戻ります。

手順

[UTILITY]ボタンを押します。

ユーティリティーモード

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

ユーティリティージョブ

[F1] GENERAL (ジェネラル)

[SF1] TG (トーンジェネレーター)

本体の音源部に関連する設定です。ここで設定は、本体音源部だけに影響します。MIDI出力には影響しません。

Volume (ボリューム)

本体から出力されるサウンド全体のボリュームを設定します。

設定値: 0～127

NoteShift (ノートシフト)

本体の音源部で鳴るサウンド全体の音程を半音単位で調整します。

設定値: -24～+0～+24

Tune (チューン)

本体の音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整します。ピッチをセント単位で微調整します。

設定値: -102.4～+0.0～+102.3

SystemFxOn/OffBtn Chorus (システムエフェクト オン/オフボタン コーラス)

EFFECT ON/OFF [SYSTEM]ボタンをオンにしたときに、実際にコーラスが有効になる(オン)か、ならない(オフ)かを設定します。

設定値: off、on

SystemFxOn/OffBtn Reverb (システムエフェクト オン/オフボタン リバーブ)

EFFECT ON/OFF [SYSTEM]ボタンをオンにしたときに、実際にリバーブが有効になる(オン)か、ならない(オフ)かを設定します。

設定値: off、on

[SF2] OUTPUT (アウトプット)

L&R Gain (L&Rゲイン)

OUTPUT [L/MONO]/[R]端子からの出力ゲインを設定します。

設定値: 0dB、+6dB

USB 1/2 Gain (USB 1/2ゲイン)

USB 3/4 Gain (USB 3/4ゲイン)

USB端子の1/2チャンネルまたは3/4チャンネルからの出力ゲインを設定します。

設定値: 0dB、+6dB

[SF3] KBD (キーボード)

本体鍵盤(キーボード)に関する設定を行ないます。ここで設定は、MIDI出力に影響します。

Octave (オクターブ)

鍵盤の音高をオクターブ単位でアップ/ダウンします。パネル上のOCTAVE [-]/[+]ボタン操作と連動します。

設定値: -3～+0～+3

Transpose (トランスポーズ)

鍵盤の音程を半音単位で移調します。

設定値: -11～+0～+11

NOTE 本体の音源部が再生できる音程の範囲(C-2～G8)を超えた場合は、1オクターブ上(または下)の音が発音します。

VelCurve (ベロシティーカーブ)

鍵盤を弾く強さに対するベロシティーの出方を決める、ベロシティーカーブを設定します。本体画面に表示されるグラフの横軸は鍵盤を弾く強さ、縦軸が鍵盤から出力されるベロシティーを示しています。

設定値: norm, soft, hard, wide, fixed

norm (ノーマル) 鍵盤を弾く強さとベロシティーが比例しています。

soft (ソフト) 全体に大きなベロシティーが出やすいカーブです。

hard (ハード) 全体に大きなベロシティーが出にくいカーブです。

wide (ワイド) キータッチの弱い部分ではベロシティーをおさえ、強い部分ではベロシティーを出やすくしたカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。

fixed (フィックス) 鍵盤を弾く強さに関わりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。
次のFixedVelocityで設定した値が、一定のベロシティー値となります。

FixedVelocity (フィックスベロシティー)

鍵盤を弾く強さにかかわりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。VelCurve (ベロシティーカーブ)のパラメーターでfixedを設定した場合に限り、有効です。

設定値: 1～127

[SF4] PERF CRE (パフォーマンスクリエーター)

パフォーマンスクリエーター (パネルの[LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN]ボタン)に関する設定を行ないます。

Layer Bank (レイヤー ボイスバンク)、Layer Number (レイヤー ボイスナンバー)

パフォーマンスクリエーターのレイヤーを実行したときに、最初に割り当てられるボイスのバンクとナンバーを設定します。

Split Bank (スプリット ボイスバンク)、Split Number (スプリット ボイスナンバー)

パフォーマンスクリエーターのスプリットを実行したときに、最初に割り当てられるボイスのバンクとナンバーを設定します。

Split Lower/Upper (スプリットロワー / アッパー)

パフォーマンスクリエーターでスプリットを実行したときに割り当てられるボイスを、すべての鍵盤に割り当てる(both)か、スプリットポイント未満の鍵盤に割り当てる(lower)か、スプリットポイント以上の鍵盤に割り当てる(upper)か、を設定します。

設定値: both, lower, upper

DrumAssign Bank (ドラムアサイン ボイスバンク)、Number (ドラムアサイン ボイスナンバー)

パフォーマンスクリエーターのドラムアサインを実行したときに、最初に割り当てられるボイスのバンクとナンバーを設定します。

ConfirmPopup (コンファーム ポップアップ)

ボイスモードでエディットマーク(■)が表示されている場合にパフォーマンスクリエーターを実行すると、エディット中のデータが破棄されます。このパラメーターは、その場合にパフォーマンスクリエーター実行前の確認画面を表示するかどうかを設定します。

設定値: off, on

[SF5] REMOTE (リモート)

リモートの設定を行ないます。パネルの[DAW REMOTE]ボタンを押してリモートモードに入った状態で[UTILITY]ボタンを押した場合は、このREMOTE画面だけが表示されます。

DAW Select (DAWセレクト)

接続しているコンピューター上で使用しているDAWソフトウェアの種類を設定します。「DAW Select」を切り替えたときに、リモート設定が確定されます。

設定値: Cubase、LogicPro、DigiPerf、SONAR

ユーティリティーモード

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

ユーティリティージョブ

ProgChangeMode (プログラムチェンジモード)

パネルの[INC]/[DEC]ボタンまたは[DATA]ダイアルを操作したときに、MIDIポート1に指定したプログラムナンバーを送信する(PC)か、MIDIポート2にプログラムナンバーの増減を送信する(remote)か、リモート対象が何かによって「PC(プログラムチェンジ)」を送信するか「remote(リモート)」を送信するかを自動的に切り替える(auto)か、を設定します。「remote」の送信は、リモート対象がCubase上のVSTインストゥルメントの場合のみ実行されます。

設定値: auto、PC、remote

NOTE 「DAW Select」が「Cubase」以外に設定されている場合は、「ProgChangeMode」は「PC」に固定されます。

[SF6] OTHER (アザー)

Mic/Line (マイク/ライン)

A/D INPUT [L]/[R]端子の入力ゲインをマイクにするかラインにするかを設定します。

設定値: mic、line

mic (マイク).....マイク、ギター、ベースなど、出力レベルの低い機器を接続した場合に設定します。

line (ライン).....シンセサイザーやオーディオ機器など、出力レベルの高い機器を接続した場合に設定します。

CtrlReset (コントローラーリセット)

ボイスを切り替えた場合、コントローラー(モジュレーションホイール、アフタータッチ、フットコントローラー、ブレスコントローラー、ノブなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。

設定値: hold (ホールド)、reset (リセット)

「reset」にした場合のボイス切り替え時のコントローラーのリセット値は以下のとおりです。

ピッチベンド	中央
モジュレーションホイール	最小
アフタータッチ	最小
フットコントローラー	最大
フットスイッチ	オフ
リボンコントローラー	中央
ブレスコントローラー	最大
アサインブルファンクション	オフ
エクスプレッション	最大

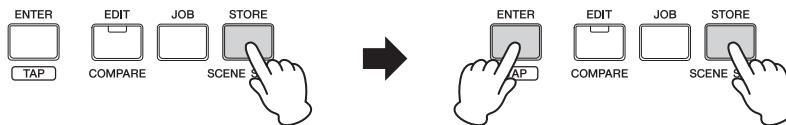
PowerOnMode (パワーオンモード)

電源を入れたときに表示されるモードを設定します。

設定値: performance、voice (USR1)、voice (PRE1)、voice (GM)、master、STORE+ENTER

値を「STORE+ENTER」に設定した場合、起動時にお好みのモード(ボイス/パフォーマンス/マスター/ソング/パターン)とプログラムナンバーの画面を呼び出すことができます。

画面を設定するには、[STORE]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押します。



AutoOff (オートパワーオフタイム)

本体が一定時間操作されなかった場合に、電源が自動的に切れるまでの時間を設定します。初期値は「30min」です。

設定値: off (オートパワーオフ解除)、5min、10min、15min、30min、60min、120min (分)

NOTE 一番左端の鍵盤を押しながら電源を起動することで、このパラメーターを「off」に設定できます。この操作により、自動的に「off」の設定が保存されます。

Knob FuncDispSw (ノブ ファンクション ディスプレイスイッチ)

パネルのノブファンクションボタンを押したときに、ノブに割り当てられている機能とその設定値を表示するKNOB FUNCTION画面を表示するかしないかを設定します。

設定値: off、on



ノブファンクションボタンを押したときに表示されるKNOB FUNCTION画面

ユーティリティモード

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

ユーティリティージョブ

Knob DispTime (ノブ ディスプレイタイム)

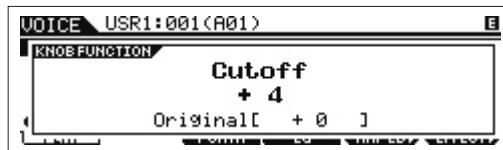
パネル上のノブを操作したときに、操作したノブに割り当てられている機能とその設定値を表示するKNOB FUNCTION画面を表示するかしないか、また表示する場合は何秒間表示させるかを設定します。

設定値: off、1 sec、1.5 sec、2 sec、3 sec、4 sec、5 sec、keep

off.....KNOB FUNCTION画面を表示しません。

1 sec~5 sec.....ノブを回すことにより、KNOB FUNCTION画面を1~5秒間表示し、その後自動的に閉じます。

keep.....ノブを回すことによりKNOB FUNCTION画面を表示します。他の画面に移るか、[ENTER]ボタン/[EXIT]ボタンを押すと、KNOB FUNCTION画面は閉じます。



ノブを操作したときに表示されるKNOB FUNCTION画面

Knob Curve (ノブ カーブ)

ノブの加速感度を5段階で設定します。値を大きくするほど感度が高くなり、少し動かすだけで数値を大きく動かすことができます。

設定値: table1~table5

LCD Mode (LCDモード)

LCDの反転表示を切り替えます。

設定値: normal (ノーマル)、reverse (リバース)

LCD Contrast (LCDコントラスト)

LCDのコントラストを調整します。

設定値: 1~16

ユーティリティーモード

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

ユーティリティージョブ**[F2] VOICE (ボイス)**

ボイスモードからユーティリティーモードに入った場合だけ呼び出せる画面です。全ボイス共通の設定を行ないます。

[SF1] MFX (マスター効果)

ボイスモードでの、全ボイスに共通のマスター効果設定を行ないます。設定できるパラメーターについては、パフォーマンスマードのコモンエディットと同じです(60ページ)。

[SF2] MEQ (マスター EQ)

ボイスモードでの、全ボイス共通のマスターイコライザー設定をします。5バンドの帯域 (LOW、LOWMID、MID、HIGHMID、HIGH)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。設定できるパラメーターについては、パフォーマンスマードのコモンエディットと同じです(61ページ)。

[SF3] ARP CH (アルペジオチャンネル)

MIDIOutSwitch (MIDIアウトプットスイッチ)

ボイスモードにおいて、アルペジオ再生データをMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定します。

設定値: off、on

TransmitCh (トランスミットチャンネル)

ボイスモードにおける、アルペジオ再生データのMIDI出力チャンネルを設定します。

設定値: 1~16

[F2] SEQ (シーケンサー)

ソングモード/パターンモードからユーティリティモードに入った場合だけ呼び出せる画面で、シーケンサー機能全般に関する設定を行ないます。

[SF1] CLICK (クリック)

ソング/パターンの、録音/再生時のクリック音(メトロノーム音)に関する設定を行ないます。

Mode (モード)

どの状態でクリック音(メトロノーム音)を鳴らすかを設定します。

設定値: off, rec, rec/play, all

- off クリック音を鳴らしません。
- rec ソング/パターンの録音中にクリック音を鳴らします。
- rec/play ソング/パターンでは、録音中/再生中にかわらずクリック音を鳴らします。
- all 常にクリック音を鳴らします。

Beat (ビート)

クリック音を鳴らす間隔を設定します。

設定値: 16 (16分音符)、08 (8分音符)、04 (4分音符)、02 (2分音符)、01 (全音符)

Volume (ボリューム)

クリック音のボリュームを設定します。

設定値: 0~127

Type (タイプ)

クリック音の種類を選びます。

設定値: 1~10

RecCount (レコードカウント)

レコードモードで、[▶](プレイ)ボタンを押してから実際に録音がスタートされるまでの予備の小節数を設定します。

設定値: off ([▶](プレイ)ボタンを押すと同時に録音がスタートする)、1meas ~ 8meas

NOTE クリック音は内部音源を使うので、その再生によって同時発音数が消費されます。

[SF2] FILTER (MIDIフィルター)

MIDI入力/出力されるイベントの中から、カットする(フィルターをかける)ものを設定します。MIDI出力についてはソング/パターンの再生データに対する設定になります。ボイス、ボイスエディット、エフェクトの設定やノブ、鍵盤演奏によるMIDIイベントは、ここで設定に関係なくMIDI出力されます。

フィルターをかけるMIDIイベント

Note (ノート)、PgmChange (プログラムチェンジ)、CtrlChange (コントロールチェンジ)、PB (ピッチベンド)、ChAt (チャンネルアフタータッチ)、PolyAT (ポリフォニックアフタータッチ)、Exclusive (エクスクルーシブ)

[SF3] OTHER (アザー)

PtnQuantize (パターン クオント化)

パターン再生中にパターンナンバー やセクションを変更した場合の、実際に切り替わるタイミングを設定します。

設定値: 1 (小節単位)、1/2 (2分音符単位)、1/4 (4分音符単位)、1/8 (8分音符単位)、1/16 (16分音符単位)

PtnTempoHold (パターンテンポ ホールド)

パターンデータ上のテンポ設定を無視して一定とする(on)か、パターンデータ上のテンポ設定に従う(off)かを設定します。パターン再生中に、テンポを変えずにパターンナンバーを切り替えたい場合にonに設定すると便利です。

設定値: off, on

NOTE パターンチェーン上のテンポについては、このパラメーター設定の影響を受けません。

SongEventChase (ソングイベントチェイス)

ソングを途中から再生したり早送り/巻き戻しする場合などに、特定のイベントが読み飛ばされないようにします。

イベントチェイスを設定したイベントは、早送り/巻き戻しをしても、正しく再現されるようになります。

設定値: off、PC (プログラムチェンジ)、PC+PB+Ctrl (プログラムチェンジ+ピッチベンド+コントロールチェンジ)、all (すべてのイベント)

ユーティリティモード

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

ユーティリティージョブ

NOTE 「off」以外に設定すると、ソングを途中から再生する場合も、指定したイベントを曲のはじめから高速で再生する状態になります。そのためスタートしてから曲が始まるまでに多少時間がかかったり、早送り/巻き戻しのスピードが遅くなったりする場合があります。

NOTE 「all」に設定すると、MIDI [OUT]端子から大量のMIDIデータが送出されて、外部MIDI機器がMIDIエラーを起こす場合があります。

LoadMix (ロードミックス)

パターンを切り替えたときに、ミキシング設定データを呼び出すか(on)、呼び出さないか(off)を設定します。

設定値: off, on

NOTE ソングチェーン再生時にソング/パターンが切り替わった場合でも、このパラメーター設定は有効です。

[SF6] MEMORY (メモリー)

シーケンサーのメモリー残量を表示します。

[F3] VCE A/D (ボイスA/Dインプット)

ボイスモードのときの、A/D INPUT [L]/[R]端子からのオーディオ入力の、ボリューム/パン、インサーションエフェクトに関する設定を行ないます。設定できるパラメーターについては、パフォーマンスマードのコモンエディットと同じです(62ページ)。

[F4] CTL ASN (コントロールアサイン)

[SF1] ASSIGN (アサイン)

システム全体に共通の、コントローラーアサインの設定をします。パネル上のノブや外部コントローラーなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てて使用できます。たとえば、ノブのASSIGN 1/2を使ってエフェクトの深さをコントロールしたり、外部フットコントローラーを使ってモジュレーションをかけたりすることができます。これらのコントロールチェンジナンバーの割り当てをコントローラーアサインと呼びます。

NOTE 本体に搭載されていないコントローラーについては、外部シーケンサーや外部MIDIコントローラーなどによりコントロールできます。

BC (プレスコントローラー コントロールナンバー)

プレスコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

RB (リボンコントローラー コントロールナンバー)

リボンコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

FC1 (フットコントローラー 1 コントロールナンバー)

[FOOT CONTROLLER]端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーです。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はフットコントローラーが操作されたものとみなします。

設定値: off, 1~95

FC2 (フットコントローラー 2 コントロールナンバー)

フットコントローラー2として外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

AS1 (アサイナブル1 コントロールナンバー)

AS2 (アサイナブル2 コントロールナンバー)

ノブのASSIGN 1/2を操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はASSIGN 1/2ノブが操作されたものとみなします。

設定値: off, 1~95

AF1 (アサイナブルファンクション1 コントロールナンバー)

AF2 (アサイナブルファンクション2 コントロールナンバー)

ユーティリティーモード

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

ユーティリティージョブ

ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンが操作されたものとみなします。

設定値: off, 1~95

[SF2] FT SW (フットスイッチ)

FOOT SWITCH端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生する、コントロールナンバーを設定します。

FS (フットスイッチ コントロールナンバー)

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生する、コントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はフットスイッチが操作されたものとみなします。

設定値: off, 1~95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

SustainPedal (フットスイッチ サステインペダル セレクト)

リアパネルのFOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続するフットスイッチの種類を選びます。

FC3をお使いの場合

ハーフダンパー対応のFC3をお使いの場合、「FC3 (Half On)」を選んでください。ハーフダンパー演奏しない場合は、「FC3 (Half Off)」を選んでください。

FC4、FC5をお使いの場合

「FC4/5」を選んでください。FC4やFC5では、フットスイッチを使ったハーフダンパー演奏はできません。

設定値: FC3 (Half On), FC3 (Half Off), FC4/5

NOTE 外部MIDI機器からコントロールチェンジを使ってハーフダンパー演奏することもできます。その場合、サステインペダルセレクトの設定は必要ありません。

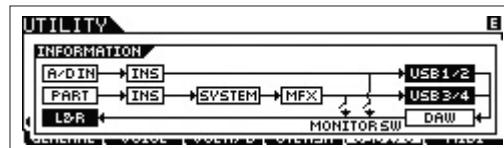
[F5] USB I/O

Mode (モード)

オーディオ信号の入出力の結線を設定します。以下3種類の結線に設定できます。

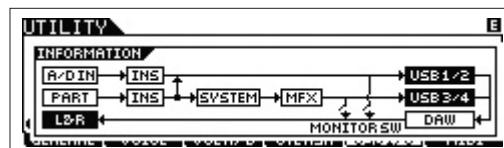
設定値: VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST..... 本体音源からのオーディオ信号とA/D INPUT [L]/[R]端子から入力されたオーディオ信号がUSB端子の別々のステレオチャンネル(「USB 1/2」と「USB3/4」)から出力されます。出力チャンネルとして2ステレオチャンネル(4チャンネル)使用するモードです。MOXF6/MOXF8エディターVSTを使用する場合は、この設定にしてください。



2StereoRec 本体音源からのオーディオ信号とA/D INPUT [L]/[R]端子から入力されたオーディオ信号とでUSB端子の2つのステレオチャンネル(4チャンネル)を使用できます。A/D INPUT [L]/[R]端子から入力されたオーディオ信号の出力チャンネルは「USB 1/2」で固定されていますが、本体音源からのオーディオ信号の出力チャンネルは、パートによって「USB 1/2」にするか「USB 3/4」にするかを設定できます。この設定は、パフォーマンスの場合はコモンエディットの「USB OUTPUT SELECT」(61ページ)、ソング/パターンの場合はミキシングコモンエディットの「USB OUTPUT SELECT」(116ページ)で行ないます。

NOTE ボイスモードの場合は、本体音源からのオーディオ信号の出力チャンネルは「USB3/4」に固定されます。



ユーティリティモード

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

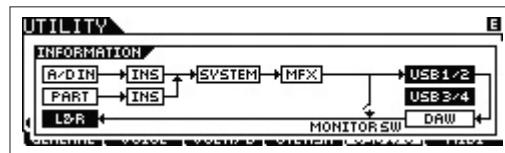
▶ [F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

[F6] MIDI

ユーティリティージョブ

1 StereoRec 本体音源からのオーディオ信号とA/D INPUT [L]/[R]端子から入力されたオーディオ信号がUSB端子の1つのステレオチャンネル(「USB 1/2」)から一緒に出力されます。出力チャンネルとして1ステレオチャンネル(2チャンネル)のみ使用するモードです。



DirectMonitorSw A/D In&Part (ダイレクトモニタースイッチ A/Dインプット&パート)

「USB 1/2」チャンネルからコンピューターなどの外部機器に出力するオーディオ信号を本体からも再生させる(ダイレクトモニタリング)かどうかを設定します。オンにすると、「USB 1/2」チャンネルに出力されるオーディオ信号が本体のOUTPUT [L/MONO]/[R]端子と[PHONES]端子にも送られます。「USB 1/2」チャンネルに出力されるオーディオ信号は、「Mode」の設定により異なります。「Mode」が「VST」に設定されている場合は、このパラメーターは「DirectMonitorSw A/D In」と表示されます。

設定値: off, on

NOTE USBの使用可能な最大出力チャンネル数を2チャンネルにした場合は、「Mode」は「1 StereoRec」に固定されます。詳しくは、[SF1] OUT CH画面([147ページ](#))をご参照ください。

DirectMonitorSw Part (ダイレクトモニタースイッチ パート)

「Mode」が「VST」または「2 StereoRec」の場合のみ表示されます。「USB 3/4」チャンネルからコンピューターなどの外部機器に出力するオーディオ信号を本体からも再生させる(ダイレクトモニタリング)かどうかを設定します。オンにすると、「USB 3/4」チャンネルに出力されるオーディオ信号が本体のOUTPUT [L/MONO]/[R]端子と[PHONES]端子にも送られます。

設定値: off, on

[SF1] OUT CH (アウトプットチャンネル)

このボタンを押すと、USB端子の使用可能な最大出力チャンネル数を4チャンネル(2ステレオチャンネル)にするか2チャンネル(1ステレオチャンネル)にするかを設定する画面が表示されます。

接続中のコンピューターと正常に通信できない場合は、2チャンネルに設定するとコンピューターへの負荷が軽減され、正常に通信することができます。ここで設定を変更した場合は、[ENTER]ボタンを押し、その後、本体を再起動してください。

■注記■

この画面で設定を変更して[ENTER]ボタンを押すと、再起動しないかぎり本体の操作ができなくなります。再起動をして保存していない編集中のデータを失わないように、あらかじめ確認したうえでこの画面の操作を行なってください。



[SF6] INFO (インフォメーション)

このボタンを押すと現在設定されているオーディオ結線の図が表示されます。「Mode」の設定状況および「Direct Monitor Switch」の設定状態が確認できます。

[F6] MIDI

[SF1] CH (チャンネル)

MIDIチャンネルに関する設定を行ないます。

BasicRcvCh (ベーシック レシーブチャンネル)

本体がシングル音源(ボイスモード、パフォーマンスマード)のときの、受信チャンネルを設定します。

設定値: 1~16, omni (オムニ: オールチャンネル), off

NOTE 本体がマルチ音源(ソングモード、パターンモード)のときは、各パートで設定されている受信チャンネル([SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh)に従います。

ユーティリティーモード

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

ユーティリティージョブ

KBDTransCh (キーボード トランスマッチチャンネル)

本体がシングル音源(ボイスモード、パフォーマンスマード)のときの、鍵盤演奏やコントローラ操作の、MIDI送信チャンネルを設定します。

設定値: 1~16、off

NOTE 本体がマルチ音源(ソングモード、パターンモード)のときは、鍵盤/ノブ/ホイール操作によって発生したMIDIイベントは、選択中のトラックのアウトプットチャンネル([SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL)で、本体音源部や外部MIDI機器へ送信されます。

DeviceNo. (デバイスナンバー)

MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。

設定値: 1~16、all、off

[SF2] SWITCH (スイッチ)

BankSel (バンクセレクト)

本体と外部MIDI機器とのバンクセレクトの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておくと、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクトを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって、本体からバンクセレクトを外部MIDI機器に送信します。

設定値: off、on

PgmChange (プログラムチェンジ)

本体と外部MIDI機器とのプログラムチェンジの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておくと、外部MIDI機器から送られてくるプログラムチェンジを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって、本体からプログラムチェンジを外部MIDI機器に送信します。

設定値: off、on

LocalCtrl (ローカルコントロール)

ローカルオン/オフを設定します。ローカルオフにすると、本体の鍵盤/コントローラー部と音源部が内部的に切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報はMIDI出力され、MIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。

設定値: off (切り離す)、on (接続する)

RcvBulk (レシーブバルク)

バルクダンプ受信を行なうかどうかを設定します。

設定値: protect (受信しない)、on (受信する)

[SF3] SYNC (シンク)

MIDI接続された外部機器との同期に関する設定を行ないます。

MIDI Sync (MIDIシンク)

ソング/パターン/アルペジオの再生を、本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアまたはMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうかを選択します。

設定値: internal、external、auto、MTC

internal (インターナル) 内部クロックで動作する状態です。本体を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に、この設定にします。

external (エクステナナル) MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部機器をマスターとする場合に、この設定にします。

auto (オート) 外部からMIDIクロックが入力されている場合、内部クロックは動作せず外部クロックに従って音が鳴ります。外部からMIDIクロックが入力されない場合、外部機器側で最後に設定されていたテンポで自動的に内部クロックが動作します。外部機器側をマスターとして同期させている場合に、マスター側のMIDI送信を止めて本体のアルペジオの再生をしたいときなどに、便利な設定です。

MTC (MIDIタイムコード) MIDI入力されるMTC信号で動作します。このとき、MMC信号をMIDI出力します。本体をMTCによる同期演奏のスレーブとして使用したり、MMCに対応したMTRなどの外部機器と連携させて音楽制作をする場合、この設定にします。MTCへの設定はソングモードに対してのみ有効です。

NOTE MTCに設定した場合は、ソングおよびソングモードでのアルペジオを再生できません。パターンおよびパターンモードでのアルペジオは再生できます。

NOTE MTC (MIDI Time Code)は複数のオーディオ機器を同期演奏するための信号で、MIDIケーブルを使ってやり取りできるタイムコードです。「時: 分: 秒: フレーム」という単位で構成されています。MOXF6/MOXF8はMTCを受信して同期することはできますが、本体からMTCを出力することはできません。

ユーティリティーモード

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

ユーティリティージョブ

NOTE MMC (MIDI Machine Control)はマルチトラックレコーダーなどをMIDIシーケンサーなどでコントロールするための規格です。MMCに対応したマルチトラックレコーダーでは、シーケンサー側でスタート/ストップ、早送り/巻き戻しの操作をすると自動的にそれに対応した操作が実行され、常にシーケンサーのソングと同じ位置が再生される状態になります。

NOTE 外部クロックでソング/パターン/アルペジオの再生を行なう設定にした場合は、DAWソフトウェア/外部MIDI機器側でMIDIクロックがMOXF6/MOXF8に出力される設定にする必要があります。

ClockOut (クロックアウト)

MIDIクロック(F8)のMIDI出力する(on)/しない(off)を設定します。

設定値: on, off

SeqCtrl (シーケンサーコントロール)

スタート、コンティニュー、ストップ、ソングポジションポインターを送受信するかどうかを設定します。

設定値: off, in, out, in/out

off.....	送受信しません。
in.....	受信のみします。送信はしません。
out.....	送信のみします。受信はしません。
in/out	送受信します。

MTC StartOffset (MTCスタートオフセット)

MIDIタイムコードを受信してから、シーケンサーをスタートするまでの間隔を設定します。MTC対応の機器と同期する場合、曲の頭を相手の機器とそろえたいときに便利です。

設定値: 時:分:秒:フレーム

時	00~23
分	00~59
秒	00~59
フレーム	00~29

[SF4] OTHER (アザー)

MIDI IN/OUT

MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。

設定値: MIDI, USB

NOTE MIDIメッセージ送受信用をする際、MIDI、USBの2種類の端子を同時に使うことはできません。

BulkInterval (バルクインターバル)

本体のバルクダンプ機能を使った場合や、外部機器からバルクリクエストを受信した場合の、送信インターバルタイムを設定します。

設定値: 0~900ms (ミリ秒)

ユーティリティモード

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F3] SEQ

[F4] VCE A/D

[F5] CTL ASN

[F6] USB I/O

[F6] MIDI

ユーティリティージョブ

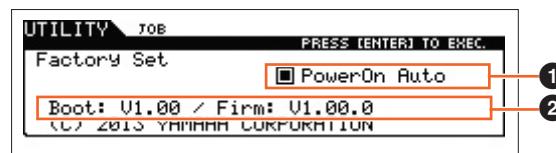
ユーティリティジョブ

ユーティリティジョブでは、本体内蔵のユーザーメモリー ([23ページ](#))を工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットのジョブを実行します。この画面での設定は、ファクトリーセットを実行すると、自動的に保存されます。

■ 注記 ■

ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイス、パフォーマンス、ソング、パターンなどのデータや、ユーティリティーモードでのシステム設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は前もってUSBフラッシュメモリーなどに保存されることをおすすめします。

NOTE ファクトリーセットを実行する手順については、取扱説明書をご参照ください。



① PowerOn Auto (パワーオン オートファクトリーセット)

オンに設定すると、電源を入れるたびに、自動的に工場出荷状態にもどり、デモソングとデモパターンが読み込まれる状態になります。通常は、オフにしておきます。

設定値: オン、 オフ

■ 注記 ■

パワーオンオートファクトリーセットにチェックを入れてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するよう設定されます。自動的にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、チェックを外した状態でファクトリーセットを実行します。

② 本体のバージョン

本体のバージョンを表示します。

ユーティリティモード

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

ユーティリティジョブ

クイックセットアップ

外部接続に関するパラメーターの設定を、プリセットの中から選ぶだけで最適な設定に一度に変更する機能です。いくつかの設定画面にまたがったパラメーターを、目的に合わせて一度に設定できます。

手順

[QUICK SETUP]ボタンを押します。

クイックセットアップ

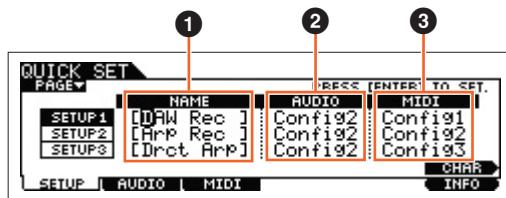
- ▶ [F1] SETUP
- [F2] AUDIO
- [F3] MIDI

[F1] SETUP (セットアップ)

6つのクイックセットアップの設定をします。SETUP画面は2ページで構成されていて、クイックセットアップが3つずつ表示されます。カーソル[↑]/[↓]ボタンを押し続けることでページを切り替えます。

設定完了後、任意のクイックセットアップを選択したうえで[ENTER]ボタンを押すと、そのセットアップを実行します。

NOTE [QUICK SETUP]ボタンを押しながら[A](1)～[F](6)ボタンを押すことでも、該当する番号のクイックセットアップを実行できます。



① NAME (ネーム)

各クイックセットアップの名前を設定します。

② AUDIO (オーディオ)

各クイックセットアップのオーディオ設定を選択します。各オーディオ設定(「Config1」～「Config6」)の内容を編集するには、[F2] AUDIO画面で行ないます。

設定値: Config1(コンフィグ1)～Config6 (コンフィグ6)

③ MIDI

各クイックセットアップのMIDI設定を選択します。各MIDI設定(「Config1」～「Config6」)の内容を編集するには、[F3] MIDI画面で行ないます。

設定値: Config1(コンフィグ1)～Config6 (コンフィグ6)

初期設定のクイックセットアップ1～6は、以下の設定になっています。

クイックセットアップ1(DAW Rec)

■ 「Audio」 = 「Config2」

内蔵音源からの信号とA/D INPUT [L]/[R]端子の入力信号を別々にDAWに録音し、直接音をOUTPUT [L/MONO]/[R]端子から鳴らす設定

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

■ 「MIDI」 = 「Config1」

DAWソフトウェアに演奏を録音する(アルペジオは録音しない)場合の設定

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

クイックセットアップ2 (Arp Rec)

■ 「Audio」 = 「Config2」

クイックセットアップ1と同じ

■ 「MIDI」 = 「Config2」

DAWソフトウェアに演奏を録音する(「KeyMode」 = 「sort」 / 「thru」のアルペジオも録音する)場合の設定

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

クイックセットアップ3 (Drct Arp)

■「Audio」 = 「Config2」

クイックセットアップ1と同じ

■「MIDI」 = 「Config3」

DAWソフトウェアに演奏を録音する(「KeyMode」 = 「direct」 / 「sortdirect」 / 「thrudirect」 のアルペジオも録音)場合の設定

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

クイックセットアップ4 (St Alone)

■「Audio」 = 「Config2」

クイックセットアップ1と同じ

■「MIDI」 = 「Config4」

本体を単体で使う、または外部機器を接続して本体をマスターとして使う場合の設定

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

クイックセットアップ5 (VST Rec)

■「Audio」 = 「Config 4」

MOXF6/MOXF8エディター VSTを使ってDAWソフトウェアにMOXF6/MOXF8のMIDIデータを録音する場合の設定

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	on	on

■「MIDI」 = 「Config 1」

クイックセットアップ1と同じ

クイックセットアップ6 (VST Play)

■「Audio」 = 「Config 1」

MOXF6/MOXF8エディター VSTを使ってDAWソフトウェアからMOXF6/MOXF8の音を再生する場合の設定

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	on	off

■「MIDI」 = 「Config 1」

クイックセットアップ1と同じ

[F2] AUDIO (オーディオ)

選択中のConfigに対して、オーディオ信号の設定を行ないます。設定内容は、ユーティリティーの[F5] USB I/O画面(146ページ)と同じです。Config 1~6を切り替えるには[SF1]~[SF6]ボタンを押します。

[F3] MIDI

MIDI信号の外部接続に関するパラメーターを設定します。設定できる各パラメーターの機能は、以下に示す参照先のパラメーターと同じです。Config 1~6を切り替えるには[SF1]~[SF6]ボタンを押します。

LocalCtrl (ローカルコントロール)

ユーティリティーモード → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → 「LocalCtrl」 (148ページ)

MIDI Sync (MIDIシンク)

ユーティリティーモード → [F6] MIDI → [SF3] SYNC → 「MIDI Sync」 (148ページ)

ClockOut (クロックアウト)

ユーティリティーモード → [F6] MIDI → [SF3] SYNC → 「ClockOut」 (149ページ)

TrIntSw (トラック インターナルスイッチ)

ソング/パターンモード → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → 「INT SW」 (78ページ)

TrExtSw (トラック エクステナルスイッチ)

ソング/パターンモード → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → 「EXT SW」 (78ページ)

ArpOutSw (アルペジオ アウトプットスイッチ)

パフォーマンス/ソング/パターンモード → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → 「OutputSwitch」 (58ページ)

KBDTransCh (キーボード トランスマッピング)

ユーティリティーモード → [F6] MIDI → [SF1] CH → 「KBDTransCh」 (148ページ)

クイックセットアップ

▶ [F1] SETUP

▶ [F2] AUDIO

▶ [F3] MIDI

ファイルモード

ファイルモードでは、本体で作成したボイスやパフォーマンス、ソング、パターン、ウェーブフォームなどのデータをUSBフラッシュメモリーに保存したり、USBフラッシュメモリーからデータを読み込んだりします。

手順

[FILE]ボタンを押します。

ファイルモードで使われる用語について

ファイルモードの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、ファイルモードで出てくる用語について説明します。

ファイル

メモリーやハードディスクに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。MOXF6/MOXF8やコンピューターがUSBフラッシュメモリーにデータを保存したり、読み込んだりする場合には、すべてファイル単位でやり取りを行ないます。ファイルには、次に説明するファイル名と拡張子が付けられています。

ファイル名

ファイルにつけた名前をファイル名といいます。MOXF6/MOXF8では8文字までの英数字を使って設定できます。ファイル名はファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイル名を付けることはできません。コンピューターではカナや漢字が使えたり、長い名前を付けられたりしますが、MOXF6/MOXF8ではカナや漢字は記号に置き換えて表示されます。

拡張子

「.mid」や「.wav」などのように、ファイル名の最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示し、MOXF6/MOXF8では自分で入力したり変更したりすることはできません。MOXF6/MOXF8では保存するデータの種類ごとに拡張子が決められています。

ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。ファイルサイズは、B(バイト)という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB(キロバイト)やMB(メガバイト)、GB(ギガバイト)という単位を使います。1KB=1024B、1MB=1024KB、1GB=1024MBとなります。

ストレージ(Storage)

ファイルを保存したり読み出したりするメモリーやハードディスクなどの外部記憶装置のことをストレージと呼びます。MOXF6/MOXF8が扱えるストレージは、本体のUSB [TO DEVICE]端子に接続されたUSBフラッシュメモリーのみです。

ディレクトリー(Dir)

メモリーやハードディスクの中で、ファイルを整理するための保管場所をディレクトリーと呼びます。コンピューターでは一般的にディレクトリーのことをフォルダーと呼びますが、両者はまったく同じものです。ディレクトリーには、ファイル名と同じようにディレクトリーネ名が設定されます。ただし、ディレクトリーネ名には拡張子はありません。

階層構造(ツリー構造)

メモリーやハードディスクに保存されているファイルが膨大な数になってくると、ファイルを整理するためのディレクトリーの数も多くなり、ディレクトリーを整理するために、ディレクトリーの中にディレクトリーを作成する必要が出てきます。このようなディレクトリーの中にディレクトリーが入るような複雑なディレクトリー構成のことを階層構造(またはツリー構造)と呼びます。このとき、メモリーやハードディスクを開いたときに最初に表示される場所を「ルートディレクトリー」と呼びます。

ファイルモード

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

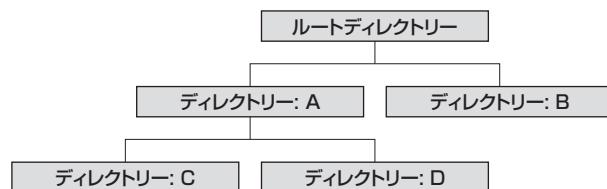
[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

補足説明

ディレクター(フォルダー)の移動について



パス
ファイルやディレクトリの場所を示す表示のことをパスと呼んでいます。パスの書き方は、デバイス(記憶装置)からスラッシュ(/)でディレクトリ名をつないでいきます。たとえば、先ほどの図でディレクトリ Cをパス付きで表示すると、「/USB_HDD/A/C」となります。

マウント

メモリーやハードディスクなどのデバイス(外部記憶装置)を機器が認識して使用可能な状態にすることを指します。MOXF6/MOXF8では、USBフラッシュメモリーをUSB [TO DEVICE]端子に接続することで自動的にマウントが実行されます。なお、マウントを解除することをアンマウント(Unmount)と呼びます。

フォーマット

メモリーやハードディスクなどのデバイス(外部記憶装置)を初期化することをフォーマットと呼びます。フォーマットすると、そのデバイスに保存されているすべてのファイルやディレクトリ(フォルダー)は消えてしまいます。

セーブ(Save)、ロード(Load)

USBフラッシュメモリーにデータを保存することをセーブ、USBフラッシュメモリーからファイルを読み込むことをロードと呼びます。

[F1] CONFIG (コンフィグ)

[SF1] CURRENT (カレント)

現在認識中のフラッシュメモリーの情報を表示します。

USB Device

Status Free (ステータス フリー)

現在認識しているUSBフラッシュメモリーの空容量を表示します。

Status Total (ステータス トータル)

現在認識しているUSBフラッシュメモリーの全容量を表示します。

Expansion Module

Unmounted (アンマウンティド)

Unformatted (アンフォーマッティド)

Formatted (フォーマッティド)

フラッシュボードの状態を表示します。

Status Free (ステータス フリー)

フラッシュボードメモリーの空容量を表示します。

Status Total (ステータス トータル)

フラッシュボードメモリーの全容量を表示します。

ファイルモード

- ▶ [F1] CONFIG
- [F2] SAVE
- [F3] LOAD
- [F4] RENAME
- [F5] DELETE
- [F6] FLASH

補足説明

[SF2] FORMAT (フォーマット)

本体に接続されたUSBフラッシュメモリーをフォーマット(初期化)します。新しいUSBフラッシュメモリーを、本体ファイルモードで使用できるようにするために、まずフォーマットが必要です。フォーマットの方法については、[161ページ](#)をご参照ください。

Volume Label (ボリュームラベル)

これからフォーマットするUSBフラッシュメモリーのボリュームラベルを設定します。[DATA]ダイアルとカーソル[<]/[>]ボタンを使って、英数字を最大11文字まで設定します。[SF6]ボタンを押すと、入力文字を一覧できます。名前の入力方法について詳しくは、取扱説明書の「基本操作」をご覧ください。

Free (フリー)

現在認識しているUSBフラッシュメモリーの空容量/全容量を表示します。

ファイルモード

- ▶ [F1] CONFIG
- ▶ [F2] SAVE
- ▶ [F3] LOAD
- ▶ [F4] RENAME
- ▶ [F5] DELETE
- ▶ [F6] FLASH

[補足説明](#)

[F2] SAVE (セーブ)



各モードで制作したデータを、この画面でファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)します。具体的な操作方法は、取扱説明書をご参照ください。

TYPE (タイプ)

本体で制作したさまざまなデータは、すべてを一括で1ファイルに保存したり、特定のデータだけを組み合わせて保存したりすることができます。ここでは、どのようなデータの組み合わせをファイルに保存するかを設定します。

設定値: セーブできるファイルタイプは次の表のとおりです。

ファイルタイプ	拡張子	説明
All (オール)	.X6A	ユーザーメモリー上のすべてのデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。サンプルを使っているユーザー音色がある場合、該当するウェーブフォームも合わせて保存(セーブ)されます。
AllVoice (オールボイス)	.X6V	ユーザーバンク(フラッシュ ROM)に保存(ストア)されたすべてのボイスデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。ただし、ミキシングボイスは保存されません。サンプルを使っているユーザー音色がある場合、該当するウェーブフォームも合わせて保存(セーブ)されます。
AllArp (オールアルペジオ)	.X6G	アルペジオメモリー(フラッシュ ROM)上に作成された全ユーザーアルペジオデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllSong (オールソング)	.X6S	シーケンスメモリー(フラッシュ ROM)に保存(ストア)されたすべてのソングデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。各ソングで設定されているすべてのミキシングデータとミキシングボイスも合わせて保存(セーブ)されます。
AllPattern (オールパターン)	.X6P	シーケンスメモリー(フラッシュ ROM)に保存(ストア)されたすべてのパターンデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。各パターンに保存(ストア)されているすべてのミキシングデータとミキシングボイスも合わせて保存(セーブ)されます。
SMF (スタンダードMIDIファイル)	.MID	ソング/パターンモードで作成した1つのシーケンスデータのうち、シーケンストラック(TR1～16)とテンポトラックのデータを、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)として保存(セーブ)します。
AllWaveform (オールウェーブフォーム)	.X6W	別売のフラッシュエクスパンションモジュール(FL512M/FL1024M)上の全ウェーブフォームデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。各ウェーブフォームで使われているすべてのサンプルデータも合わせて保存(セーブ)されます。ただし、FL512M/FL1024M上のサンプルデータを含むかどうかは、セーブ実行前に選択できるので、ファイルの中に必ずしも含まれているとは限りません。

NOTE 「with Sample」のチェックボックスにチェックが入っている場合、サンプルデータも含めてUSBフラッシュメモリーに保存されます。

[SF1] EXEC (エクセキュート)

選択されているディレクトリーにファイルをセーブします。

NOTE ディレクトリーの階層に入る場合は、[ENTER]ボタンを使います。

[SF2] SET NAME (セットネーム)

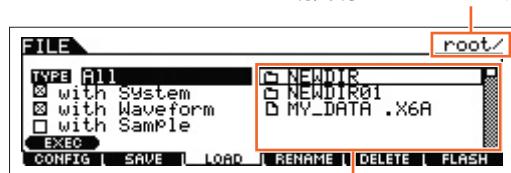
ファイル/ディレクトリー選択ボックスで選択されているファイル/ディレクトリ名を、ファイル名欄にコピーします。

[SF3] NEW (ニュー)

現在選択されているディレクトリー内に新しいディレクトリーを作ります。

[F3] LOAD (ロード)

現在表示されているディレクトリーを表示します



ファイル / ディレクトリー選択ボックス

USBフラッシュメモリーに保存してあるファイルを、本体に読み込み(ロード)します。

また、USBフラッシュメモリーに保存されているスタンダードMIDIファイル(SMF)を鳴らしながら鍵盤演奏できます。詳細は、[160ページ](#)をご参照ください。

TYPE (タイプ)

USBフラッシュメモリーに保存されているファイルの中から、すべてのデータ、または指定した一部のデータを取り出して本体に読み込めます。ここでは、ファイル中のどのデータを読み込む(ロードする)かを設定します。

設定値: ロードできるファイルタイプは次の表のとおりです。

ファイルタイプ	拡張子*	説明
All (オール)	.X6A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: X6A)を、再度そのままロードします。ロードするファイルタイプに「All (オール)」を選んだ場合、画面に「図 with System」が表示されます。このチェックマークを外すと、ロードの際にユーティリティモードでのすべての設定が除外されます。
AllVoice (オールボイス)	.X6V	「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: X6V)を、再度そのままロードします。
1BankVoice (1バンクボイス)	.X6A .X6V	「All (オール)」 / 「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイルから特定のバンクのボイスをロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X6A、X6Vのファイルアイコンが図に変わり、ディレクトリーのように機能します。このファイルを選択して[ENTER]ボタンを押すと、ファイル内のボイスバンクのリストと本体のロード先が表示されます。画面内の右側にあるボックスでロードするボイスバンクを選択し、画面内の左側でロード先のボイスバンクを選択します。
Voice (ボイス)	.X6A .X6V	「All (オール)」または「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: X6AまたはX6V)の中から、特定のボイスだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X6A、X6Vのファイルアイコンが図に変わり、ディレクトリーのように機能します。このファイルを選択して[ENTER]ボタンを押すと、ファイル内のボイスバンクが表示されます。バンクを選択し、再度[ENTER]ボタンを押すと、選択したバンクに含まれるボイスリストと本体のロード先が表示されます。画面内の右側にあるボックスでロードするボイスを選択し、画面内の左側でロード先のボイスを選択します。
1BankPerform (1バンクパフォーマンス)	.X6A	「All (オール)」でセーブしたファイルから特定のバンクのパフォーマンスをロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X6Aのファイルアイコンが図に変わり、ディレクトリーのように機能します。このファイルを選択して[ENTER]ボタンを押すと、ファイル内のパフォーマンスバンクのリストと本体のロード先が表示されます。画面内の右側にあるボックスでロードするパフォーマンスバンクを選択し、画面内の左側でロード先のパフォーマンスバンクを選択します。

ファイルモード

[F1] CONFIG

▶ [F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

補足説明

ファイルタイプ	拡張子*	説明
Performance (パフォーマンス)	.X6A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: X6A)から、特定のパフォーマンスだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X6Aのファイルアイコンが△に変わり、ディレクトリーのように機能します。このファイルを選択して[ENTER]ボタンを押すと、ファイル内のパフォーマンスバンクが表示されます。バンクを選択し、再度[ENTER]ボタンを押すと、選択したバンクに含まれるパフォーマンスリストと本体のロード先が表示されます。画面内の右側にあるボックスでロードするパフォーマンスを選択し、画面内の左側でロード先のパフォーマンスを選択します。
AllArp (オールアルペジオ)	.X6G	「AllArp (オールアルペジオ)」でセーブしたファイル(拡張子: X6G)を、再度そのままロードします。
AllSong (オールソング)	.X6S	「AllSong (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: X6S)を、再度そのままロードします。
Song (ソング)	.X6A .X6S .MID	「All (オール)」または「AllSong (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: X6AまたはX6S)の中から、特定のソングだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X6A、X6Sのファイルアイコンが△に変わり、ディレクトリーのように機能します。このファイルを選択して[ENTER]ボタンを押すと、ファイル内のソングと本体のロード先が表示されます。画面内の右側にあるボックスでロードするソングを選択し、画面内の左側でロード先のソングを選択します。また、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0、1)もロードできます。
AllPattern (オールパターン)	.X6P	「AllPattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: X6P)を、再度そのままロードします。
Pattern (パターン)	.X6A .X6P .MID	「All (オール)」または「AllPattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: X6AまたはX6P)の中から、特定のパターンだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X6A、X6Pのファイルアイコンが△に変わり、ディレクトリーのように機能します。このファイルを選択して[ENTER]ボタンを押すと、ファイル内のパターンと本体のロード先が表示されます。画面内の右側にあるボックスでロードするパターンを選択します。また、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0、1)もセクションを指定することによってロードできます。
AllWaveform (オールウェーブフォーム)	.X6W	「All Waveform (オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイル(拡張子: X6A)を、再度そのままロードします。
Waveform (ウェーブフォーム)	.X6A .X6W .WAV .AIFF	「All (オール)」または「All Waveform (オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイル(拡張子: X6AまたはX6W)の中から、特定のウェーブフォームだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X6A、X6Wのファイルアイコンが△に変わり、フォルダーのように機能します。

* ロードできるファイルに付いている拡張子。

NOTE 「with Waveform」のチェックボックスにチェックが入っている場合、ウェーブフォームデータも含めてフラッシュメモリーエクスパンションモジュール(別売)にロードされます。

NOTE 「with Sample」のチェックボックスにチェックが入っている場合、サンプルデータも含めてフラッシュメモリーエクスパンションモジュール(別売)にロードされます。

MOX6/MOX8データとの互換性について

MOX6/MOX8で制作したデータのうち、以下のものはMOXF6/MOXF8にロードできます。

MOXのファイルタイプ	MOXの拡張子
All (オール)	.X4A
AllVoice (オールボイス)	.X4V
AllArp (オールアルペジオ)	.X4G
AllSong (オールソング)	.X4S
AllPattern (オールパターン)	.X4P

MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8データとの互換性について

MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8で制作したデータのうち、以下のものはMOXF6/MOXF8にロードできます。

MOTIF XFのファイルタイプ	MOTIF XFの拡張子
All (オール)	.X3A *1
AllVoice (オールボイス)	.X3V
AllArp (オールアルペジオ)	.X3G
AllSong (オールソング)	.X3S *2
AllPattern (オールパターン)	.X3P *2
AllWaveform (オールウェーブフォーム)	.X3W

*1: ボイス、パフォーマンス、アルペジオ、ミックステンプレート、ウェーブフォームのみ

*2: ウェーブフォームのみ

ファイルモード

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

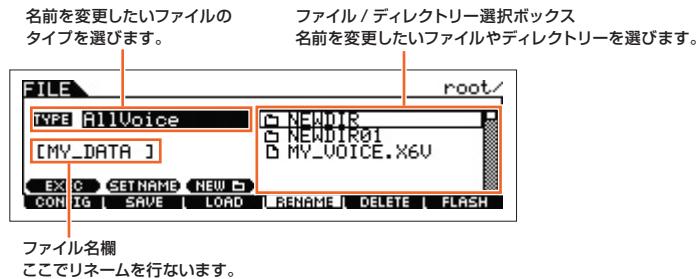
補足説明

[SF1] EXEC (エクセキュー)

選択されているファイルをロードします。

NOTE ディレクトリーの階層に入る場合や、ボイス/パフォーマンス/ウェーブフォームのバンクを選ぶ場合は[ENTER]ボタンを使います。

[F4] RENAME (リネーム)



ファイル名やディレクトリ名を変更します。英数字を使って最大8文字のファイル名を設定できます。名前設定の規則はMS-DOSの仕様に基づいています。スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、自動的に「_」(アンダーバー)に置き換えてセーブされます。また、ファイル名に漢字などを使用したファイルを本体画面で表示させると、記号が出て読めない表示になります。このような場合、ファイルそのものをロード/セーブ/デリートすることはできますが、リネーム機能を使って、本体で扱えるファイル名に変更することをおすすめします。

[SF1] EXEC (エクセキュー)

選択されているファイルをリネームします。

NOTE ディレクトリーの階層に入る場合は、[ENTER]ボタンを使います。

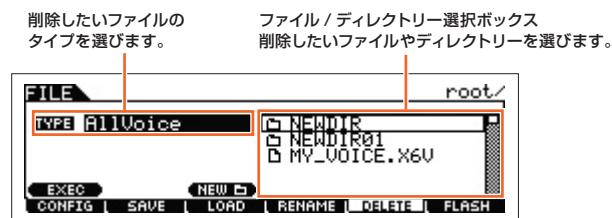
[SF2] SET NAME (セットネーム)

ファイル/ディレクトリー選択ボックスで選択されているファイル/ディレクトリ名を、ファイル名欄にコピーします。

[SF3] NEW (ニュー)

現在選択されているディレクトリー内に新しいディレクトリーを作ります。

[F5] DELETE (デリート)



削除したいファイル/ディレクトリーを選択したあと、[SF1] EXECボタンを押すことにより、デリート(削除)を実行します。

NOTE ディレクトリーを削除(デリート)したい場合、まずディレクトリー内にあるファイルをすべて削除して、空の状態にしてください。空になっていないディレクトリーのデリートは実行できません。

ファイルモード

- [F1] CONFIG
- [F2] SAVE
- ▶ [F3] LOAD
- ▶ [F4] RENAME
- ▶ [F5] DELETE
- [F6] FLASH

補足説明

[F6] FLASH (フラッシュ)

[SF1] FORMAT (フォーマット)

装着したフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/1024Mをフォーマットします。フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/1024Mは、工場出荷時点ではフォーマットされていないので、装着直後にフォーマットの実行が必要です。[ENTER]ボタンを押すと確認ダイアログが表示されるので、[ENTER]ボタンを再び押してフォーマットを実行します。

■ 注記 ■

すでにフォーマット済みのモジュールに対してもフォーマット操作は可能です。このような場合は、モジュールに保存されているすべてのウェーブフォームデータは消去されますので、ご注意ください。

[SF2] DELETE (デリート)

選択したウェーブフォームをひとつ消去します。

消去したいウェーブフォームをデータダイアルで選んだあと、[ENTER]ボタンを押すことで選択したウェーブフォームを消去できます。

NOTE ポイスモードからこの画面に入った場合、鍵盤を弾くと選択されているウェーブフォームを試聴できます。

[SF3] OPTIMIZE (オプティマイズ)

フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mの「オプティマイズ = 最適化」を実行します。「最適化」とは、すでに使用中のメモリーエリアと未使用のメモリーエリアを整理することで、残りの有効メモリー容量を最大限に有効活用できるようにする機能です。[ENTER]ボタンを押すと確認ダイアログが表示されるので、[ENTER]ボタンを再び押して最適化を実行します。

「Delete Same Name Waveforms」のチェックボックスにチェックが入っている場合、同じ名前で中身が同じウェーブフォームが複数存在するとき、最初の1つのウェーブフォーム以外はすべて削除されます。

■ 注記 ■

オプティマイズは数十分かかる場合があります。

また、オプティマイズを途中でキャンセルすることはできませんが、途中で電源を切るとフラッシュメモリーエクスパンションモジュール上のデータは消えてしまいますので、途中で電源を切らないようご注意ください。

ファイルモード

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

▶ [F6] FLASH

補足説明

USBフラッシュメモリーのフォーマット

USBフラッシュメモリーはそのままではご使用になれない場合があります。その場合は、下記の操作説明に従って、フォーマット(初期化)を行なってから使用してください。

■注記■

フォーマットを行なうとUSBフラッシュメモリー内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

1 USBフラッシュメモリーをUSB [TO DEVICE]端子に接続します。

2 [FILE]ボタンを押して、ファイルモードに入ります。

3 [F1] CONFIGボタンを押してから、[SF2] FORMATボタンを押して、フォーマット画面を呼び出します。



4 ボリュームラベルを設定します。

カーソルをVolume Label設定欄に移動させ、[DATA]ダイアルとカーソル[<]/[>]ボタンを使って、英数字を最大11文字まで設定します。[SF6]ボタンを押すと、入力文字を一覧できます。

5 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが表示されます。

フォーマット実行を中止したい場合は、ここで[EXIT]ボタンを押します。

6 [ENTER]ボタンを押すと、フォーマットが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとフォーマットが終了し、実行前の画面表示に戻ります。

■注記■

フォーマット実行中は、USBフラッシュメモリーをUSB [TO DEVICE]端子からはずさないでください。楽器本体の故障やUSBフラッシュメモリーの故障の原因になります。

NOTE 本体ファイルモードのフォーマット操作により、USBフラッシュメモリーは、MS-DOSまたはWindows互換にフォーマットされます。フォーマットされたUSBフラッシュメモリーは、ほかの機器(デジタルカメラ、Macなど)で使用できなくなる場合があります。

ファイルモード

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

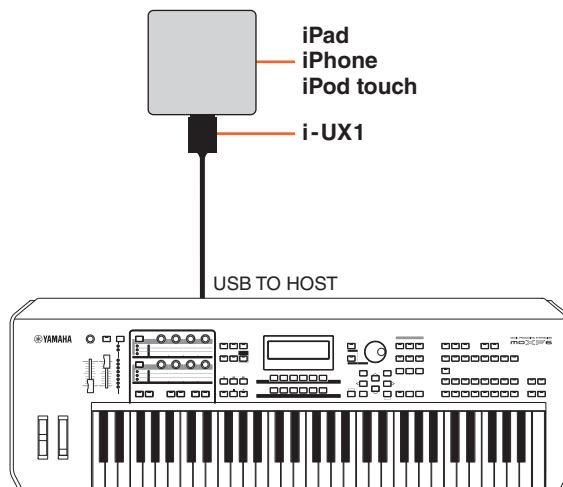
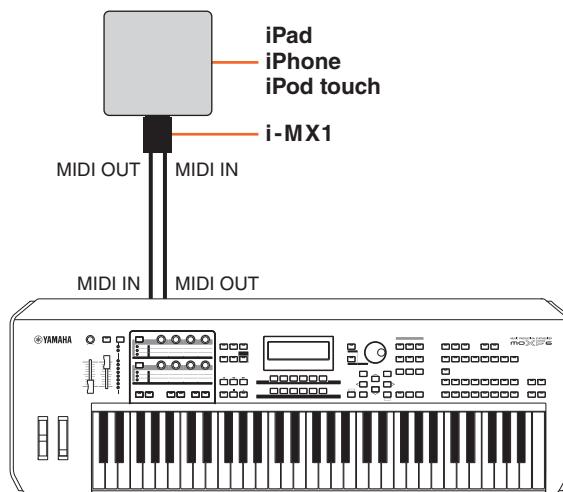
[F6] FLASH

補足説明

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

別売りのi-MX1またはi-UX1を使ってMOXF6/MOXF8とiPad/iPhone/iPod touchを接続すると、MOXF6/MOXF8をiOSアプリケーションと組み合わせて使用でき、楽器の楽しみ方がひろがります。MOXF6/MOXF8とiPad/iPhone/iPod touchの接続の仕方については、i-MX1またはi-UX1の取扱説明書をご覧ください。また、MOXF6/MOXF8に対応しているiPad/iPhone/iPod touchのアプリケーションおよびアプリケーションの動作環境については、以下サイトからご確認ください。

<http://jp.yamaha.com/kbdapps/>



NOTE iPhone/iPadのアプリケーションと一緒に使用する場合は、通信によるノイズを避けるため機内モードをオンにしてお使いいただくことをお勧めします。

MOXF6/MOXF8のしくみ

- 本体の構成
- 音源部
- A/Dインプット部
- シーケンサー部
- アルペジオ部
- コントローラー部
- エフェクト部
- 内部メモリー

リファレンス

- ボイスモード
- パフォーマンスマード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングモード
- マスター モード
- リモート モード
- ユーティリティーモード
- クイックセットアップ
- ファイルモード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

- MIDIについて

資料

MIDIについて

MIDI(ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。MIDIデータに活用すると、鍵盤やコントローラーを使って演奏するだけではなく、パートごとのパンやリバーブの深さを変えたり、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを、外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールできます。本体で扱えるMIDIメッセージについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。また、MIDIについて詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。ここでは、MOXF6/MOXF8固有の情報のみ説明します。

■ チャンネルモードメッセージ

リセットオールコントローラー（コントロールナンバー 121）

次の各値を初期値に戻します。

ControllerSet	無効
LFOBoxSet	無効
ピッチベンド	64
アフタータッチ	0 (off)
モジュレーション	0 (off)
エクスプレッション	127 (最大値)
サステイン	0 (off)
ソステナート	0 (off)
ポルタメント	ソースキーナンバーを取り消す
フットコントローラー	127
リボンコントローラー	64
プレスコントローラー	127
アサインノブ	64
アサインスイッチ	0
RPN	番号未設定状態となり、内部データは変更されない
NRPN	

MOXF6/MOXF8のしくみ

本体の構成

音源部

A/Dインプット部

シーケンサー部

アルペジオ部

コントローラー部

エフェクト部

内部メモリー

リファレンス

ボイスモード

パフォーマンスマード

ソングモード

パターンモード

ミキシングモード

マスター モード

リモート モード

ユーティリティーモード

クイックセットアップ

ファイル モード

iOSアプリケーションと組み合わせて使う

資料

▶ MIDIについて

◆ウェブサイトのご案内

ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト
<http://jp.yamaha.com/mp/>

ヤマハ ダウンロード
<http://download.yamaha.com/jp/>