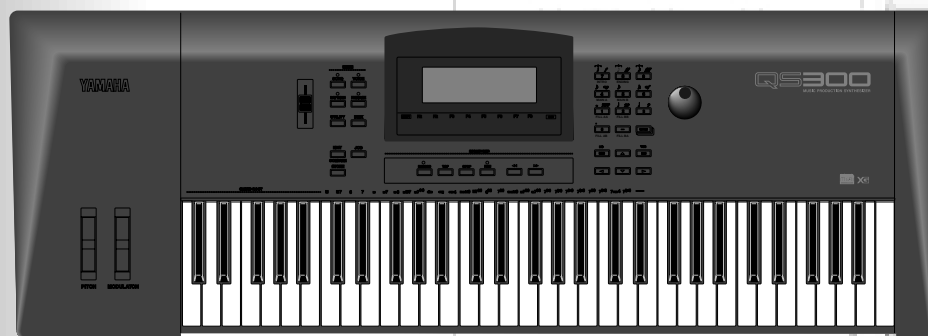


**YAMAHA**

**QS300**

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

**OWNER'S MANUAL**



リファレンス  
取扱説明書

GENERAL  
**MIDI**  
**XG**

# YAMAHA

# QS300

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

## 取扱説明書

---

## リファレンス

### — ごあいさつ —

---

このたびは、ヤマハミュージックプロダクションシンセサイザーQS300をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

QS300は、XGをはじめとする幅広い音源フォーマットに対応した高品位なAWM2音源と、QY300で定評のあるスタイルシーケンサーを搭載した新しいタイプのシンセサイザーです。

シンセサイザーキーボードとしてのご使用にとどまらず、コンピューターミュージックから本格的なプロの音楽制作までの幅広い環境でご使用いただけるスタンダードなミュージックワークステーションです。

QS300の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひ本書をご活用いただきますようご案内申し上げます。

また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、本書を大切に保管いただきますよう、お願い申し上げます。

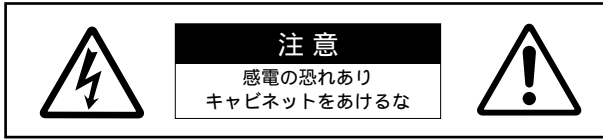
# 安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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

## 記号表示について

この機器のリアパネルに表示されている記号や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

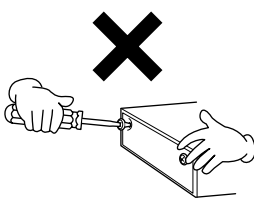


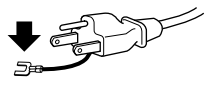
注意：感電防止のため、パネルやカバーを外さないでください。  
この機器の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。  
点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または  
巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。

- ⚠ 記号は、危険、警告または注意を示します。上記の場合、⚠は機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。また、⚠は注意が必要なことを示しています。
  - ⊘ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。
  - 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。
- \* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

## 警告

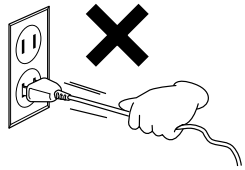
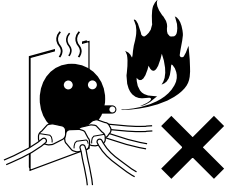
この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。

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

- ⊘ 浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。  
感電や火災、または故障の原因になります。
- 使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。  
感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

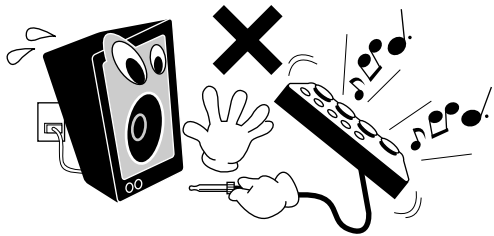
- 電源は必ず交流100Vを使用する。  
エアコンの電源など交流200Vのものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。
- アース線を確実に取り付ける。  
感電のおそれがあります。(アース線の取り付け方については接続について ( P.18 ) をご参照ください。)  

- 手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。  
感電のおそれがあります。
- 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。  
感電やショートのおそれがあります。

## 注意

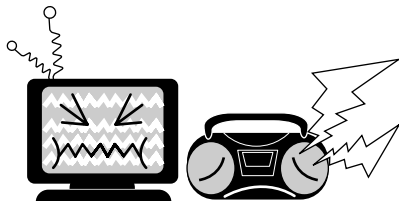
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

- ⊘ 電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。  
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。  
電源コードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。  

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

- ⊘ 電源コードやプラグがいたんだときは使用しない。また、長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。  
感電、ショート、発火などの原因になります。

- ❗ 他機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。  
感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、またほこりや振動の多い場所で使用しない。  
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。
- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。  
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。  
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ❗ 本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。  
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック製品などを置かない。  
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。  
本体が破損する原因になります。

- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。  
聴覚障害の原因になります。



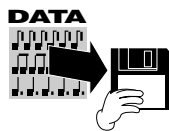
### バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー(リチウム電池)が内蔵されていますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のボイスデータやセットアップデータは記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、ディスプレイに「Battery Low」と表示されます。バックアップバッテリーがなくなると内部のデータは消えてしまいますので、すぐにデータをフロッピーディスクなどに保存し、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をお申し付けください。

- ⊘ バックアップバッテリーは自分で交換しない。  
感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップバッテリーの交換は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にお申し付けください。
- ⊘ バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。  
お子様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれがあります。

### 作成したデータの保存について

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



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

長時間使用しないときは、必ず電源を切りましょう。

### 音楽を楽しむエチケット



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのロゴマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては大変気になるものです。となり近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。

ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。

### QS300の特長

#### 高品位でリアルなAWM2音源による954音色

楽器音をサンプリングした波形を元に音作りを行うAWM2音源を搭載。また、そのAWM2音源を駆使してプログラムされた本機独自のプリセットノーマルボイスを128種類、ユーザーノーマルボイス128種類、ユーザードラムボイスを1種類、またXGやTG300Bと互換のあるプリセットノーマルボイスを676種類、プリセットドラムボイスを21種類内蔵。リアルで表現力の高い音色群です。

#### 音楽に合わせた細やかなボイスエディットが可能

フィルター、EG、ピブラートなどのパラメーターをエディットすることで、ボイスを自由に作り替えることができます。

#### ソング、パターン、フレーズによる機能的な音楽制作環境

ソング、パターン、フレーズという、ポピュラー音楽の構造に基づいたスタイルシーケンサーシステムを採用することで、より機能的な音楽制作環境を実現しました。

#### コード変換テーブルを内蔵

本体内にコード変換テーブルを内蔵しました。1つのフレーズやパターンから、12のキーについて各28種類(THRUを含む)のコードに対応した無数のバリエーションを自動的に作ることができます。ソングには、パターンを並べコード進行を設定するだけで機能的な曲作りが行えます。

#### 豊富なプリセットパターンとプリセットフレーズ

ポップスやジャズをはじめ多くのジャンルのパターンやフレーズをプリセットとして多数内蔵しています。(プリセットパターン800種類、プリセットフレーズ3,093種類)しかも、内蔵されたパターンやフレーズは、それぞれが厳選され、即戦力として使えるものばかり。ソングに組み込むだけで、クオリティの高いバックギンを作ることができます。

#### 大容量のシーケンサー機能

シーケンサー部の記憶容量は最大約86,000音。プロのデータ制作の現場で中核となるシーケンサーとして十分な容量です。

この大容量を活かして、複数のソングをロードし、ソング間でのデータの切り貼りなどのアレンジしたり、複数のソングをチェーン演奏させるなど、シーケンサーの活用範囲が広がります。

#### プレイエフェクト機能を装備

ソングの実際のデータは変更せずに、クオンタイズやチューニング、ゲートタイムやベロシティなどをリアルタイムに変更することのできるプレイエフェクト機能を装備しています。プレイエフェクトは、ソングデータそのものを変更しないので、何度でもやり直しができます。また、データを再生しながらリアルタイムに値を変更することもできるので、感覚的にデータを修正することができます。

プレイエフェクトの設定は、ソングデータとしてフロッピーディスクに保存できるほか、ノーマライズエフェクトにより合理的なデータ編集をすることも可能です。

## アンドゥー/リドゥー機能を装備

ジョブにはアンドゥー/リドゥー機能を装備しました。レコーディング、エディット、ジョブの実行などで大切なデータが消えてしまったときにこの機能を利用すると、直前の状態に戻したり、再実行することができます。

## 大型画面、ダイヤルやファンクションボタンによるイージーオペレーションを実現

64×240ドットのバックライト付大型液晶ディスプレイを搭載。多くの情報を目で確認しながら安心して操作ができます。

また、データを変更するためのダイヤルと、機能を選択するためのファンクションボタンで、直感的な操作ができます。

## オートアカンパニメント機能を搭載

ホームキーボードなどで定評のあるABC(オートベースコード)機能を発展させ、一歩進んだオートアカンパニメント機能として搭載しました。

## 幅広い互換性を確保

音源とシーケンサーは、他機種との幅広い互換性を持っています。

音源部は、GMシステムレベル1をはじめ、XGとTG300Bに対応。GMマーク、XGマークのついたソングデータを忠実に再生することができるほか、他社をも含むコンピューターミュージック用音源にも完全対応しています。

シーケンサー部は、QY300との互換性を実現。ESEQ(イーシーク)とSMF(スタンダードMIDIファイル)にも対応。

ESEQでは、ピアノプレーヤ、クラビノーバ、QX3をはじめとするヤマハ商品群との互換性を実現します。またSMFでは、コンピューターをはじめ、メーカーを越えた幅広いシーケンサーでの互換性を実現します。



### GMシステムレベル1

「GMシステムレベル1」とは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。

「GMシステムレベル1」に準拠した音源やソングデータには、このGMマークがついています。



### XG

「XG」とは、音色の配列に関する「GMシステムレベル1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプ、そしてA/Dインプットに関する制御方法等を規定して、「GMシステムレベル1」を大幅に拡張しました。

XGマークのついた市販のソングデータを、XGマークのついた音源で再生することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。

### 取扱説明書の使い方

取扱説明書は、次の3冊で構成されています。各取扱説明書の役割をご理解いただいた上で、上手にお使いください。

#### 取扱説明書 ベーシックガイド

本機をお使いいただく上で必要な、シンセサイザーやシーケンサーに関する基礎的な知識や、簡単な使い方を説明しています。

- 第1章 QS300はどんな楽器なの
- 第2章 デモ演奏を聴こう
- 第3章 ボイスを選んで演奏しよう
- 第4章 パターンを鳴らそう
- 第5章 ソングを組み立てよう
- 第6章 オリジナルパターンを作ろう
- 第7章 ディスクに保存しよう
- 第8章 XGソングデータを再生しよう

#### 取扱説明書 リファレンス(本書)

本機の使用上の注意や接続の方法、全てのパラメーターとコマンドなどについて説明しています。必要に応じて、辞書のようにお使いください。

- 第1章 基礎知識
- 第2章 ボイスモード
- 第3章 ソングモード
- 第4章 パターンモード
- 第5章 フレーズモード
- 第6章 ユーティリティモード
- 第7章 ディスクモード
- 第8章 本機を使いこなすために

「ソングモード」「パターンモード」「フレーズモード」にはいくつかの共通機能があります。


本書では、共通機能についてを第3章「ソングモード」で最も詳しく解説し、第4章「パターンモード」、第5章「フレーズモード」で重複する説明を一部省略しています。その場合、第3章「ソングモード」の解説ページを示してありますので、必要に応じてご参照ください。

#### 取扱説明書 リストブック

ボイスリスト(プリセット、ユーザー、XG、TG300B)、プリセットスタイルリスト、プリセットフレーズリスト、エフェクトリスト、コードタイプリスト、MIDIデータフォーマット、MIDIインプリメンテーションチャートなどの各リストをまとめた小冊子です。

本書では、次のようなマークを使って、ボタンや説明内容を示します。

**SONG**

パネル上のボタンを示します。枠の中の文字は、パネル上に印刷されている文字です。パネル上に文字が印刷されていないボタンについては、 というようにボタンに印刷されている記号で示します。また、ファンクションボタン **F1** ~ **F8** の場合は、各ボタンに対応する機能も、**F3** (Effect) のように表示します。



**【解説】**

その機能の概要を説明します。



**【設定値】**

その機能で設定できる値の範囲を示します。





## 情報を見つけるために

必要な情報を見つけるために、以下のページをご利用になると便利です。

### 「もくじ」( P.9)

本書全体の説明の流れを見渡しなが、必要項目を捜すことができます。

### 「各部の名称と機能」( P.12)

操作ボタンの名称や位置、機能などについて確認することができます。

### 「機能ツリー図」( P.43)

機能の階層構造を見渡しなが、必要項目を捜すことができます。

### 「用語解説」( P.298)

わからない言葉や用語を50音順に並べ、その意味を解説しました。

### 「50音順索引」( P.302)

わからない用語から、その解説ページや間連項目のページを50音順リストで捜すことができます。

### 「アルファベット順索引」( P.306)

わからない画面表示から、その解説ページや間連項目のページをアルファベット順リストで捜すことができます。

もくじ

ごあいさつ	ページ
安全上のご注意 . . . . .	2
QS300の特長 . . . . .	4
取扱説明書の使い方 . . . . .	6
表記について . . . . .	6
情報を見つけるために . . . . .	8
もくじ . . . . .	9
<b>セットアップ</b>	
1.各部の名称と機能 . . . . .	12
トップパネル . . . . .	12
リアパネル . . . . .	16
フロッピーディスクドライブ . . . . .	17
2.接続について . . . . .	18
電源コードの接続 . . . . .	18
オーディオ機器との接続 . . . . .	19
フットコントローラーやフットスイッチの接続 . . . . .	20
外部MIDI機器との接続 . . . . .	20
3.ファクトリーセット&デモンストレーションディスクの使い方 . . . . .	21
ディスクの内容 . . . . .	21
デモ演奏を聴く . . . . .	21
工場出荷時の状態に戻す . . . . .	22
4.プリセットボイスについて . . . . .	24
ボイスの選択 . . . . .	24
<b>第1章 基礎知識</b>	
1.仕組み . . . . .	26
2.音源部 . . . . .	26
3.シーケンサー部 . . . . .	31
4.コントローラー部 . . . . .	37
5.エフェクト部 . . . . .	39
6.モード構成 . . . . .	42
7.機能ツリー図 . . . . .	43
8.基本操作 . . . . .	45
9.メモリーバッファ構成 . . . . .	48
10.シグナルフロー . . . . .	50
<b>第2章 ボイスモード</b>	
1.ボイスプレイ . . . . .	52
2.ボイスエディット . . . . .	55
3.コモンエディット . . . . .	59
ボイスネーム . . . . .	60
オーバーオール . . . . .	61
コントローラー . . . . .	64
エフェクト . . . . .	66
4.エレメントエディット . . . . .	68
エレメントコピー . . . . .	69
ウェーブ . . . . .	70
アンプリチュード . . . . .	72
フィルター . . . . .	77
ピッチ . . . . .	81
チューニング . . . . .	85
LFO . . . . .	87
5.ドラムボイスエディット . . . . .	89

## 第3章 ソングモード

1. ソングプレイ	94
2. プレイエフェクト	100
3. トラックトランスミットチャンネル	107
4. マーク/ジャンプ	109
5. マルチ	111
ミキサー	112
エフェクト	115
インスタ	121
6. コントローラー	126
7. チェーン	130
8. ソングレコーディング	132
リアルタイムレコーディング	135
ステップレコーディング	140
パンチレコーディング	148
9. ソングエディット	150
ソングで扱えるイベント	151
チェンジモード	154
インサートモード	158
10. ソングジョブ	160

## 第4章 パターンモード

1. パターンプレイ	182
2. プレイエフェクト	187
3. トラックトランスミットチャンネル	190
4. パッチ	192
5. マルチ	195
ミキサー	196
エフェクト	199
6. トラックミュート	201
7. パターンジョブ	202

## 第5章 フレーズモード

1. フレーズプレイ	210
2. フレーズレコーディング	215
リアルタイムレコーディング	218
ステップレコーディング	219
3. フレーズエディット	220
チェンジモード	221
インサートモード	222
4. フレーズジョブ	223

## 第6章 ユーティリティモード

1. シンセサイザーセットアップ	237
2. MIDIセットアップ	240
3. MIDIインプットフィルター	242
4. シーケンサーセットアップ	244
5. フィンガードコードゾーン	246
6. アザーズセットアップ	248

	ページ
第7章 ディスクモード	
1.セーブ . . . . .	253
2.ロード . . . . .	255
3.デリート . . . . .	258
4.リネーム . . . . .	259
5.フォーマット . . . . .	260
第8章 本機を使いこなすために	
1.ボイスエディットの考え方 . . . . .	262
2.本機のMIDI機能 . . . . .	265
3.データの互換性について . . . . .	271
4.エフェクトタイプとエフェクトパラメーター . . . . .	274
資料	
1.仕様 . . . . .	292
2.故障かな?と思ったら . . . . .	294
3.エラーメッセージとその対応 . . . . .	296
4.用語解説 . . . . .	298
索引	
1.50音順索引 . . . . .	302
2.アルファベット順索引 . . . . .	306
ユーザーサポートサービスのご案内 . . . . .	309
保証とアフターサービス . . . . .	310

## 1.各部の名称と機能

### トップパネル

#### 1. PITCH(ピッチ)ベンドホイール

演奏中、音程などを連続的に変化させるときに使うコントローラーです。( P.64)

#### 2. MODULATION(モジュレーション)ホイール

演奏中、音色などを連続的に変化させるときに使います。どのように音色が変化するかは、ボイスの設定によって異なります。( P.64)

#### 3. VOLUME(ボリューム)スライダー

アウトプット端子とヘッドフォン端子への音量を調節します。( P.19)

#### 4. モードボタン

各モードを切り替えるときに使います。

##### **SONG** (ソング)ボタン

ソングモードに切り替えます。( P.93)

##### **VOICE** (ボイス)ボタン

ボイスモードに切り替えます。( P.51)また、ボイスモードでは、クイックプログラムチェンジに入るボタンとしても機能します。( P.53)

##### **PATTERN** (パターン)ボタン

パターンモードに切り替えます。( P.181)

##### **PHRASE** (フレーズ)ボタン

フレーズモードに切り替えます。( P.209)

##### **UTILITY** (ユーティリティ)ボタン

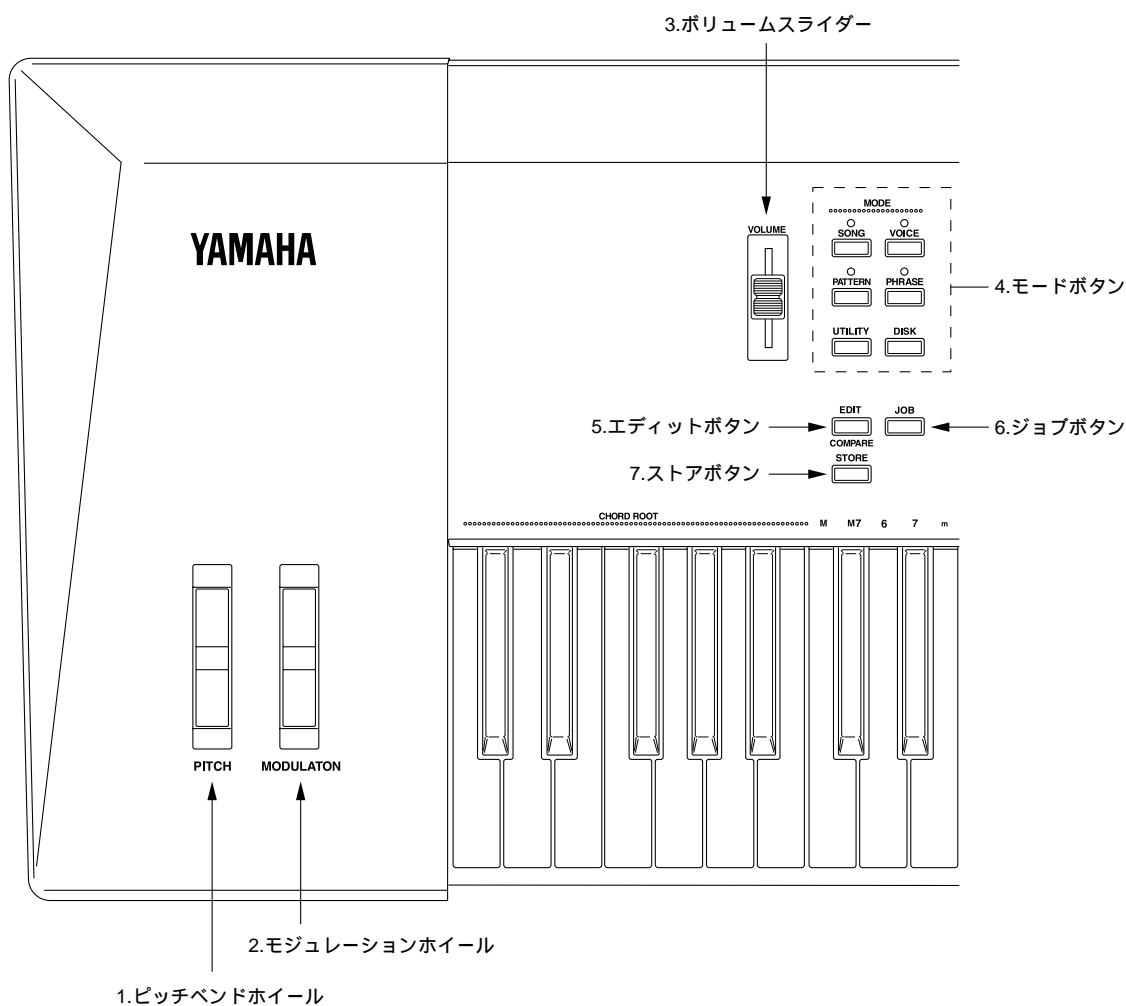
ユーティリティモードに切り替えます。( P.235)

##### **DISK** (ディスク)ボタン

ディスクモードに切り替えます。( P.249)

#### 5. **EDIT** (エディット)ボタン

ボイスエディット( P.55)、ソングエディット( P.150)、フレーズエディット( P.220)に切り替えます。また、ボイスエディットを行うとコンペアボタン( P.56)として機能します。



## 6. **JOB** (ジョブ)ボタン

ソングジョブ( P.160)、パターンジョブ( P.202)、フレーズジョブ( P.223)に入ります。  
ボイスエディットのときはリコールボタン( P.57)として機能します。

## 7. **STORE** (ストア)ボタン

ボイスモードで、ボイスの保存(ストア)を行います。( P.57)  
またボイスのコピーを行うこともできます。( P.57)



・3つ以上のボタンを同時に押さないようにしてください。誤動作の原因となることがあります。



## 12.シーケンサーボタン

ソング、パターン、フレーズの再生や録音を行うときに使います。  
テープレコーダーと同じ感覚のボタンレイアウトになっています。

### **RECORD** (レコード)ボタン

レコーディングスタンバイにします。

### **TOP** (トップ)ボタン

ソングをやパターンなどで小節を先頭まで戻します。

### **STOP** (ストップ)ボタン

再生・録音を停止します。

### **RUN** (ラン)ボタン

再生・録音を開始します。**SHIFT** ボタンと組み合わせると、ループ再生ができます。

### **◀** (リワインド)ボタン

再生時に押し続けると、巻き戻し再生し、停止時に押し続けると、小節を戻します。

### **▶** (フォワード)ボタン

再生時に押し続けると、早送り再生し、停止時に押し続けると、小節を進めます。

## 13.テンキー

数値や音符を入力するときに使います。また演奏中にスタイルのセクションを切り替えたりします。

## 14. **ENTER** (エンター)ボタン

テンキーで入力した数値を確定したり、カーソルで選んだジョブに入ったり、ジョブを実行するときなどに使います。

## 15. **INC** (インクリメント)ボタン、**DEC** (デクリメント)ボタン

さまざまな設定画面で、数値を増加(インクリメント)、減少(デクリメント)したり、オン/オフを切り替えたりするときに使います。また、「Are you sure?」に対して **YES** (イエス)、**NO** (ノー)で答えるときにも使います。

## 16.カーソルボタン

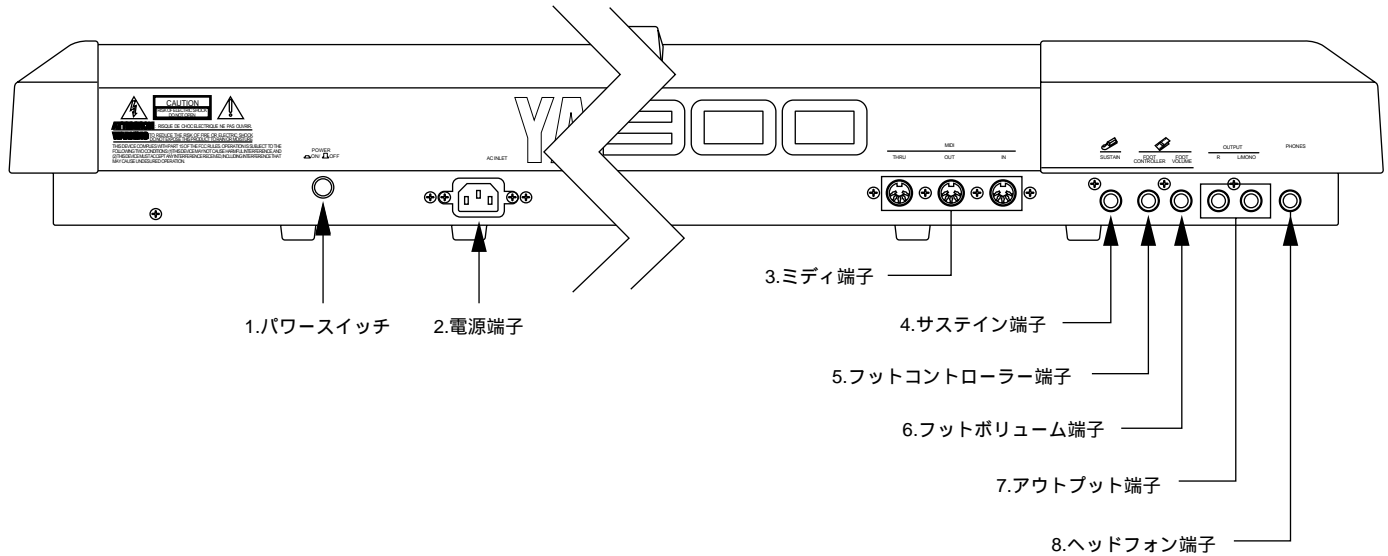
ディスプレイ内でカーソルの位置を移動するときに使います。( P.45)

## 17.ダイヤル

ボイスを切り替えたり、数値を連続的に増減したりするときに使います。( P.47)



リアパネル



1. POWER (パワー)スイッチ

電源のオン / オフを切り替えるスイッチです。押し込んだ状態で電源がオンになります。

2. AC INLET(電源)端子

付属の電源コードを接続します。(付属の電源コード以外のコードは使用しないでください)( P.18)

3. MIDI(ミディ)端子

MIDIケーブルで外部のMIDI機器と接続する端子です。MIDI端子には、IN、OUT、THRUの3つがあり、INは入力、OUTは出力、THRUはINに入った信号をそのまま送り出す端子です。( P.20)

4. SUSTAIN(サステイン)端子

フットスイッチ(FC4、FC5:別売)を接続する端子です。接続したフットスイッチは、演奏中にサステインペダルとして使うことができます。( P.20)

5. FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子

フットコントローラー(FC7:別売)を接続する端子です。接続したフットコントローラーは、演奏中に音色をコントロールするときに使います。どのように音色が変化するかは、ボイスの設定によって異なります。( P.20)

6. FOOT VOLUME(フットボリューム)端子

フットコントローラー(FC7:別売)を接続する端子です。接続したフットコントローラーは、演奏中にボリュームペダルまたはエクスペッションペダルとして使うことができます。( P.238)

7. OUTPUT(アウトプット)端子

アンプ内蔵スピーカーやミキサーなどにライン接続する端子です。ステレオで再生するときには両方の端子に、モノラルで再生するときにはL/MONO端子に接続します。( P.19)

8. PHONES(ヘッドフォン)端子

ステレオ標準プラグのヘッドフォン(HPE-170などヤマハ推奨のヘッドフォン:インピーダンス8~150のもの)を接続する端子です。ヘッドフォンの音量は、ボリュームスライダーで調節します。

## フロッピーディスクドライブ

### 1. フロッピーディスク挿入口

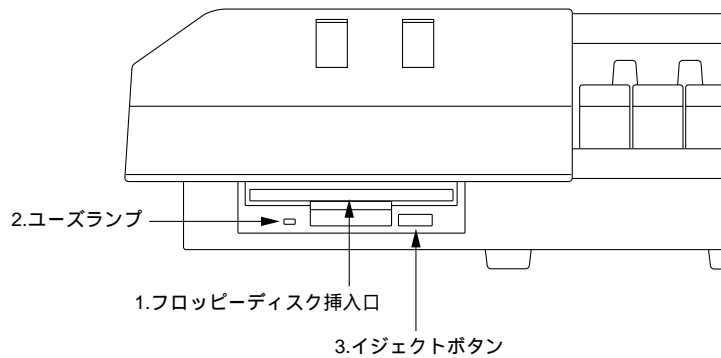
データを読み込んだり、保存したりするためのフロッピーディスクを入れる部分です。フロッピーディスクは3.5インチ2HD(MF2HD)または2DD(MF2DD)のタイプが使えます。( P.250)

### 2. ユーズランプ

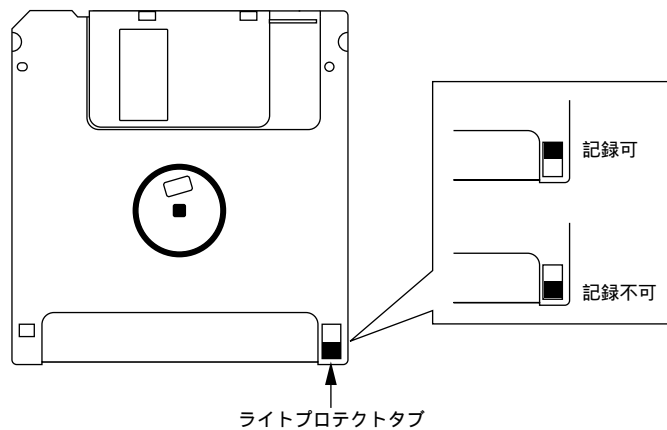
フロッピーディスクにデータを書き込んでいるときや、フロッピーディスクのデータを読み込んでいるときに点灯します。ランプが点灯しているときは絶対にディスクを取り出さないでください。

### 3. イジェクトボタン

フロッピーディスクを取り出すときに押すボタンです。ディスクの出し入れはユーズランプが消えているときに、ゆっくり確実に行ってください。



フロッピーディスク裏面には、図のようなライトプロテクトタブが付いています。このタブを下方向（窓が開いた状態）にずらしておくと、データの変更や追加、削除などができなくなります。大切なデータを保存した場合など、この状態にしておくことをおすすめします。



・誤った使用方法によるデータの破損については、保証いたしかねます。ご了承ください。

## 2.接続について

本機を使うためには、付属の電源コードや、アンプを接続しなければなりません。また外部MIDI機器やコントローラーを使う場合には、その接続も必要です。

ここでは、これらの接続の方法を説明します。

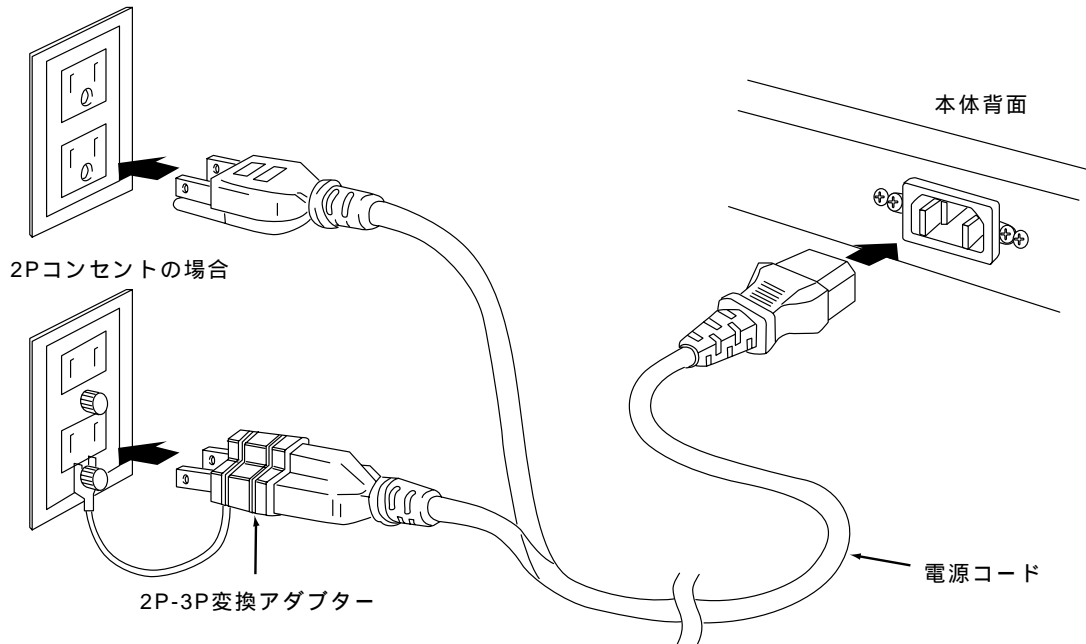


- ・接続の作業は、必ず電源を切った状態で行ってください。電源を入れたまま接続を行うと、アンプやスピーカーなどの外部機器が破損する場合があります。

### 電源コードの接続

付属の電源コードのプラグを本体背面の電源端子につなぎます。

3Pコンセントの場合



反対側のプラグをコンセントに差し込みます。

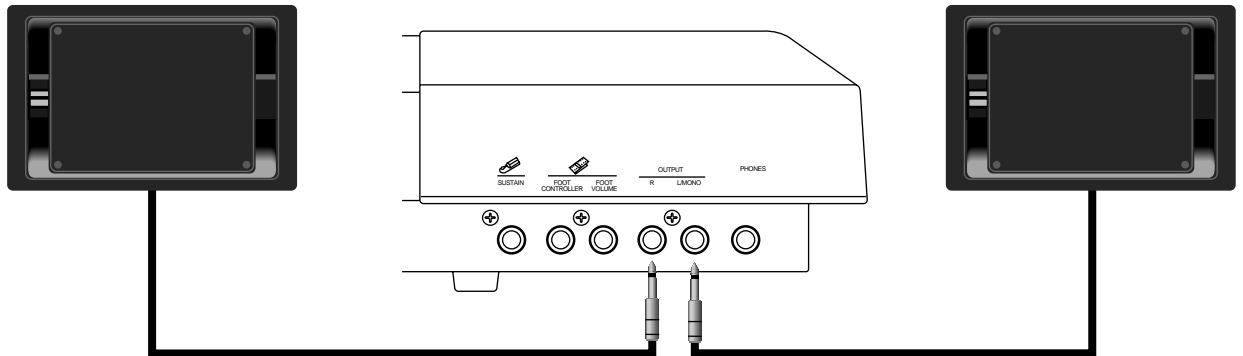
- ・コンセントは、必ず国内一般家庭用の100ボルトのコンセントを使ってください。
- ・本機はアース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、電源コードのプラグにはアース端子が付いています。コンセントにプラグを差し込むときは、アース端子を接続してください。接続方法がわからないときは、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。

## オーディオ機器との接続

本機の音を出すために、アウトプット端子をアンプやミキサーなどに接続します。

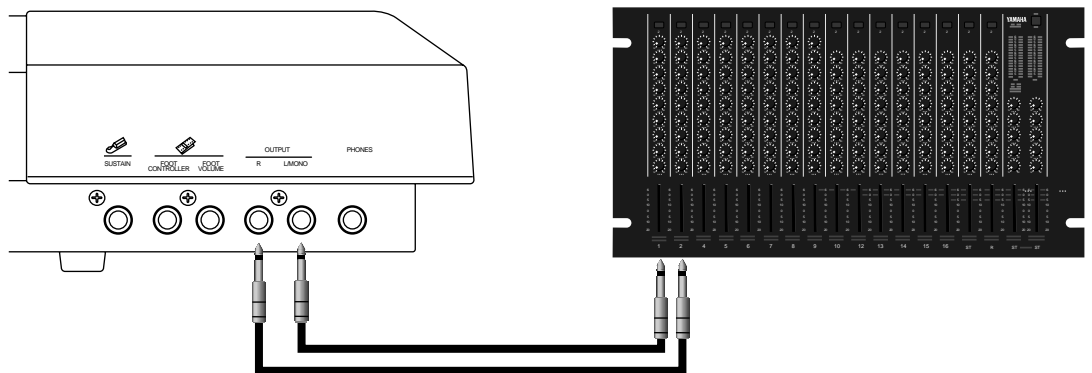
### アンプ付スピーカーとの接続

アウトプット端子(L/MONO、R)を左右2台のアンプ付スピーカーに接続します。  
1台のアンプ付スピーカーに接続する場合は、L/MONO端子を使います。



### ミキサーとの接続

アウトプット端子(L/MONO、R)をミキサーの2つのチャンネルに接続します。アウトプット端子L/MONOを接続したチャンネルのパンは左に、アウトプット端子Rを接続したチャンネルのパンは右に設定します。  
また、MTRやカセットデッキに接続する場合も、同様に接続します。



### ヘッドフォンを使うときは

ヘッドフォンを使用すると、手軽に本機の演奏を聴くことができます。ヘッドフォンをリアパネルのPHONES(ヘッドフォン)端子に接続します。  
ヘッドフォンをご使用になる場合は、ボリュームスライダーで音量を適度に調節し、耳をあまり刺激しないような音量でお楽しみください。



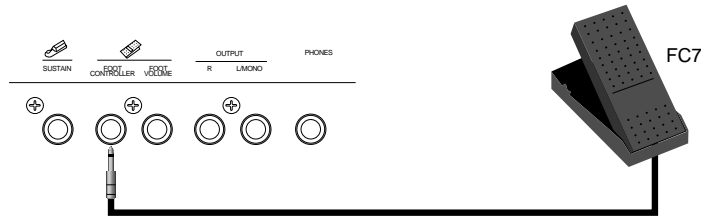
- ・本機のアウトプット端子を、アンプやカセットデッキなどのマイク入力端子につながないようにしてください。マイク入力端子に接続すると、音が劣化したり、その機器が破損する場合があります。また、ミキサーなどに接続する場合は、ミキサーのチャンネルをライン入力の状態に設定してください。

## フットコントローラーやフットスイッチの接続

本機は演奏表現を高めるために、別売のコントローラーを接続することができます。

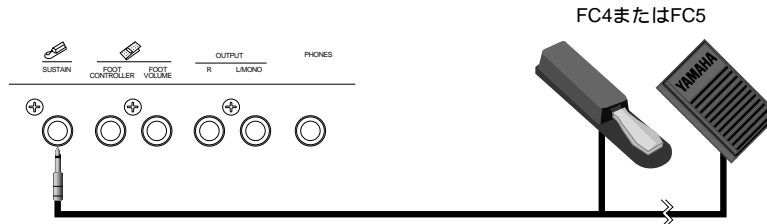
### フットコントローラーFC7を使うときは

別売のフットコントローラーFC7を使う場合は、フットコントローラーFC7の接続プラグを、リアパネルのフットコントローラー端子やフットボリューム端子に接続します。



### フットスイッチFC4やFC5を使うときは

別売のフットスイッチFC4やFC5を使う場合は、フットスイッチの接続プラグを、リアパネルのサステイン端子に接続します。



## 外部MIDI機器との接続

本機に無い機能を使ったり、システムでの演奏を行うために、外部MIDI機器を使うことができます。

### 本機のMIDI情報を外部MIDI機器に送るときは

リアパネルのMIDIアウト端子と、外部MIDI機器のMIDIイン端子をMIDIケーブルで接続します。



### 外部MIDI機器のMIDI情報を本機で受けるときは

リアパネルのMIDIイン端子と、外部MIDI機器のMIDIアウト端子をMIDIケーブルで接続します。



MIDI接続に関しては、「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P265)

### 3. ファクトリーセット&デモンストレーションディスクの使い方

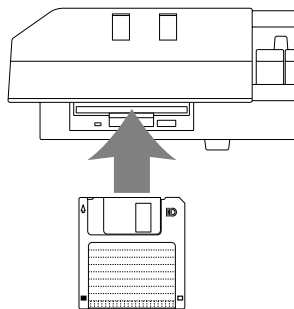
付属の「FACTORY SET & DEMONSTRATION」ディスクの内容と使い方を説明します。

#### ディスクの内容

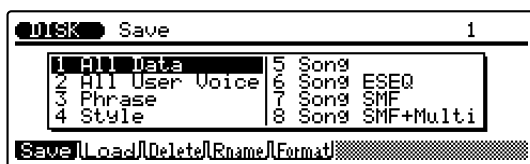
- ・付属ディスクには、本機の機能をフルに活かしたデモ演奏のファイル「AUTOLOAD」と、工場出荷時のユーザーボイスとセットアップデータのファイル「FACTORY」が入っています。
- ・「AUTOLOAD」は、デモ演奏を楽しんだり、ソングを演奏しながらプレイエフェクト、マルチなどを操作して、本機の機能を体験していただくことができます。
- ・「FACTORY」は、本機を工場出荷時の状態に戻すことができます。

#### デモ演奏を聴く

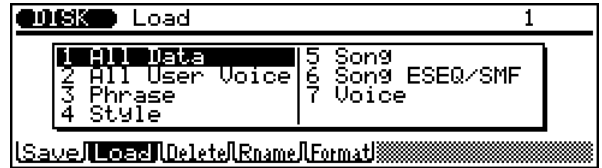
- ・ディスクからデモソングのファイルをロード(読み込み)し、デモ演奏を再生する操作を説明します。
- !** ディスクの「AUTOLOAD」をロードすると、本体メモリのユーザーボイスとセットアップデータは、デモ演奏用のデータに書き替えられます。工場出荷時の状態に戻す操作は、後の「工場出荷時の状態に戻す」で説明します。
- 1.** ディスクをフロッピーディスク挿入口に、ラベル面を上にして挿入します。  
「カチッ」と音がするまで、確実に挿入します。



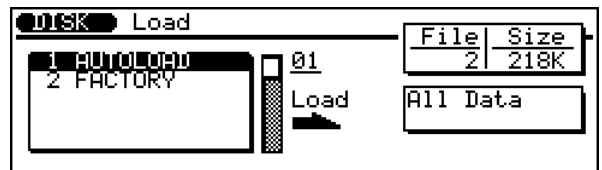
- 2.** **[DISK]** を押します。  
ディスクモードに入り、画面左上に「DISK」と表示されます。



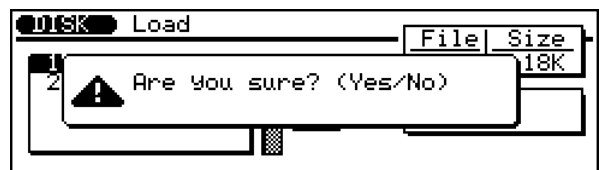
- 3.** **[F2]** (Load)を押します。  
ロード(読み込み)のサブモードに入り、画面



- 左下の「Load」のタブが反転します。  
**4.** カーソルボタン/ダイヤルで、カーソルを「1 All Data」に移動し **[ENTER]** を押します。  
「Loading Directory」と表示され、オールデータのロード画面に入り、ファイル名が表示



- されます。  
**5.** カーソルボタン/ダイヤルで、「AUTOLOAD」にカーソルを移動し **[ENTER]** を押します。  
「Are You Sure? (Yes/No)」と表示され、本体メモリに入っているデータを消してディスクのデータをロードしても良いかを尋ねてきます。  
・消して良ければ、**[INC]** (YES)を押してロードを実行します。  
・消したくない場合は、**[DEC]** (NO)を押してロードを中止し、本体内のデータをいったん他のディスクにセーブ(書き込み)してから、もう一度ロード操作を行ってください。(



- P.253)  
**6.** **[INC]** (YES)を押します。  
「Executing...」と表示されロードが実行されます。「Completed.」と表示されるとロードが完了します。

7. **[SONG]** を押します。  
 ソングモードの画面に戻ります。



8. カーソルボタンでカーソルをソング番号に移動し、ダイヤルや **[DEC]** / **[INC]** またはテンキー **[ENTER]** でソング番号を01に設定します。
9. **[RUN]** を押し、デモソングを再生します。  
 演奏が始まりますので、ボリュームスライダーで聴きやすい音量に調整してください。
- ・ **[STOP]** を押すと演奏が止まります。
  - ・ デモソングは、手順8.でソング番号を切り替えると別のソングを再生することができます。



・デモソングのファイルは、ファイルネームが AUTOLOAD.Q3A という設定になっているため、ディスクを入れたまま電源スイッチを入れると、自動的にデモソングのファイルがロードされます。自動ロードさせたくないときは、最初の文字をリネームすると良いでしょう。( P.259)



・ディスクからファイルをロードしているときは、絶対に電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出したりしないでください。ディスクの内容が壊れたり、故障の原因になります。

## 工場出荷時の状態に戻す

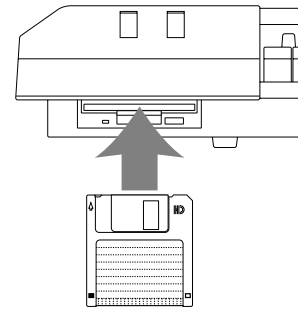
・本機を工場出荷時の状態に戻す操作を説明します。



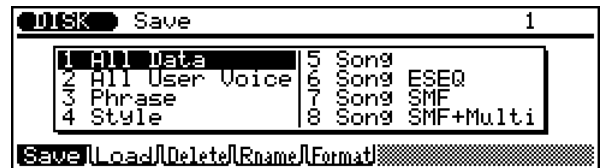
・ディスクの「FACTORY」をロードすると、本体メモリーのユーザーボイスとセットアップデータは、工場出荷時の状態に書き替えられます。



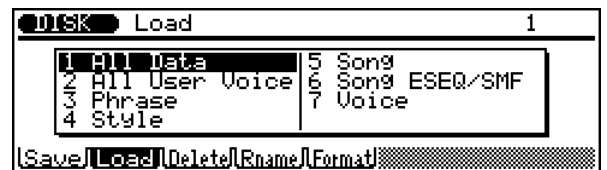
1. ディスクをフロッピーディスク挿入口に、ラベル面を上にして挿入します。  
 「カチッ」と音がするまで、確実に挿入します。



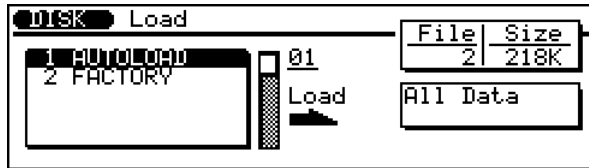
2. **[DISK]** を押します。  
 ディスクモードに入り、画面左上に「DISK」と表示されます。



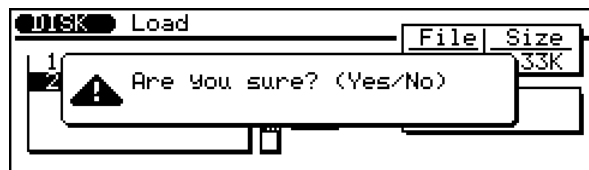
3. **[F2]** (Load) を押します。  
 ロード(読み込み)のサブモードに入り、画面左下の「Load」のタブが反転します。



4. カーソルボタン/ダイヤルで、カーソルを「1 All Data」に移動し **ENTER** を押します。  
「Loading Directory」と表示され、オールデータのロード画面に入り、ファイル名が表示されます。



5. カーソルボタン/ダイヤルで、「FACTORY」にカーソルを移動し **ENTER** を押します。  
「Are You Sure? (Yes/No)」と表示され、本体内部メモリに入っているデータを消してディスクのデータをロードしても良いかを尋ねてきます。
- 消して良ければ、**INC** (YES)を押してロードを実行します。
  - 消したくない場合は、**DEC** (NO)を押してロードを中止し、本体内のデータをいったん他のディスクにセーブ(書き込み)してから、もう一度ロード操作を行ってください。(P.253)



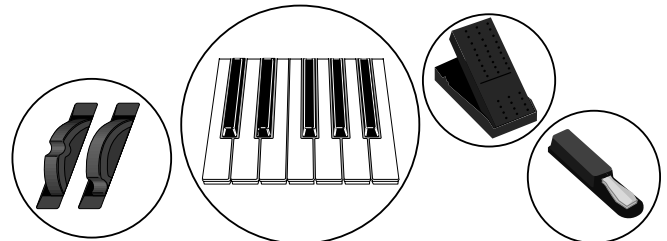
6. **INC** (YES)を押します。  
「Executing...」と表示されロードが実行されます。「Completed.」と表示されるとロードが完了します。
7. **VOICE** を押します。  
ボイスモードの画面に戻ります。



8. **F3** (Usr)を押します。  
ユーザーボイスバンクのボイス名が表示され、工場出荷時のデータがロードされたことが確認できます。



9. ダイヤルや **DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** でボイスを選択し、鍵盤やコントローラーを使って演奏することができます。
- ボリュームスライダーで適当な音量に調整してください。



- 「FACTORY」をロードすると、ユーザーボイスバンクには、プリセットボイス同様のすばらしいユーザーボイスが128種類ロードされます。
- ディスクモードの「ボイスロード」を行うと、ユーザーボイスの気に入った1音色をユーザーボイスバンクにロードすることもできます。(P.256)



## 4.プリセットボイスについて

プリセットボイスバンクには、本機の機能を十分に活かすことのできるプリセットボイスを128種類内蔵しています。ここではボイスを選んで演奏する操作を説明します。

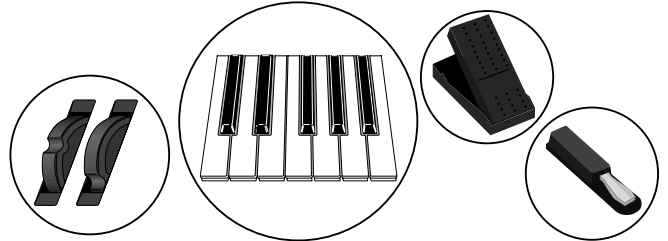
### ボイスの選択

- ・プリセットボイスバンクを選んで、任意のボイス番号を選ぶ操作を説明します。



1. **[VOICE]** を押します。  
ボイスモードに入り、画面左上に「VOIC」と表示されます。
2. **[F2]** (Pre)を押します。  
プリセットボイスバンクが選ばれます。
  - ・ **[F1]** (XG)を押すとXGバンクのバンク0が、**[F3]** (Usr)を押すとユーザーボイスバンクが選ばれます。
  - ・ **[F6]** / **[F7]** (<Bank>)を押すとXGバンク SFXバンク Preバンク Usrバンクの順でボイスバンクが切り替わります。( P.52)

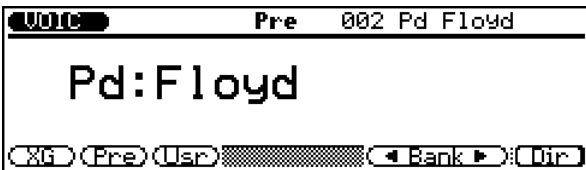
4. 鍵盤、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、フットコントローラー、フットスイッチを使って演奏します。



- ・手順3.のとき、**[VOICE]** をもう一度押すと、画面に「Quick Program Change」と表示され、ボイス番号の十の位（または百と十の位）を固定した状態で、**[0]** ~ **[9]** のテンキーを使ってボイス番号を選択することができます。( P.53)



3. ダイヤルまたは **[DEC]** / **[INC]** を使って、ボイス番号を選びます。  
プリセットボイスが選ばれます。
  - ・ **[0]** ~ **[9]** のテンキーを使って「1」から「128」までの番号を入力し、**[ENTER]** を押すことでも、ボイス番号を選ぶことができます。



- ・ **[F8]** (Dir)を押しボイス一覧画面を表示させた状態で、カーソルボタンを使うことでも、ボイスを選ぶことができます。



# 第1章 基礎知識

この章では、モード構成や基本操作などについて解説します。

1.仕組み	26
2.音源部	26
3.シーケンサー部	31
4.コントローラー部	37
5.エフェクト部	39
6.モード構成	42
7.機能ツリー図	43
8.基本操作	45
9.メモリーバッファー構成	48
10.シグナルフロー	50

## 1.仕組み

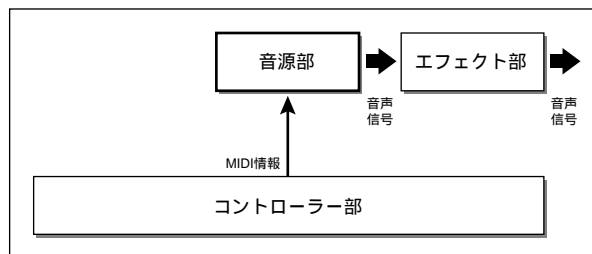
### 4つのブロック

- ・本機は、音源部、コントローラー部、シーケンサー部、エフェクト部の4つのブロックから構成されており、各ブロックは、選択されているモードによって接続が変わります。



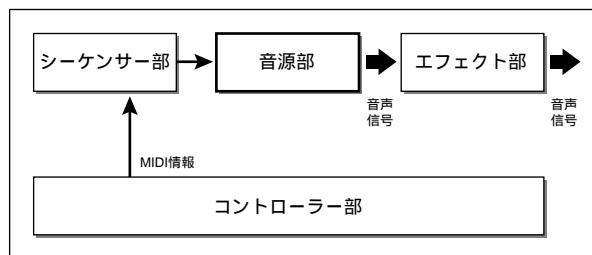
- ・ボイスモードでは、4つのブロックのうち音源部とコントローラー部、エフェクト部が、下図のように接続されます。

ボイスモードでのブロックの接続



- ・ソングモード、パターンモード、フレーズモードでは、すべてのブロックが、下図のように接続されます。

ソング、パターン、フレーズモードでのブロックの接続



### 音源部

- ・シーケンサー部やコントローラー部からの内部的なMIDI情報を受けて、実際に音を出すブロックです。

### シーケンサー部

- ・コントローラー部での演奏を録音したり、音源部に内部的なMIDI情報を送り出すブロックです。
- ・自動演奏を行います。

### コントローラー部

- ・鍵盤やピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、フットコントローラーなどを使って演奏を行い、シーケンサー部、音源部をコントロールするブロックです。

### エフェクト部

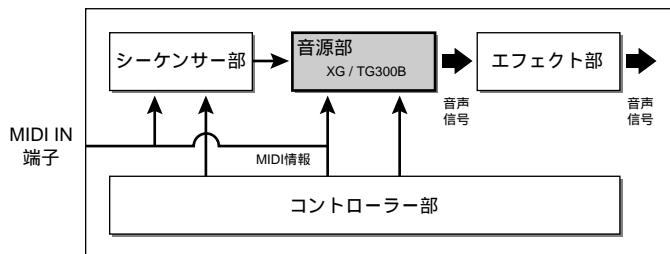
- ・音源部からの音声信号を加工して、残響や拡がり感などをつけ加えるブロックです。
- ・リバースエフェクト、コーラスエフェクト、バリエーションエフェクトの3種類のエフェクトを持っています。

## 2.音源部

### 1.音源部について

- ・音源部は、シーケンサー部やコントローラー部、またはMIDI IN端子に受信されたMIDI情報を処理して、実際に音を出すブロックです。

音源部について



- ・本機は、システムモードを切り替えることで、音源部を「XG」または「TG300B」に準拠した音源として使用することができます。
- ・音源部で再生できる個々の音色プログラムをボイスと呼びます。
- ・ボイスには、音色を鍵盤に対応したピッチで演奏できるノーマルボイスと、鍵盤ごとに異なるリズム楽器音を割り当てたドラムボイスがあります。
- ・ボイスモードでは1パートの音源(シングル音源)として、ソングモードでは24パートの音源(マルチ音源)、パターンモードでは8パートの音源(マルチ音源)として機能します。

## 2.システムモード

- ・システムモードでは、音源部を「XG」と「TG300B」のどちらに準拠した音源として使用するかを設定します。システムモードを切り替えると音源の性格が大きく変わるだけでなく、スタイル機能やボイスエディット機能にも差異が生じます。
- ・システムモードの切り替えはユーティリティモードで行います。なお本機では「XG」=norm、「TG300B」=TG-Bと表示されます。( P.238)
- ・システムモードを変更した場合、XG側のソングモードの各パートの設定は記憶されていますが、TG300B側の設定は初期化されます。

### XG(エックスジー)モード

- ・本機をXGに準拠したマルチ音源として使用するモードです。
- ・XGとは、音色の配列に関する「GMシステムレベル1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。
- ・XGでは、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプに対する制御方法などを規定して、「GMシステムレベル1」を大幅に拡張しました。
- ・XGマークのついた市販のソングデータを、XGマークのついた音源で演奏することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。
- ・XGはGMシステムレベル1に完全対応したマルチ音源としても機能します。GMマークのついた市販のソングデータをより良い音で演奏できます。
- ・システムモードがXGに設定されているとき、ソングモードでスタイル機能を使った演奏や録音が可能となり、パターンモード、フレーズモードが機能します。またボイスモードでボイスエディットを行うことができます。
- ・使用できるボイスは、XG:480ノーマルボイス+11ドラムボイス、および128プリセットボイス+128ユーザーボイス+1ユーザードラムボイスです。

### TG300Bモード

- ・本機をGMシステムレベル1に準拠した音源として使用するモードです。

- ・このモードでは、TG300のGM-Bモードと同様、他社のコンピューターミュージック用音源との高い互換性を持ちます。ただし、TG300のシステムエクスクルーシブメッセージは受信しません。
- ・システムモードがTG300Bに設定されているとき、ソングモードのスタイル機能、パターンモード、フレーズモード、ボイスモードのボイスエディットは機能しません。
- ・使用できるボイスは、TG300B:579ノーマルボイス+10ドラムボイスです。



- ・シーケンサーでシステムモードの自動切り替えをともなう場合、約0.5秒の時間を要します。制作されるソングデータの始めの部分に、若干の空白小節を挿入されることをおすすめします。
- ・XGモードにおけるソングの各パートの設定は、最短小節の録音を行うことでフロッピーディスクに「ソング」または「ソング+マルチ」としてセーブすることが可能です。
- ・TG300Bモードは基本的に再生専用のモードです。セーブ機能やエディット機能など、いくつかの機能に制約があります。

## 3.ボイス



- ・ボイスとは音源部で再生したりエディットできる個々の音色プログラムのことです。
- ・ボイスには、音色を鍵盤に対応したピッチで演奏できるノーマルボイスと、鍵盤ごとに異なるリズム楽器音を割り当てたドラムボイスの2種類があります。
- ・ノーマルボイスは、1~4つのエレメントで構成されています。
- ・ドラムボイスは、ドラム専用の特種なボイスで、各鍵盤にエレメントが配置してあります。
- ・エレメントとは、1つのウェーブから作られるボイスの構成要素です。
- ・ボイスについては、「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.262)

## 4.最大同時発音数



- ・音源部の最大同時発音数は、エレメント単位で32音です。たとえば、1エレメント構成のノーマルボイスやドラムボイスだと32音になり、2エレメント構成のノーマルボイスだと16音になります。
- ・最大同時発音数を越えたMIDI情報が送られてくると、発音中の音を切って発音を止め、後から送られてきたデータを発音する仕組みになっています。この仕組みを後着優先といいます。

- ・ソングモードやパターンモードなど、音源部がマルチ音源として機能する場合は、各パートの発音優先順位が決まっています。最大同時発音数を越えると、発音優先順位の低いパートから順番に音を消す仕組みになっています。
- ・メロディやベースなどの重要なパートは、優先順位の高いパートを使うようにしておくと、最大同時発音数を越えた場合でも音が切れにくくなります。

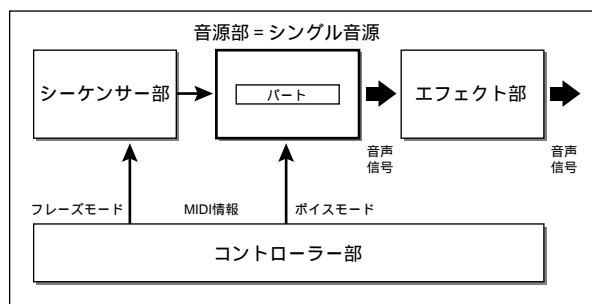
発音優先順位	1	2	~	10	11	~	16	17	~	24	
パート番号	シーケンストラック用音源部							パターントラック用音源部			
	10(ドラムパート)	1	~	9	11	~	16	P1	~	P8	

### 5. シングル音源とマルチ音源

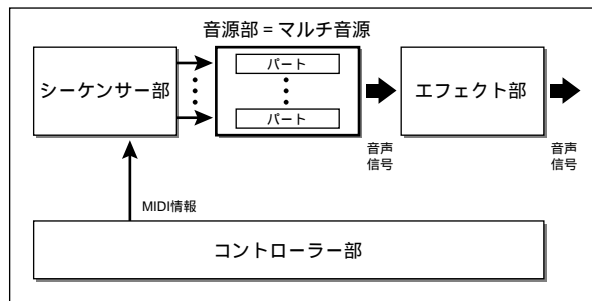


- ・音源部は、ボイスモードやフレーズモードのときはシングル音源として、ソングモードやパターンモードのときはマルチ音源として機能します。
- ・シングル音源とは、音源部が1パートだけで、ボイスを選んで鍵盤で演奏するための状態です。同時に複数のボイスを鳴らすことはできません。(ただし、本機ではボイスの中にウェーブの異なるエレメントを持つことで最大4レイヤーボイスを作ることができます)
- ・マルチ音源とは、音源部が複数のパートを持ち、パートごとに異なったボイスを選んだり、ボリュームやパン、エフェクトのかかり方などを変えたりすることができます。また、シーケンサー部からのMIDI情報で複数のパートを同時に演奏するアンサンブル演奏を行うことができます。

ボイスモード/フレーズモード



ソングモード/パターンモード



### 6. モードと音源部

- ・音源部は、モードが切り替わるごとにパート数が変化します。ここでは、ボイスモード、ソングモード、パターンモード、フレーズモードのときの音源部の機能について説明します。

#### ボイスモード

- ・ボイスモードでは、音源部はシングル音源として機能します。
- ・ボイスモードでは、プリセットボイスや、XG ノーマルボイス、ドラムボイスをエディットして、ユーザーボイスやユーザードラムボイスを新しく作成することができます。
- ・新しく作ったボイスは、ストア(保存)したり、ソングモードやパターンモード、フレーズモードで使用することができます。

#### ソングモード

- ・ソングモードでは、音源部は24パートのマルチ音源として機能します。
- ・24パートのうち16パートはシーケンストラック用音源として、残りの8パートはパターントラック用音源として機能します。
- ・シーケンストラック用音源の16パートは、ソングモードでパートごとの設定を行います。( P.111)
- ・パターントラック用音源の8パートは、パターンモードでパートごとの設定を行います。( P.195)
- ・ソングモードでは、パートごとにボイスや音量などを設定するだけでなく、マルチのインストの設定によってボイスを間接的に作り替えることもできます。( P.121)
- ・ソングモードの各パートの設定は、ソングごとに記憶され、ソングを切り替えると自動的に切り替わります。( P.111)
- ・ソングモードのパターンパートの設定は、スタイルごとに記憶され、スタイルが切り替わるごとに自動的に切り替わります。( P.195)

#### パターンモード

- ・パターンモードでは、音源部は8パートのマルチ音源として機能します。
- ・パターンのパートごとのボイスやパン、音量などの設定は、パターンモードで設定します。( P.195)
- ・パターンのパートの設定は、スタイルごとに記憶され、スタイルを切り替えると自動的に切り替わります。( P.195)

## フレーズモード

- ・フレーズモードでは、音源部はシングル音源として機能します。
- ・フレーズモードでは、音源部に対してボイスを選ぶことだけができます。( P.213)

## 7.プログラム番号とバンク番号

- ・音源部は、932種類のノーマルボイスと22種類のドラムボイスを内蔵しています。このボイスを選ぶためには、1~128のプログラムチェンジだけでは数値が足りません。そこで本機では、バンク番号とプログラム番号を組み合わせボイスを選ぶ仕組みをとっています。



- ・本機の操作でボイスを選ぶには、ファンクションボタンを使ってバンク番号を選択し、ダイヤルや **INC** / **DEC** などを使ってプログラム番号を選択します。( P.24)
- ・ソングデータや外部MIDI機器でボイスを選ぶには、バンク番号にバンクセレクトMSBとLSB、プログラム番号にプログラムチェンジというMIDI情報を使用します。
- ・各ボイスは、バンクセレクトMSB、LSBとプログラムチェンジの3つの値を軸とした3次元に配置されています。
- ・ボイスの配置は、システムモードの設定によって大きく異なります。

「XG」モード(システムモード = norm)の場合

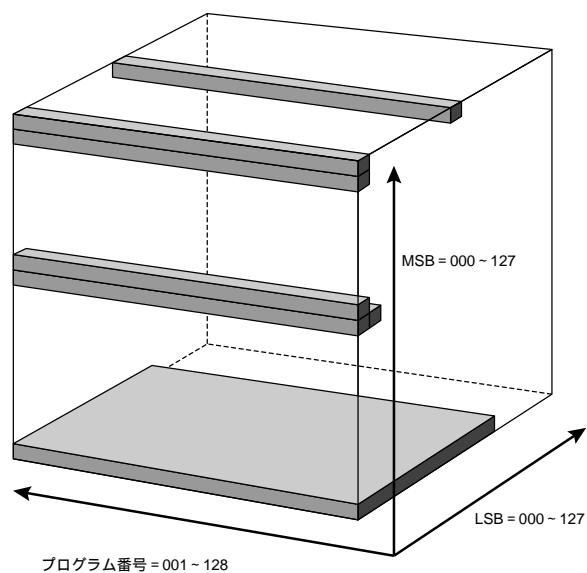
- ・バンクセレクトMSB、LSBで、50のボイスバンクが管理されています。
- ・プリセットボイスバンクとユーザーボイスバンクは本機独自のバンクで、他機との互換性はありません。

MSB=000 : LSB=000	(XG基本ボイスバンク) = GMシステムレベル1
MSB=000 : LSB=001 ~ 101	(XG拡張ボイスバンク)
MSB=063 : LSB=000	(プリセットボイスバンク)
MSB=063 : LSB=001	(ユーザーボイスバンク)
MSB=064 : LSB=000	(XG SFXボイスバンク)
MSB=126 : LSB=000	(XG SFXキットバンク)
MSB=127 : LSB=000	(XGドラムボイス)
MSB=127 : LSB=111	(ユーザードラムボイスバンク)

- ・プログラム番号で、バンクセレクトで指定したバンクの中のボイスが管理されています。

プログラム番号=001 ~ 128

システムモード = XG



「TG300B」モード（システムモード= TG-B）の場合

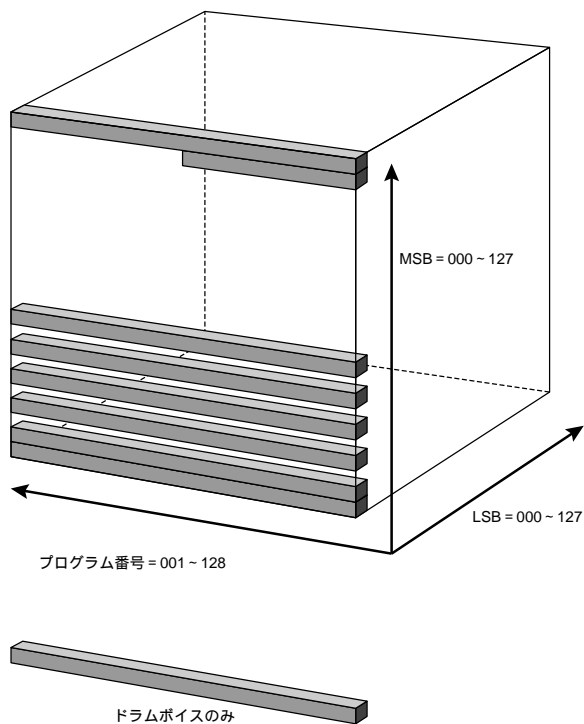
- ・バンクセレクトMSB、LSBで、24のボイスバンクが管理されています。

MSB=000	: LSB=000	(TG300B基本バンク) = GMシステムレベル1
MSB=001 ~ 011	: LSB=000	(TG300B拡張バンク)
MSB=016 ~ 019	: LSB=000	(TG300B拡張バンク)
MSB=024 ~ 026	: LSB=000	(TG300B拡張バンク)
MSB=032 ~ 033	: LSB=000	(TG300B拡張バンク)
MSB=040	: LSB=000	(TG300B拡張バンク)
MSB=126	: LSB=000	(C/M Type2バンク)
MSB=127	: LSB=000	(C/M Type1バンク)

- ・プログラム番号で、バンクセレクトで指定したバンクの中のボイスが管理されています。

プログラム番号=001 ~ 128

- ・ドラムボイスは、システムエクスクルーシブメッセージ（パラメーターチェンジ）でパートモードをドラムに切り替えたシステムモード= TG300B



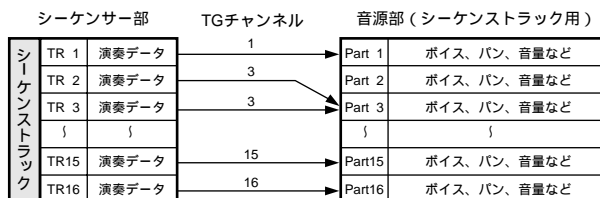
- ときに、MSB=000 : LSB=000のバンクで選択できます。
- ・外部MIDI機器や、コンピューター用のMIDIアプリケーションでボイス番号を設定する場合は、ボイス番号(プログラム番号)= 001 ~ 128とプログラムチェンジ番号 = 000 ~ 127の数値に1つずれが生じる場合があります。
  - ・バンクセレクトLSB、MSBとプログラム番号で設定できるボイスについては、別冊のリストブックをご覧ください

## 8.シーケンサー部と音源部との接続

- ・シーケンサー部と音源部は内部的にMIDI接続されています。なおシーケンサー部には、通常の録音再生を行うシーケストラックと、パターンの録音再生を行うパターントラックに分かれています。また音源部もシーケストラック用音源部と、パターントラック用音源部に分かれています。ここでは、この2種類のトラックと2種類の音源部との接続について説明します。

### シーケストラックと音源部

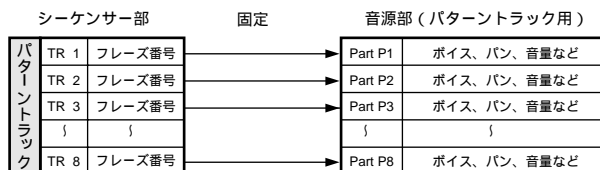
- ・シーケストラックの各トラックとシーケストラック用音源部の各パートは、TGチャンネルというトランスミット(送信)チャンネルの設定によって接続されています。



- ・シーケストラックのTGチャンネルの設定は、ソングモードのトラックトランスミットチャンネルで行います。( P.107)
- ・シーケストラック用音源部のパート1 ~ パート16のレシーブ(受信)チャンネルは、パート番号と同じチャンネルに固定されています。

### パターントラックと音源部

- ・パターントラックの各トラックとパターントラック用音源部の各パートは、完全に1対1で接続されています。



- ・パターントラックには、TGチャンネルの設定はありません。またパターントラック用音源部のパートP1 ~ P8にもレシーブチャンネルがなく、内部的に直接接続されています。

## 3.シーケンサー部

### 1.シーケンサー部について

- ・シーケンサー部は、コントローラー部での演奏をソングとして録音したり、編集したソングを再生する機能を持ったブロックです。

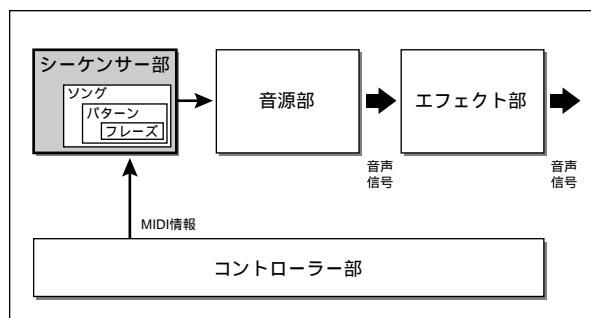


- ・シーケンサー部は、ソングモード、パターンモード、フレーズモードの3つのモードで操作します。
- ・ソングモードでは、一般的なシーケンサーのように録音再生を行う16のシーケストラックと、自動伴奏機能の管理を行う3つのトラックの合計19トラックのデータを編集します。
- ・パターンモードでは、ソングモードの自動伴奏機能に組み込むパターンデータを編集します。
- ・フレーズモードでは、パターンデータに組み込むフレーズデータを編集します。



- ・ソングモードの自動伴奏機能の管理を行うパターントラックやコードトラックには、パターン番号を組み込んだりコードタイプを設定することで、さまざまなジャンルの音楽の伴奏部分を簡単に作ることができます。この機能をオートアカンパニメント機能といいます。
- ・本機には、オートアカンパニメント機能に組み込むパターンデータとしてプリセットパターンとユーザーパターン、フレーズデータとしてプリセットフレーズとユーザーフレーズを持っています。
- ・シーケンサー部では、オートアカンパニメント機能を利用して作った曲に通常の録音編集した演奏データを付加することで、音楽制作を合理的に行うことができます。

シーケンサー部について

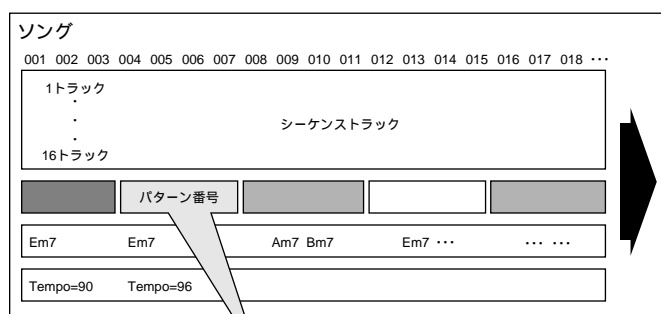


### 2.オートアカンパニメント機能

- ・ソングの中でオートアカンパニメント機能を使用するには、ソングのパターントラックにパターン番号を指定し、コードトラックにコードタイプを設定することで実現します。



- ・オートアカンパニメント機能は、フレーズ、パターン、ソングの3つの要素で構成されています。
- ・フレーズとは、リズムパートやベースパート、ギターパートのコードバックキングなど、各伴奏パートの1~8小節の演奏フレーズのことで、
- ・パターンは、フレーズを横につないで8小節までの演奏パターンに膨らませたり、8パートまで縦に積み上げることで、複数パートからなるバックキングパターンを作ります。
- ・ソングは、パターンを並べるためのパターントラック、コードを並べるためのコードトラック、そして演奏テンポを指定するテンポトラックを持っています。



### 3.フレーズ

- ・フレーズとは、リズムパートやベースパート、ギターパートのコードバックキングなど、パターンに組み込むための実際の1~8小節の演奏フレーズのことで、



- ・フレーズは、パターンに組み込むことによってバックキングパターンになります。
- ・本機には、3,093プリセットフレーズと、100ユーザーフレーズが用意されています。
- ・フレーズは、「インストカテゴリー」、「ビート」、「タイプ」、「番号」の4つのパラメーターで分類されています。



### インストカテゴリー

- ・ インストカテゴリーは、楽器の種類や演奏方法による分類で、次の8種類があります。「US」はユーザーフレーズで、「US」以外はプリセットフレーズです。

表示	分類
DR Drum	ドラムのフレーズ
PC Percussion	パーカッションのフレーズ
BA Bass	ベースのフレーズ
GC Guitar chord	ギターのコードバックキングのフレーズ
GR Guitar riff	ギターのリフのフレーズ
KC Kbd chord	キーボードのコードバックキングのフレーズ
KR Kbd riff	キーボードのリフのフレーズ
US User phrase	ユーザーフレーズ

### ビート

- ・ ビートは、フレーズの持つ基本的なリズムによる分類で、次の3種類があります。

表示	分類
8	8ビート : 8ビート系フレーズ
16	16ビート : 16ビート系のフレーズ
34	3/4ビート : 3/4拍子や、6/8拍子などのフレーズ

### タイプ

- ・ タイプは、曲の中のどの部分に使うかによる分類で、次の7種類があります。

表示	分類
M Main	メインテーマの部分を担当するフレーズ
O Fill Loop	曲想を変えないフィルインを担当するフレーズ
X Fill Cross	曲想を変えるフィルインを担当するフレーズ
I Intro	イントロを担当するフレーズ
E Ending	エンディングを担当するフレーズ
S Specific	特定の用途に使えるフレーズ
G General	幅広い用途に使えるフレーズ

### 番号

- ・ 番号は選択したインストカテゴリー、ビート、タイプの条件を満たすフレーズを、100番までの番号で示します。

001 ~ 100



- ・ この4つのパラメーターを順番に設定することにより、個々のフレーズを知らなくても効率よく目的のフレーズを選択することができます。

### コード変換テーブル

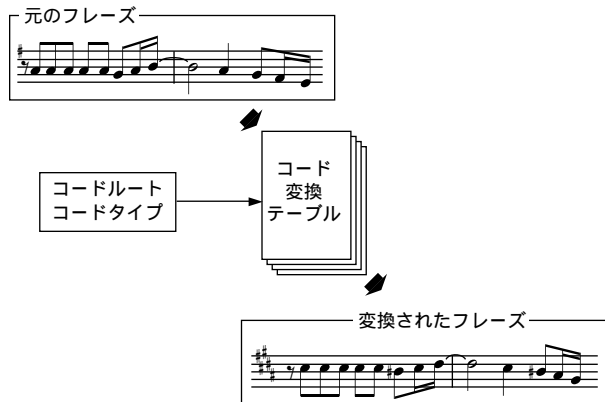
- ・ フレーズは、コードルート、コードタイプを指定することで、任意のコードに展開して再生することができます。これは、本機が「コード変換テーブル」を持っているからです。
- ・ コード変換テーブルには、12のコードルートと28のコードタイプに対応した音程のデータが用意されています。フレーズの演奏データが、コード変換テーブルを通り、コードルート、コードタイプに対応した音程に変換されることで、1つのフレーズを任意のコードに展開することができるのです。
- ・ フレーズでは、楽器に合ったコード変換を行うためのフレーズタイプを設定できます。
- ・ フレーズタイプは、メロディ、コード、ベース、ドラムの4つが用意されており、フレーズタイプに合わせてコード変換テーブルが切り替わります。

フレーズ指定画面



コードタイプ  
コードルート  
フレーズタイプ

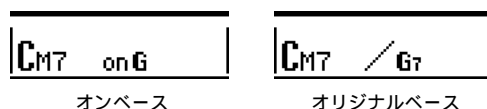
コード変換テーブル



### オンベースとオリジナルベース

- ・ コードの設定では、コードルート、コードタイプ以外に、オンベース、オリジナルベースも設定することができます。
- ・ オンベース、オリジナルベースは、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズに対してのみ有効です。(ただしプリセットフレーズのフレーズタイプが、コードになっているとき、コードの中のベース音が変わるものもあります)

- ・ オンベースとは、コードとは別にベース用のルート音を設定して、パターンやフレーズを再生する際にフレーズタイプがベースに設定されているフレーズを、ルート音に固定する機能です。たとえば、CM7のコードにオンベースGが設定されると、表示は「CM7onG」となり、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズは、すべて「ソ」が再生されます。
- ・ オリジナルベースとは、コードとは別にベース用の別コードを設定して、パターンやフレーズを再生する際にフレーズタイプがベースに設定されているフレーズを、ベース用の別コードで再生する機能です。たとえば、CM7のコードで、オリジナルベースG7が設定されると、表示は「CM7/G7」となり、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズは、コードをG7と設定したときと同じように再生されます。



#### ソースコードについて

- ・ フレーズをレコーディングする際に、フレーズがどのコードで録音されたのかを示すソースコードを設定することができます。
- ・ ソースコードは、フレーズのコード変換を行う上で重要な役割を持っています。というのは、任意のコードのフレーズを指定したコードに変換する場合に、元のコードがわからなければ変換ができないからです。



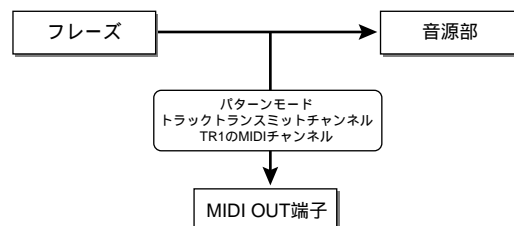
- ・ ソースコードが録音時のコードと違っていると、コード変換が正確に行われません。( P.217)

#### 再生チャンネル

- ・ フレーズを再生すると、演奏データは音源部とMIDI OUT端子に対して送られます。
- ・ フレーズモードでは音源部はシングル音源として機能しているため、再生チャンネルの設定は必要ありません。



- ・ MIDI OUT端子へは、パターンモードのトラックトランスミットチャンネルのトラック1で設定されているMIDIチャンネルで送られます。( P.190)



#### 4.パターン

- ・ パターンは、フレーズモードで管理されているフレーズ番号を、パターンの各トラックの組み込んで作ります。



- ・ パターンは、ソングに組み込むことにより、合理的な音楽制作が可能となります。
- ・ 本機には、100×8のプリセットパターンと、100×8のユーザーパターンが用意されています。
- ・ パターンは、スタイルとセクションを指定することで、選ぶことができます。
- ・ パターンは、フレーズを横につないで8小節までの演奏パターンに膨らませたり、8パートまで縦に積み上げることで、複数のパートからなるバックアップパターンを作ります。フレーズでは、各楽器に分かれていた演奏が、パターンに組み上げることで一つのバックアップパターンになります。
- ・ フレーズを組み込んでパターンを作る作業は、パターンモードのパッチ画面で、パターンをプレイしながら行います。( P.192)
- ・ でき上がったパターンをソングのパターントラックに並べ、コードトラックでコードを設定することで、曲の伴奏部分を簡単に作ることができます。( P.136,138)

#### トラック構成

- ・ パターンは、下図のように、トラックと小節で区切られた碁盤の目のような構造になっています。
- ・ パターンの各トラックには、小節ごとにフレーズ番号や休符を設定することができます。

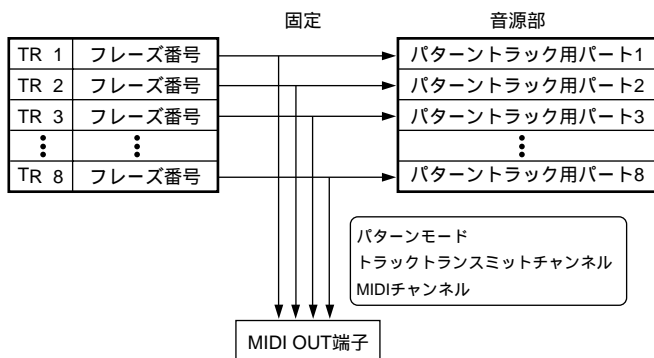
	M1	M2	M3	...	M8
TR 1	フレーズ番号	→		...	フレーズ番号
TR 2	フレーズ番号		フレーズ番号	...	フレーズ番号
TR 3	フレーズ番号		→	...	フレーズ番号
⋮	⋮	⋮	⋮	...	⋮
TR 8	フレーズ番号	フレーズ番号	—	...	フレーズ番号

### 各トラックの再生チャンネル

- ・パターンを再生すると、演奏データは音源部とMIDI OUT端子に送られます。
- ・パターンモードでは、音源部は8パートのマルチ音源として機能し、パターンの各トラックと音源部の各パートは、MIDIとは関係なく1対1で対応しています。そのため、音源部のチャンネルの設定は必要ありません。



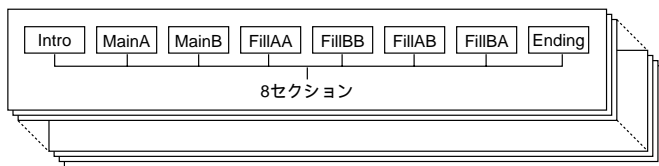
- ・MIDI OUT端子へは、パターンモードのトラックトランスミットチャンネルで設定したMIDIチャンネルで送られます。( P.190)



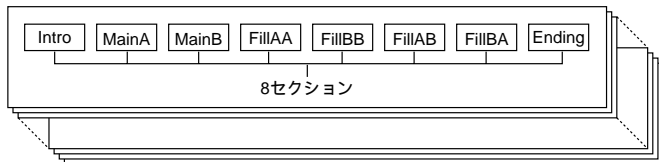
### スタイルとセクション

- ・本機には、100×8のプリセットパターンと、100×8のユーザーパターンが用意されています。
- ・プリセットパターンとユーザーパターンは、それぞれ100のスタイルと8種類のセクションとして管理されています。

プリセットスタイル×100



ユーザースタイル×100



### スタイル

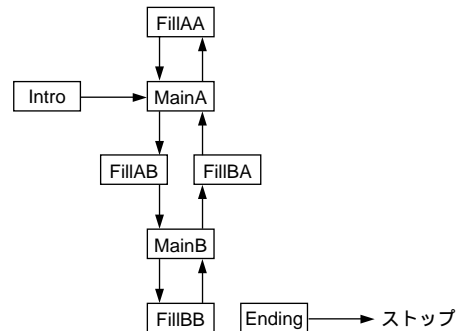
- ・スタイルとは、音楽ジャンルの分類のことで、曲のバックングを構成する8種類のセクションの集合体です。

### セクション

- ・セクションとは、各スタイルを構成する8種類のパターンを管理するためにつけられた呼び名です。それぞれ曲を構成する要素の名前が、そのままセクション名になっています。
- ・セクションは次の8種類です。

- イントロ(Intro)** : 曲のイントロの部分を担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインAに切り替わります。
- メインA(MainA)** : 曲のメインテーマAの部分を担当するパターンです。
- メインB(MainB)** : 曲のメインテーマB(サビ)の部分を担当するパターンです。
- フィルAA(FillAA)** : メインAからメインAへのフィルインを担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインAに切り替わります。
- フィルBB(FillBB)** : メインBからメインBへのフィルインを担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインBに切り替わります。
- フィルAB(FillAB)** : メインAからメインBへのフィルインを担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインBに切り替わります。
- フィルBA(FillBA)** : メインBからメインAへのフィルインを担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインAに切り替わります。
- エンディング(Ending)** : 曲のエンディングの部分を担当するパターンです。ソングモードでは、自動的に曲がストップします。

スタイルにおけるセクションの働き



### パターンとコード変換について

- ・パターンは、コードルート、コードタイプを指定することで、任意のコードに変換再生することができます。
- ・1つのパターンをさまざまなコードで変換再生できるのは、本機がパターンを構成する各フレーズに対して「コード変換テーブル」を持っているからです。

つまりパターンを構成するフレーズが、コード変換テーブルで設定したコードに変換され、結果的にパターン全体がそのコードに変換されるというわけです。( P.32)

## 5.ソング

・ソングは、パターンモードで管理されているパターン番号を、ソングのパターントラックに組み込んで曲を作ります。



- ・ソングは、演奏データを録音するための16のシーケンストラックと、パターンを並べるためのパターントラック、コードを並べるためのコードトラック、演奏テンポを指定したりテンポの変更を記録するためのテンポトラックで構成されています。
- ・ソングでは、パターンやコードを並べてオートアカンパニメント機能を利用することで、曲のバックキック部分を作り、そこにメロディをはじめとする他のパートを重ねて1曲のソングとして完成します。
- ・ソングは、オートアカンパニメント機能を利用しないで、シーケンストラックだけでソングを作ること可能です。
- ・本機には10のソングメモリーが用意されています。

### トラック構成

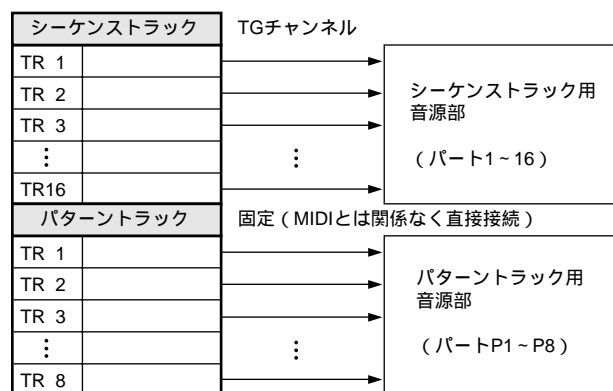
- ・ソングは、16のシーケンストラック(TR1～TR16)と、パターントラック(Pat)、コードトラック(Chd)、テンポトラック(Tmp)で構成されています。
- ・シーケンストラックは、演奏データを録音するトラックです。コントローラー部などから、リアルタイムレコーディングやステップレコーディングなどで演奏データを録音することができます。
- ・パターントラックは、オートアカンパニメント機能を使うために、パターン番号を組み込むためのトラックです。このトラックには、パターン番号以外に拍子を入力することもできます。パターン番号はスタイル番号とセクションを、リアルタイムレコーディングやステップレコーディングで入力します。
- ・コードトラックは、オートアカンパニメント機能を使ったパターン再生の、コードを指定するためのトラックです。このトラックには、コード以外にオンベース、オリジナルベース、シンコペーションなども入力することができます。

- ・テンポトラックは、ソングを再生する際の演奏テンポやテンポチェンジを入力するためのトラックです。ソングエディットで値を入力します。アツチエレランドやリタルダンドなど、ソングにテンポの変化をつける働きがあります。

シーケンストラック	TR 1	演奏データ
	TR 2	演奏データ
	TR 3	演奏データ
	⋮	⋮
	TR 15	演奏データ
	TR 16	演奏データ
パターントラック	Pat	パターン、拍子
コードトラック	Chd	コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース、シンコペーション
テンポトラック	Tmp	テンポチェンジ

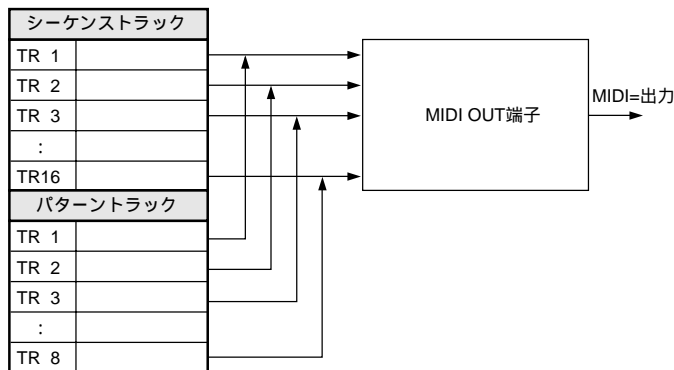
### 各トラックの再生チャンネル

- ・ソングを再生すると、演奏データは音源部とMIDI OUT端子に送られます。
- ・ソングモードでは、音源部は16パートのシーケンストラック用マルチ音源と、8パートのパターントラック用マルチ音源の24パートのマルチ音源として機能します。
- ・シーケンストラックの演奏データは、ソングモードのトラックトランスミットチャンネルのTGチャンネルでシーケンストラック用音源部に送られます。( P.107)
- ・パターントラックに設定されたパターンの演奏データは、パターントラック用音源部へ直接送られます。



- ・MIDI OUT端子へは、シーケンストラックの演奏データは、ソングモードのトラックトランスミットチャンネルのMIDIチャンネルで送られます。( P.108)

- ・パターントラックに設定されたパターンの演奏データは、パターンモードのトラックトランスミットチャンネルのMIDIチャンネルでMIDI OUT端子に送られます。(初期状態では、9～16チャンネル)( P.190)
- ・MIDI OUT端子では、シーケンストラックの16トラックのデータと、パターンの8トラックのデータがマージ(結合)されて、MIDI出力されます。つまり、1つのチャンネルに2つの演奏データが重ねて出力されることになります。
- ・外部MIDI音源で再生するときは、トラックトランスミットチャンネルの設定で、シーケンストラック、パターントラックのどちらかをMIDI出力しない状態(MIDIチャンネル=Off)にして再生してください。( P.190)

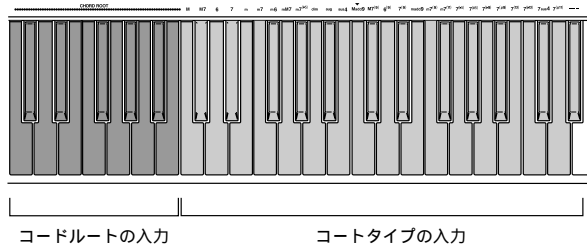


## 6.コードの入力方法

- ・ソングモード、パターンモード、フレーズモードで、オートアカンパニメント機能を使うためにコードを入力する方法について説明します。

### コードルートとコードタイプによるコードの入力

- ・鍵盤部の印刷を利用して、コードルートとコードタイプを入力することができます。
- ・コードルートは、コードの根音(ルート)を、C1～B1の鍵盤から選択します。
- ・コードタイプは、コードの種類を、印刷されている28種類のコードタイプの中から選択します。
- ・コードルートとコードタイプを組み合わせると325種類ものコードを設定することができ、オンベースコードや、オリジナルベースコードを設定することもできるので、コードのバリエーションをさらに増やせます。



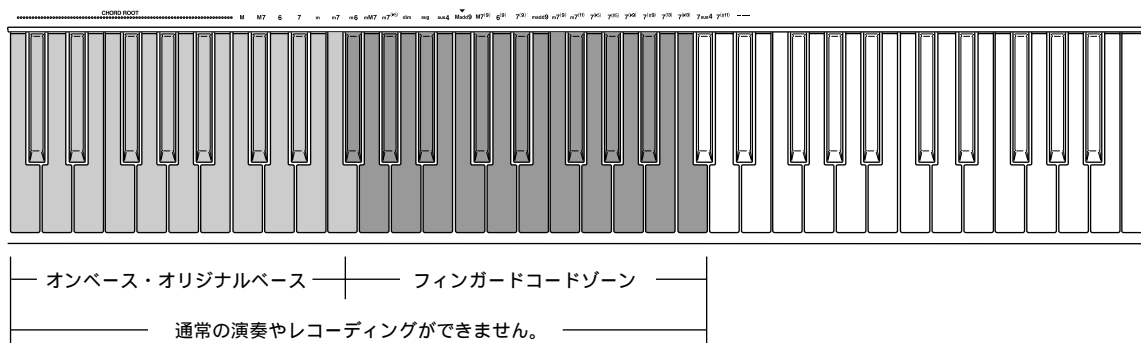
### フィンガードコード機能を使ったコードの入力

- ・フィンガードコードとは、オートアカンパニメント機能の中の一部で、キーボードで押さえられた和音から、コードを自動的に検出し、パターンやフレーズをそのコードに変換して再生を行う機能のことです。
- ・本機のフィンガードコード機能は、フィンガードコードゾーンで和音を押さえることにより通常のコード検出を行い、同時にフィンガードコードゾーンより下側の鍵盤で、オンベースまたはオリジナルベースを検出する機能も持っています。
- ・フィンガードコード機能は、MIDI IN端子に接続されたMIDIキーボードでは機能しません。

## フィンガードコードゾーンのオン/オフ

- ・フィンガードコード機能を使った入力を行うには、あらかじめフィンガードコードを働かせる鍵盤の範囲を、ユーティリティモードのフィンガードコードゾーンで設定する必要があります。( P.246)
- ・フィンガードコードゾーンをうまく設定すると、単純なコードの入力だけではなく、オンベースやオリジナルベースもフィンガードコード機能で入力できます。

- ・ソングプレイ、パターンプレイおよびフィンガードコードゾーンの設定画面には、フィンガードコード機能のオン/オフの設定があります。なおこの設定は、3画面で連動しています。
- ・フィンガードコードがオンになっていると、フィンガードコードゾーンのハイリミットより下の鍵盤は、通常の鍵盤としての演奏やレコーディングができなくなります。
- ・フィンガードコードがオフに設定されていると、鍵盤部の印刷を利用したコードルートとコードタイプ入力が可能となり、フィンガードコード機能は働きません。

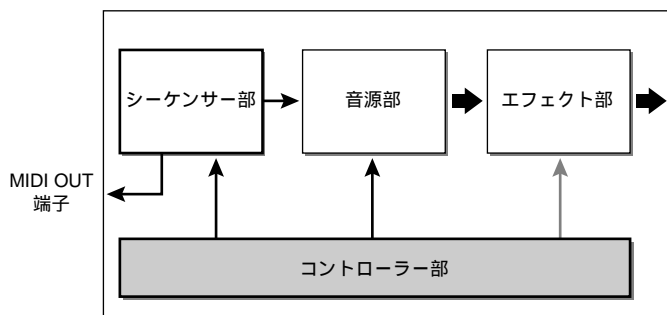


## 4.コントローラー部

## コントローラー部について

- ・コントローラー部は、鍵盤やピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、フットコントローラー、フットスイッチなどを使って演奏を行い、シーケンサー部を経由して音源部をコントロールしたり、音源部やエフェクト部を直接コントロールするブロックです。

コントローラー部について

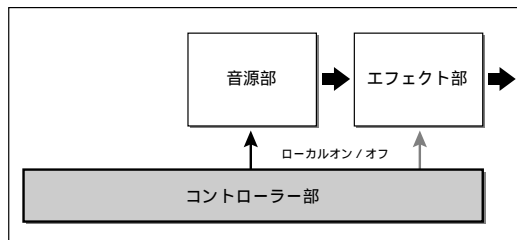


- ・鍵盤は、音源部やシーケンサー部に対して演奏データ(ノートデータ)を送る機能以外に、コードルート、コードタイプを設定したり、フィンガードコード用の鍵盤としても機能します。
- ・ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、アフタータッチ、フットコントローラーの4つのコントローラーは、ボイスパラメーターやソングマルチのパラメーターを設定することにより、ボイスにピブラート、トレモロ、ワウワウといった効果をかけたり、音程、音量、音色をコントロールする機能を設定することができます。
- ・インサクションエフェクトのパリエーションエフェクトに、モジュレーションホイールやフットコントローラーを設定することで、ウェット/ドライなどをコントロールすることができます。
- ・コントローラー部は、内部の各ブロックをコントロールするだけでなく、MIDI接続された外部MIDI機器をコントロールすることもできます。

他のブロックとのかかわり

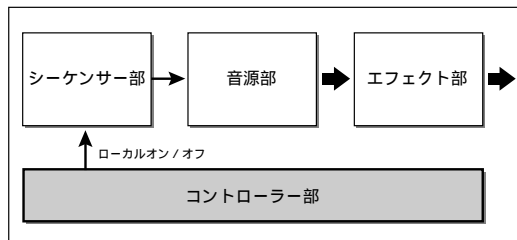
- ・ ボイスモードでは、コントローラー部と音源部やエフェクト部は、MIDIと関係なく直接接続しています。この場合、チャンネルの設定は必要ありません。(ローカルオン/オフは機能します)

ボイスモードでのコントローラー部の接続



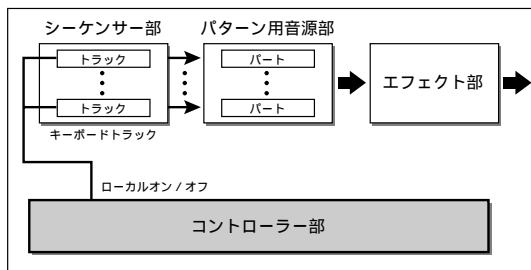
- ・ フレーズモードでは、コントローラー部はシーケンサー部のフレーズを通して音源部と接続しています。この場合、コントローラー部とフレーズ、フレーズと音源部はいずれもMIDIと関係なく1対1で接続されており、チャンネルの設定は必要ありません。
- ・ コントローラー部からフレーズを録音したり、音源部を演奏したりできます。

フレーズモードでのコントローラー部の接続



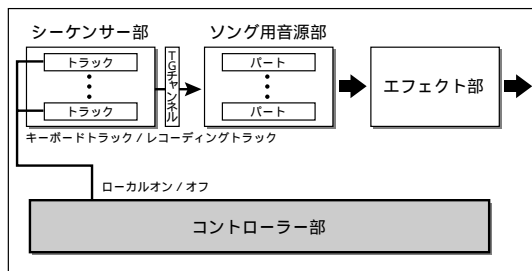
- ・ パターンモードでは、コントローラー部は、シーケンサー部のキーボードトラックを経て、パターンの各トラックをとパターン用音源部の各パートに接続しています。
- ・ パターンモードでは、パターンの各トラックとパターン用音源部の各パートは1対1で接続されており、チャンネルの設定は必要ありません。
- ・ コントローラー部からパターン用音源部を演奏できます。

パターンモードでのコントローラー部の接続

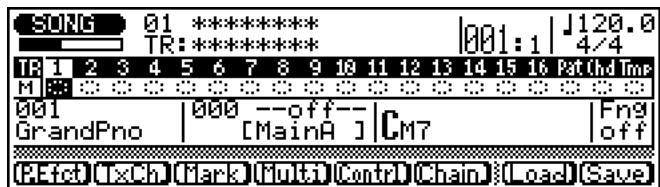


- ・ ソングモードでは、コントローラー部は、シーケンサー部のキーボードトラック(レコーディングトラック)を経て、ソングの各トラックとソング用音源部の各パートに接続しています。
- ・ ソングトラックからは、TGチャンネルで設定されたチャンネルで音源部のパートに伝わります。
- ・ コントローラー部からシーケンストラックに録音したり、ソング用音源部を演奏したりできます。
- ・ キーボードトラックにパターントラック、コードトラック、テンポトラックを指定した場合は、トラック1を指定したときと同じ状態になります。

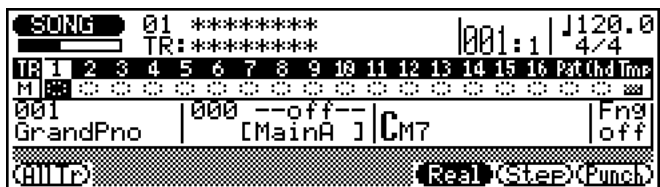
ソングモードでのコントローラー部の接続



- ・ フィンガードコードがオンになっていると、フィンガードゾーンで設定された範囲から下の鍵盤からは、演奏データが出力されません。
- ・ キーボードトラックとは、ソングプレイおよびパターンプレイ画面で、カーソルで選ばれているトラックです。カーソルがトラック表示以外の場所にあるときは、トラック番号が反転表示されます。



- ・ レコーディングトラックとは、レコーディングスタンバイ画面で、カーソルで選ばれているトラックです。カーソルがトラック表示以外の場所にあるときは、トラック番号が反転表示されます。

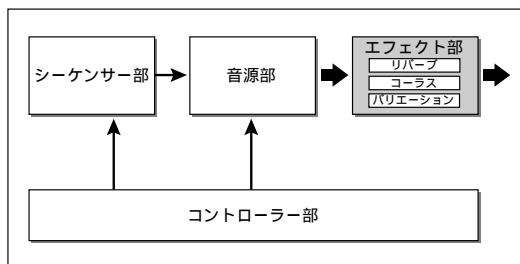


## 5.エフェクト部

### エフェクト部について

- ・音源部からのオーディオ信号を加工して、残響や拡がり感をつけ加えるブロックです。
- ・本機は、リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、バリエーションエフェクトの3種類のエフェクトを持っています。
- ・ボイスモードでは、ボイスごとにバリエーションエフェクトの設定をメモリーすることができ、積極的な音作りが可能となります。
- ・ソングモードでは、ソングごとに3つのエフェクトの組み合わせ方や各エフェクトの設定をメモリーすることができ、曲のイメージにあった音場作りが可能となります。

エフェクト部について



### リバーブエフェクト

- ・リバーブエフェクトは、リバーブ専用のエフェクトです。音に残響を付け加えます。
- ・ボイスモードでは、エフェクトタイプはホール1に固定されていて、センドレベルのみ設定できます。
- ・パターンモード、フレーズモードでは、モードを替えた時点のソングモードのエフェクトタイプになります。
- ・ソングモードでは、11種類のエフェクトタイプから任意のものをを選び、パラメーターを変更してリバーブのかかり方を調節することができます。

### コーラスエフェクト

- ・コーラスエフェクトは、コーラス専用のエフェクトです。音に広がり感や厚みをつけ加えます。
- ・ボイスモードでは、エフェクトタイプはコーラス1に固定されていてセンドレベルのみ設定できます。
- ・パターンモード、フレーズモードでは、モードを替えた時点のソングモードのエフェクトタイプになります。
- ・ソングモードでは、11種類のエフェクトタイプから任意のものをを選び、パラメーターを変更してコーラスのかかり方を調節することができます。

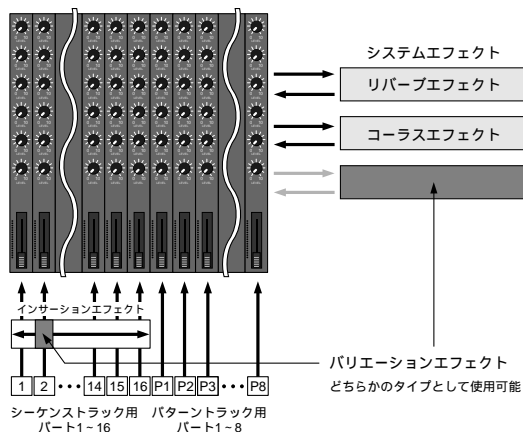
### バリエーションエフェクト

- ・バリエーションエフェクトは、リバーブ、コーラスを含めディストーションやオーバードライブなど、43種類のエフェクトタイプを持ったエフェクトです。
- ・パターンモード、フレーズモードでは、機能しません。
- ・モジュレーションホイールやフットコントローラーを使って、エフェクトパラメーターをリアルタイムにコントロールすることができます。

### システムエフェクトとインサージョンエフェクト

- ・エフェクト部は、システムエフェクトとインサージョンエフェクトという全くタイプの違う2種類のエフェクトに分かれて機能します。
- ・本機では、システムエフェクトとしてリバーブエフェクトとコーラスエフェクトの2系統、システムとインサージョンのどちらにも設定可能なエフェクトとしてバリエーションエフェクトを1系統、合計3系統のエフェクトを内蔵しています。
- ・システムエフェクトは、ミキサーを使ってエフェクト処理する際、全てのパートからセンド、リターンで信号をやりとりするタイプのエフェクトです。
- ・インサージョンエフェクトは、楽器とミキサーの間に直列に接続されて、ドライ/ウェットバランスで音色のように処理されるエフェクトで、本機では任意の1パートに使用することができます。
- ・システムエフェクトとインサージョンエフェクトは、「XG」に定義されています。ですから、XGマークのついた音源を使うと、リバーブやコーラスといった消極的なエフェクト使用法ばかりでなく、よりアグレッシブにエフェクトを使った音作りまでを再現することができます。

システムエフェクトとインサージョンエフェクト





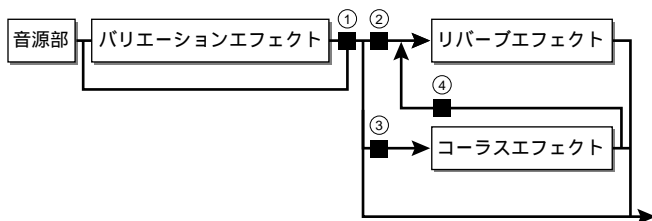
### エフェクトの仕組み

- エフェクト部の3系統のエフェクトブロックは、ボイスモード、ソングモード、パターンモード、フレーズモードの各モードで大きく異なります。

#### ボイスモード

- ボイスモードでは、バリエーションエフェクトはインサクションエフェクトとして固定されます。その結果、3つのエフェクトは次図のように接続されます。
- 音源部からの信号は、バリエーションエフェクトに入り、ドライ/ウェットバランスによって効果を調整できます。
- バリエーションエフェクトからでてきた信号は、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、センドコーラストゥーリバーブを設定することで、リバーブエフェクトとコーラスエフェクトに信号が入ってきます。この2つのエフェクトのリターンレベルは最大値の半分に固定されており、センドレベルを設定するだけでエフェクトのかかった信号が出力されます。
- バリエーションエフェクトは43種類のエフェクトプログラムが選択できます。
- リバーブエフェクトはホール1、コーラスエフェクトはコーラス1に固定されています。
- ドラムボイスは、インストごとのリバーブエフェクトへのセンドレベルのみ設定できます。

ボイスモードのエフェクトブロック



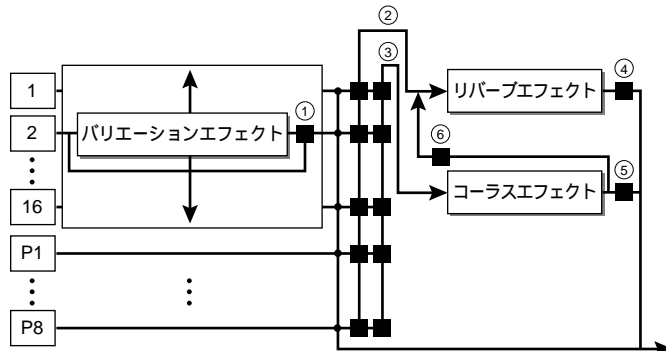
#### ソングモード

(バリエーションモード=インサクション)

- ソングモードでバリエーションモードがインサクションに設定されている場合は、3つのエフェクトは次図のように接続されます。
- シーケンストラック用音源部の16パートの内、任意の1パートの信号をバリエーションエフェクトに入れることができ、ドライ/ウェットバランスによって、効果を調整できます。
- シーケンストラック用音源部の残りのパートとパターントラックの全パートの信号は、バリエーションエフェクトを使用できないので、パートごとにリバーブセンドレベル、コー

ラスセンドレベル を設定することで、リバーブエフェクトとコーラスエフェクトに信号が入ってきます。そしてリバーブリターンレベル、コーラスリターンレベル を設定することでエフェクトの効果を調整できます。

ソングモード(バリエーションモード=INS)のエフェクトブロック



- コーラスからは、センドコーラストゥーリバーブによって、リバーブエフェクトに信号を送ることができ、このバスラインを使用するとコーラスエフェクトとリバーブエフェクトを直列に接続できます。
- パターン用8パートのリバーブセンドレベルとコーラスセンドレベルは、パターンモードで設定します。

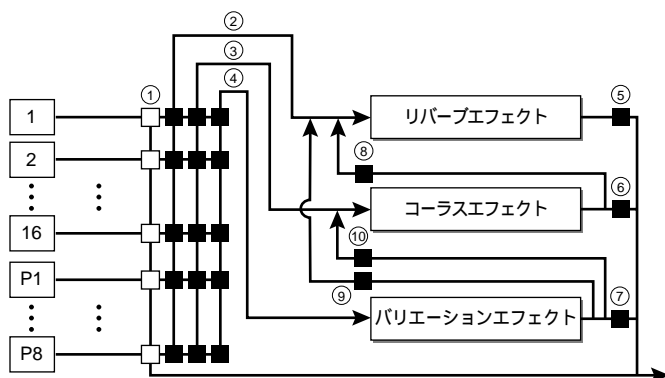
#### ソングモード

(バリエーションモード=システム)

- ソングモードでバリエーションモードがシステムに設定されている場合は、3つのエフェクトは次図のように接続されます。
- シーケンストラック用音源部の16パートの信号は、パートごとにドライセンドレベルを設定します。
- 3つのエフェクトへの信号は、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベル、バリエーションセンドレベルを設定することで入ってきます。そしてリバーブリターンレベル、コーラスリターンレベル、バリエーションリターンレベルを設定することでエフェクトの効果を調整できます。

- ・ コーラスからは、センドコーラストゥーリバーブ によって、リバーブエフェクトに信号を送ることができます。またバリエーションエフェクトからは、センドバリエーショントゥーリバーブ 、センドバリエーショントゥーコーラス によって、リバーブエフェクト、コーラスエフェクトに信号を送ることができます。この3本のバスラインを使うと、3つのエフェクトを直列につないだり、分割して使用したり、アイデア次第でいろいろな使い方が考えられます。
- ・ パターン用8パートのドライセンドレベル、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベルは、パターンモードで設定します。

ソングモード(バリエーションモード=SYS)のエフェクトブロック



パターンモード、フレーズモード

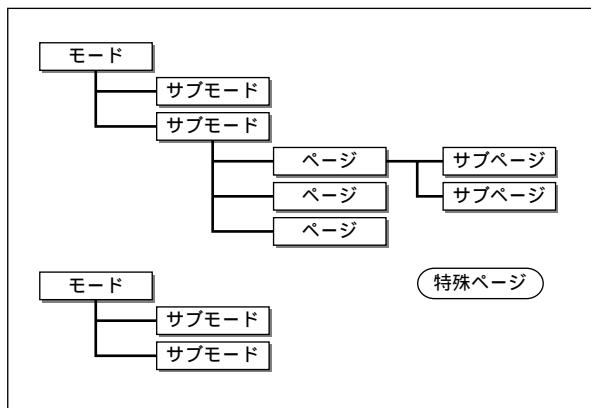
- ・ パターンモード、フレーズモードでは、リバーブエフェクトやコーラスエフェクトのエフェクトタイプは、モードを切り替える直前のソングモードのエフェクトタイプの設定が使用されます。
- ・ パターンモードで設定したドライレベル、リバーブセンドレベル、コーラスセンドレベルは、ソングでパターンを再生する際の各レベル値となります。
- ・ バリエーションエフェクトは使用できません。

	ボイスモード	ソングモード	パターンモード	フレーズモード
リバーブエフェクト	ホール1に固定	11種類のプログラムから選択可能	ソングモードの設定を使用	ソングモードの設定を使用
コーラスエフェクト	コーラス1に固定	11種類のプログラムから選択可能	ソングモードの設定を使用	ソングモードの設定を使用
バリエーションエフェクト	43種類のプログラムから選択可能 インサクションエフェクトに固定	43種類のプログラムから選択可能 システム、インサクションを選択可能	使用不可	使用不可

## 6.モード構成

### モードについて

- ・本機を始めとするデジタル楽器では、多くの機能や操作を、同じ種類ごとにいくつかにまとめたモードやサブモードを持っています。
- ・本機では、操作を簡単にわかりやすくするため、全体の機能を6つのモードといくつかのサブモード、そしてページに整理しています。
- ・操作する際には、目的とする機能の含まれるモード、サブモード、ページを順に捜してください。



### モード

- ・モードとは、全体の機能を最も大きく分けた区分です。
- ・モードは、モードボタンを押すことで切り替えることができます。

### サブモード

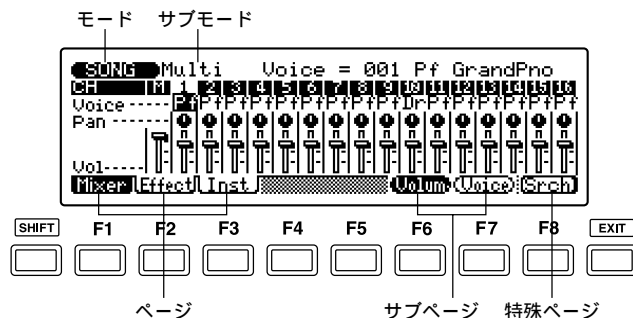
- ・サブモードは、各モードに含まれる機能の区分です。
- ・モード画面の最下行にボタン形メニューがあれば、対応したファンクションボタンを押すことでサブモードを切り替えることができます。また、**[EDIT]** や **[JOB]** のボタンを押してサブモードに入る場合もあります。

### ページ

- ・ページは、サブモードに含まれるパラメーターの関連項目ごとの区分けです。
- ・サブモード画面の最下行にタブ形のメニューがあれば、対応したファンクションボタンを押すことでページを切り替えることができます。
- ・サブモードの中には、ページの下層のサブページを切り替えながら設定を行う場合や、特殊なページに移動しながら設定を行う場合があります。



- ・モードを切り替える操作については、「基本操作」をご覧ください。( P.45)
- ・次の例は、ソング(モード)のマルチ(サブモード)、ミキサー(ページ)の画面です。



7.機能ツリー図

ボイスモード

- VOICE ボイスプレイ ..... P.52
  - F8 ボイスディレクトリー ..... P.54
  - EDIT ボイスエディット ..... P.55
    - F8 コモンエディット ..... P.59
      - F7 ボイスネーム ..... P.60
      - F1 オーバーオール ..... P.61
      - F2 コントローラー ..... P.64
      - F3 エフェクト ..... P.66
    - F8 エlementエディット ..... P.68
      - F1 ウェーブ ..... P.70
      - F7 エlementコピー ..... P.69
      - F2 アンプリチュード ..... P.72
      - F3 フィルター ..... P.77
      - F4 ピッチ ..... P.81
      - F5 チューニング ..... P.85
      - F6 LFO ..... P.87
  - JOB エディットリコール ..... P.57
  - STORE ボイスストア(コピー) ..... P.57

ソングモード

- SONG ソングプレイ ..... P.94
  - F1 プレイエフェクト ..... P.100
    - F1 パートラック ..... P.101
    - F2 クオンタイズ ..... P.102
    - F3 スイング ..... P.102
    - F4 トランスポーズ/ノートシフト ..P.104
    - F5 ゲートタイム/ベロシティ ..... P.105
  - F2 トラックトランスミットチャンネル ...P.107
  - F3 マーク/ジャンプ ..... P.109
  - F4 マルチ ..... P.111
    - F1 ミキサー ..... P.112
    - F2 エフェクト ..... P.115
    - F3 インスト ..... P.121
  - F5 コントローラー ..... P.126
    - F1 ボルタメント ..... P.128
    - F2 モジュレーションホイール ..... P.128
    - F3 ピッチバンドホイール ..... P.128
    - F4 アフタータッチ ..... P.128
    - F5 フットコントローラー ..... P.128
  - F6 チェーン ..... P.130
  - F7 ロードソング ..... P.255
  - F7 セーブソング ..... P.253
  - SHIFT + F7 SMF/ESEQロード ..... P.255
  - SHIFT + F8 SMFセーブ ..... P.253
  - RECORD ソングレコーディング ..... P.132
    - F6 リアルタイムレコーディング ..... P.135
    - F7 ステップレコーディング ..... P.140

- F8 パンチレコーディング ..... P.148
- EDIT ソングエディット ..... P.150
  - チェンジモード ..... P.154
  - F2 インサートモード ..... P.158
- JOB ソングジョブ ..... P.160
  - 00アンドゥー/リドゥー ..... P.162
  - 01クオンタイズ ..... P.163
  - 02モディファイベロシティ ..... P.166
  - 03モディファイゲートタイム ..... P.167
  - 04クレッシェンド ..... P.168
  - 05トランスポーズ ..... P.169
  - 06シフトノート ..... P.169
  - 07シフトクロック ..... P.170
  - 08コードソート ..... P.170
  - 09コピーイベント ..... P.171
  - 10イレースイベント ..... P.172
  - 11エクストラクトイベント ..... P.172
  - 12シンアウト ..... P.173
  - 13クリエートメジャー ..... P.173
  - 14デリートメジャー ..... P.174
  - 15コピートラック ..... P.174
  - 16ミックストラック ..... P.175
  - 17クリアトラック ..... P.176
  - 18エキスパンドバックキング ..... P.176
  - 19イニシャライズプレイエフェクト ..... P.177
  - 20ノーマライズエフェクト ..... P.177
  - 21コピーソング ..... P.178
  - 22クリアソング ..... P.178
  - 23ソングネーム ..... P.179

パターンモード

- PATTERN パターンプレイ ..... P.182
  - F1 プレイエフェクト ..... P.187
    - F1 パートラック ..... P.188
    - F2 クオンタイズ ..... P.189
    - F3 スイング ..... P.189
    - F4 トランスポーズ/ノートシフト ..P.189
    - F5 ゲートタイム/ベロシティ ..... P.189
  - F2 トラックトランスミットチャンネル ...P.190
  - F3 パッチ ..... P.192
  - F4 マルチ ..... P.195
    - F1 ミキサー ..... P.196
    - F2 エフェクト ..... P.199
  - F5 トラックミュート ..... P.201
  - F7 ロード スタイル ..... P.255
  - F8 セーブ スタイル ..... P.253
  - JOB パターンジョブ ..... P.202
    - 00アンドゥー/リドゥー ..... P.204
    - 01コピーパターン ..... P.204

- 02アペンドパターン.....P.205
- 03スプリットパターン.....P.206
- 04イニシャライズプレイエフェクト....P.207
- 05クリアパターン.....P.207
- 06スタイルネーム.....P.208

フレーズモード

- PHRASE** フレーズプレイ.....P.210
  - **F7** ロードフレーズ.....P.255
  - **F8** セーブフレーズ.....P.253
  - RECORD** フレーズレコーディング.....P.215
    - **F6** リアルタイムレコーディング...P.218
    - **F7** ステップレコーディング.....P.219
  - EDIT** フレーズエディット.....P.220
    - チェンジモード.....P.221
    - **F2** インサートモード.....P.222
  - JOB** フレーズジョブ.....P.223
    - 00アンドゥー/リドゥー.....P.225
    - 01クオンタイズ.....P.225
    - 02モディファイベロシティ.....P.226
    - 03モディファイゲートタイム.....P.227
    - 04クレッシェンド.....P.227
    - 05トランスポーズ.....P.228
    - 06シフトノート.....P.228
    - 07シフトクロック.....P.229
    - 08コピーフレーズ.....P.229
    - 09アペンドフレーズ.....P.230
    - 10スプリットフレーズ.....P.231
    - 11ゲットフレーズ.....P.232
    - 12プットフレーズ.....P.233
    - 13クリアフレーズ.....P.234
    - 14フレーズネーム.....P.234

ディスクモード

- DISK** .....P.249
  - **F1** セーブ.....P.253
  - **F2** ロード.....P.255
  - **F3** デリート.....P.258
  - **F4** リネーム.....P.259
  - **F5** フォーマット.....P.260

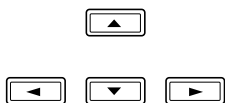
ユーティリティモード

- UTILITY** .....P.235
  - **F1** シンセサイザーセットアップ.....P.237
  - **F2** MIDIセットアップ.....P.240
  - **F3** MIDIインプットフィルター.....P.242
  - **F4** シーケンサーセットアップ.....P.244
  - **F5** フィンガードコードゾーン.....P.246
  - **F6** アザーズセットアップ.....P.248

## 8.基本操作

### 1.カーソルの移動

- ・ディスプレイの中には、黒く反転している箇所があります。この黒い反転をカーソルと呼び、カーソルのある箇所が現在選ばれているコマンドおよびデータになります。
- ・カーソルの移動は、カーソルボタンを使います。



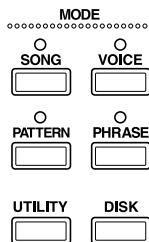
- ・カーソルの進む方向は、画面ごとに決まっています、その方向以外には進みません。
- ・カーソルが思い通りに動かないときは、上下左右に動かしてみてください。
- ・カーソルは、設定できないコマンドやデータには、移動しない仕組みになっています。

### 2.モード、サブモード、ページの移動

#### モードの選択

- ・ボイスモード、ソングモード、パターンモード、フレーズモード、ユーティリティモード、ディスクモードを切り替える操作です。
- ・モードの切り替えには、次の6つのボタンを使います。

- VOICE** ボイスモードに切り替えます。
- SONG** ソングモードに切り替えます。
- PATTERN** パターンモードに切り替えます。
- PHRASE** フレーズモードに切り替えます。
- UTILITY** ユーティリティモードに切り替えます。
- DISK** ディスクモードに切り替えます。

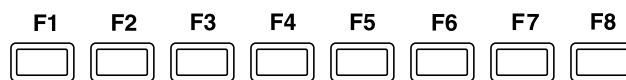
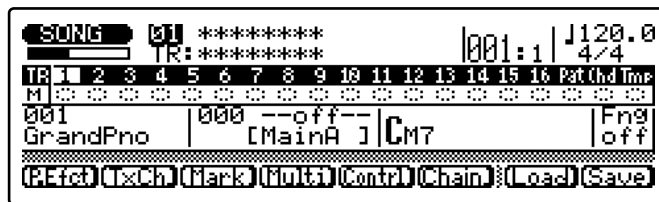


- ・各モードボタンを押すと、ボタンの上のモードランプが点灯します。
- ・再生中や録音中、モードは切り替わりません。
- ・ユーティリティモードとディスクモードは、直前のモードのサブモードとなっています。ランプは直前のモードを示し、**EXIT** を押すと直前のモードのトップ画面に戻る仕組みになっています。

#### サブモードの選択

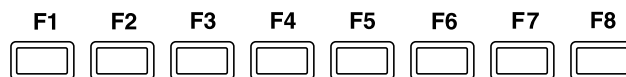
- ・各モードから、サブモードに切り替える操作です。
- ・モードの切り替えには、次のボタンを使います。

- F1** ~ **F8** 各モードで、画面の最下行に表示されているサブモードに切り替わります。詳しくは、機能ツリー図をご覧ください。( P.43)
- EDIT** ボイスモードではボイスエディットに、ソングモードではソングエディットに、フレーズモードではフレーズエディットに切り替わります。
- JOB** ソングモードではソングジョブに、パターンモードではパターンジョブに、フレーズモードではフレーズジョブに切り替わります。
- RECORD** ソングモードではソングレコードに、フレーズモードではフレーズレコードに切り替わります。



#### ページの選択

- ・各サブモードで、ページを切り替える操作です。
- ・ページの切り替えには、タブ形メニューに対応したファンクションボタンを使います。
- ・この例は、ソング(モード)マルチ(サブモード)ミキサー(ページ)の中のページを切り替える場合です。

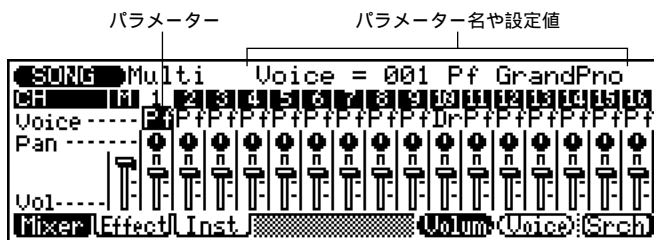


- ・この画面では、**F1** ~ **F3** に割り当てられたページと、**F6**、**F7** に割り当てられたサブページ、そして **F8** に割り当てられた特殊ページがあります。ページによってサブページ、特殊ページは異なります。
- ・各ページに対応したファンクションボタンを押すと、ページが切り替わります。

- F1** ミキサーのページに切り替わります。
- F2** エフェクトのページに切り替わります。
- F3** インストのページに切り替わります。
- F6** ミキサーボリュームのサブページに切り替わります。
- F7** ミキサーボイスのサブページに切り替わります。
- F8** ミキサーのページからボイスを探すためのサーチの特殊ページに切り替わります。

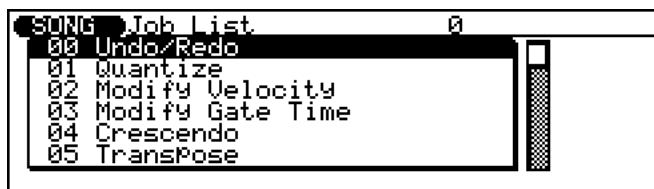
### パラメーターの選択

- ・ページの中で、カーソルを移動してパラメーターを選択します。
- ・選択したパラメーターのパラメーター名や設定値は、ディスプレイの最上行に表示されます。



### 3.メニューの選択

- ・ソングジョブ、パターンジョブ、フレーズジョブの画面では、作業を選択するメニュー画面が表示されます。



- ・この例は、ソングジョブのジョブリストの中から目的のジョブを選択する場合です。
- ・ジョブを選択する方法には、次の4つの方法があります。



- ・カーソルボタンを使って上下にカーソルを動かし、目的のジョブにカーソルを合わせた後、**ENTER** を押します。

### ダイアル **ENTER**

- ・ダイアルを回して目的のジョブにカーソルを合わせた後、**ENTER** を押します。
- ・ダイアルを時計方向に回すと00 01 02の順にカーソルが移動します。反時計方向に回すと、その逆順に移動します。



- ・**DEC** / **INC** を押して目的のジョブにカーソルを合わせた後、**ENTER** を押します。
- ・**INC** を押すと00 01 02の順にカーソルが移動します。**DEC** を押すと、その逆順に移動します。

### テンキー **ENTER** **ENTER**

- ・目的のジョブ番号を直接テンキーで入力した後、**ENTER** を押して番号を確定させ、さらに **ENTER** を押します。
- ・テンキーで番号を入力すると、ディスプレイ右上にその番号が表示されます。
- ・あらかじめ目的のジョブ番号がわかっているときに便利な方法です。
- ・たとえば、「01 Quantize」の画面に入るには、テンキーの **1** を押した後、**ENTER** を2回押します。



- ・**EXIT** を押すと、ジョブメニューに戻り、さらに **EXIT** を押すと、元のモードに戻ります。

### 4.数値の入力



- ・設定する項目に、数値を入力する方法です。



- ・この例では、ボイスモードでボイス番号を設定します。
- ・数値を設定するには、次の3つの方法があります。

### ダイヤル

- ・ダイヤルを回して数値を入力する方法です。
- ・ダイヤルを時計方向に回すと数値が増加し、逆方向だと減少します。また、速くまわすと値が大きく変化します。



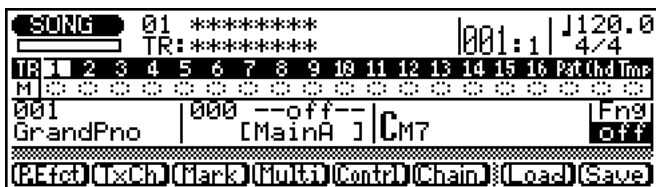
- ・ **DEC** / **INC** を押して数値を入力する方法です。
- ・ **INC** を押すと数値が1ずつ増加し、**DEC** キーだと1ずつ減少します。

### テンキー **ENTER**

- ・数値を直接テンキーで入力した後、**ENTER** を押して確定する方法です。
- ・数値をテンキーから入力し、入力された数値が点滅している状態で **ENTER** を押すと数値が確定されます。

## 5. オン / オフなどの選択

- ・設定項目によって、オン / オフを設定する場合があります。



- ・この例ではソングプレイのフィンガードコードのオン / オフを設定します。
- ・この操作には、次の2つの方法があります。

### ダイヤル

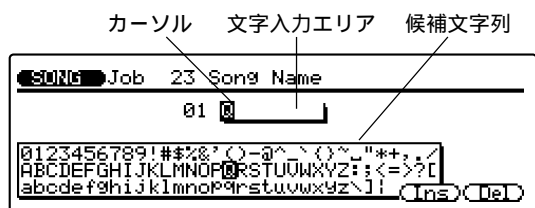
- ・ダイヤルを回して設定を変更する方法です。



- ・ **DEC** / **INC** を押して設定を変更する方法です。

## 6. 文字の入力

- ・ソングネームやボイスネームの入力をはじめ、トラックネーム、スタイルネーム、フレーズネーム、ファイルネームなど、文字を入力する項目があります。



- ・この例では、ソングネームを設定します。

1. ダイヤル、**DEC** / **INC** で、入力する文字を選択します。

文字入力エリアのカーソルの位置に、選択した文字が表示されます。

2. **▶** ボタンを押すと文字が入力されます。
3. カーソルボタンで文字の入力位置を移動しながら、ダイヤル、**DEC** / **INC** で、文字を入力します。

- ・ **F7** (Ins) は、文字入力エリアのカーソルの位置に1文字分の空白が挿入されます。
- ・ **F8** (Del) は、文字入力エリアのカーソルの位置の文字を削除します。
- ・カーソルは、文字入力エリアの文字入力位置を自由に変更できます。

- ・文字入力エリアの文字数は、場面により異なります。
- ・ディスクモードのセーブでファイルネームを入力する場合、入力文字種には制約があります。また文字入力エリアにすべてスペースを入れた状態ではエラーになります。スペース以外の文字を必ず使用してください。

## 7. 便利なキー操作

知っておくと便利なキー操作について説明します。

### オートリピート機能

- ・カーソルボタン、**DEC** / **INC** ボタン、**◀** / **▶** には、オートリピート機能が備わっています。
- ・何度も押さえる必要がある場合には、しばらく押し続けることで、値を大きく変化させることができます。
- ・ファンクションボタンに割り当てられた [Bank] や [Catgl] のときも、同様に機能します。

### **◀** / **▶** ボタン

- ・ソングモードやパターンモード、フレーズモードで、カーソルの位置に関係なく、メジャー(小節)などの早送り、巻き戻しができます。

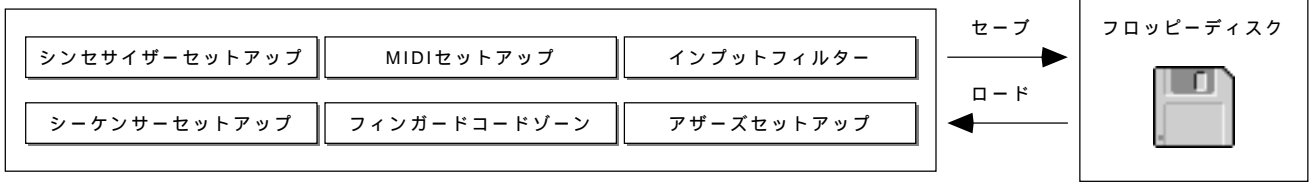
### **SHIFT**

- ・ジョブメニューでは、**SHIFT** + カーソル **▲** / **▼** でリスト画面が次ページ切り替わります。
- ・**SHIFT** + ダイヤル、**SHIFT** + **DEC** / **INC** で、場面上の共通パラメーターに対して同じ数値が加減されます。
- ・**SHIFT** + テンキー **SHIFT** + **ENTER** で、場面上の共通パラメーターに対して同じ数値を設定します。

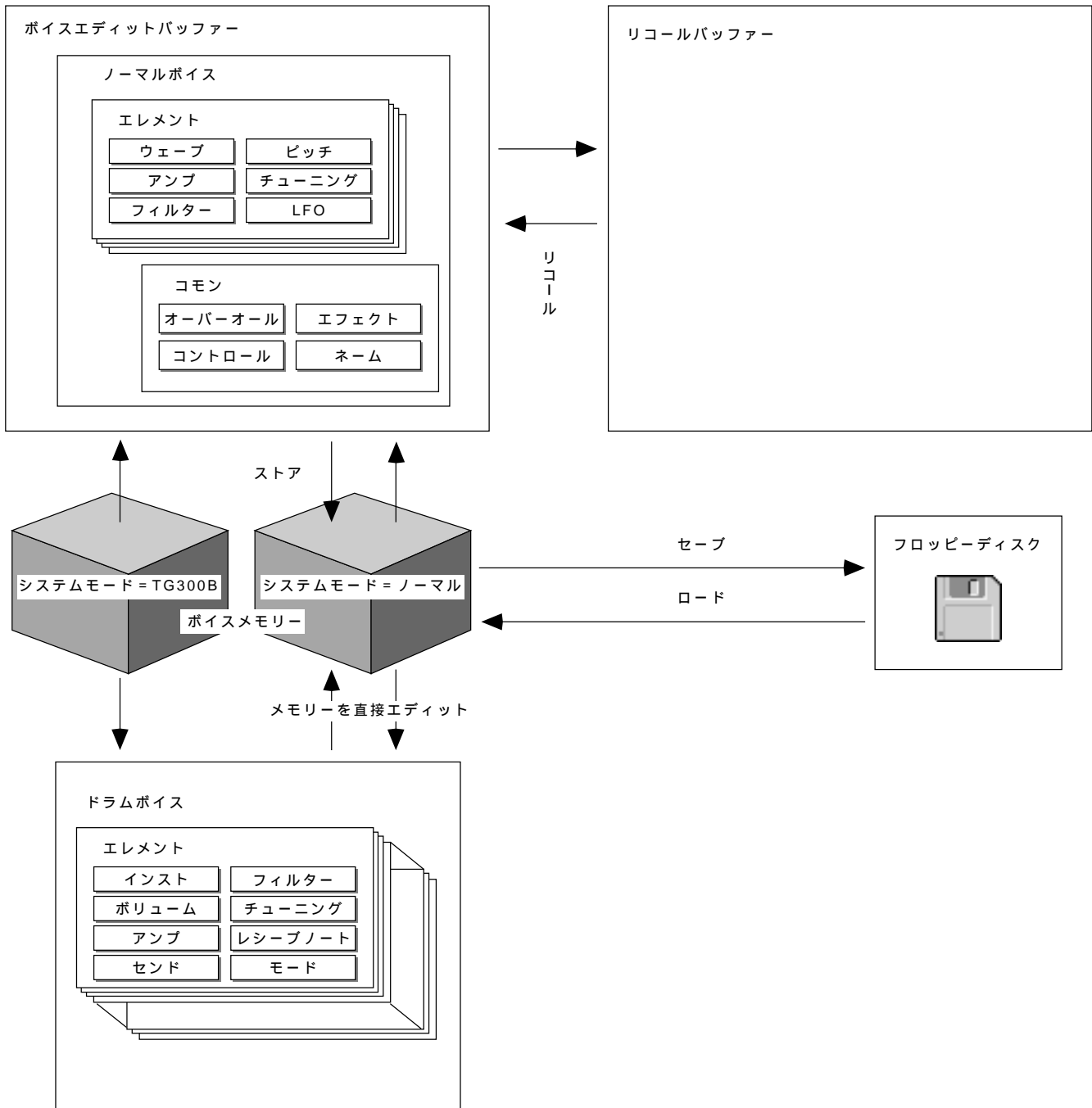


9.メモリーバッファ構成

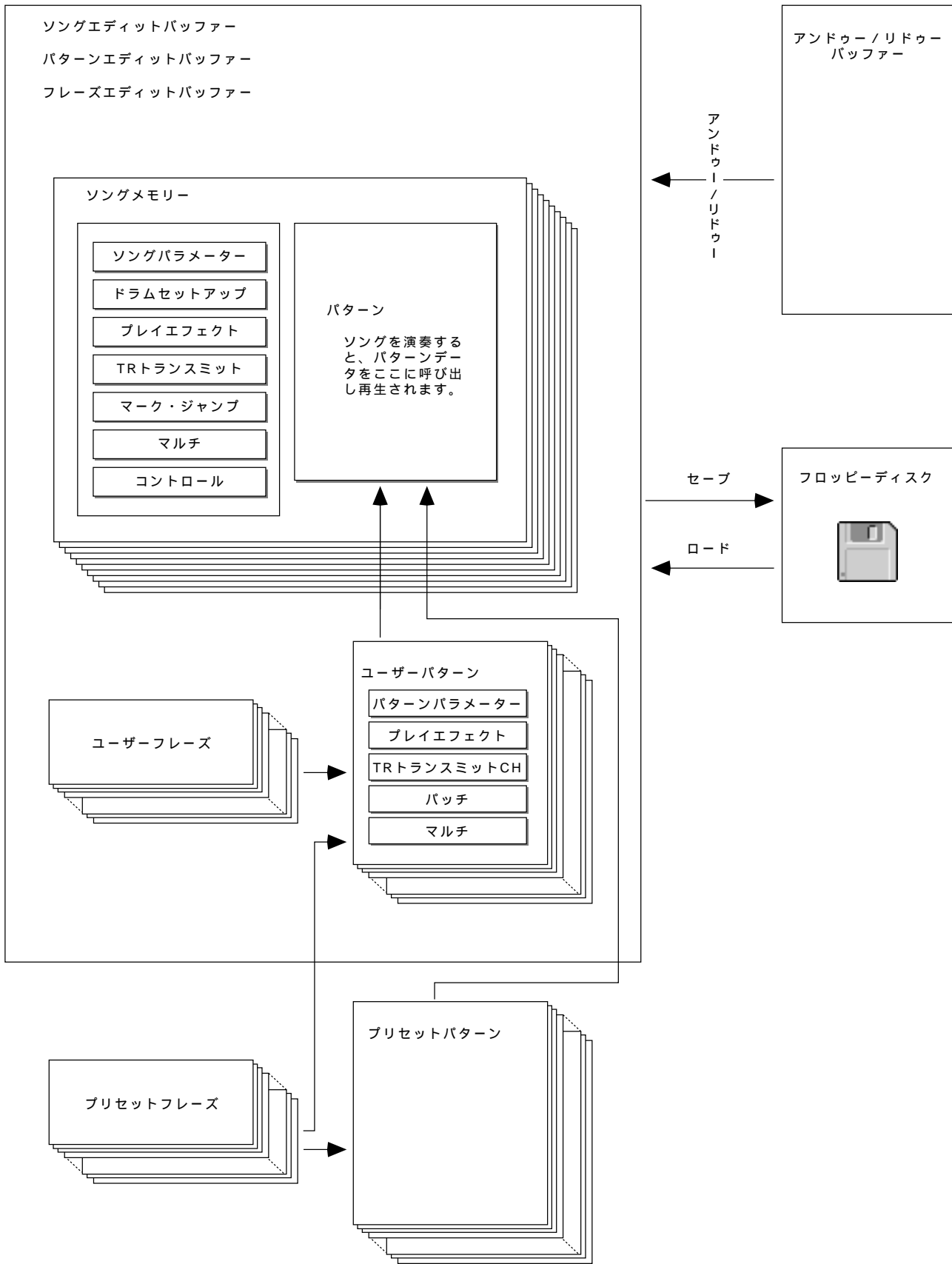
1.システムデータ



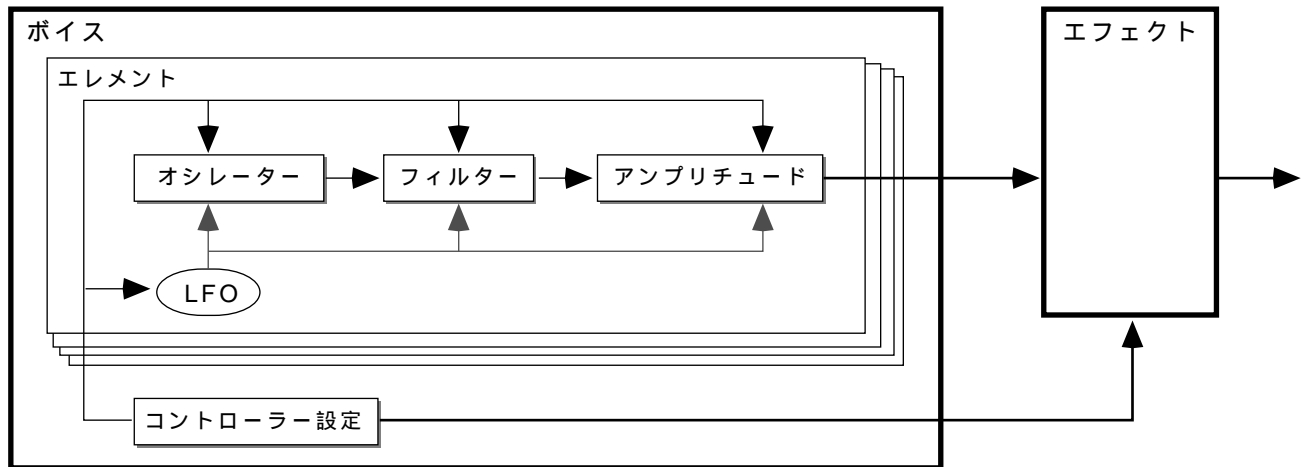
2.ボイスデータ



3. ソングデータ



## 10. シグナルフロー



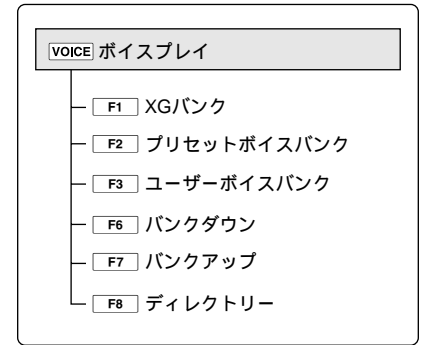
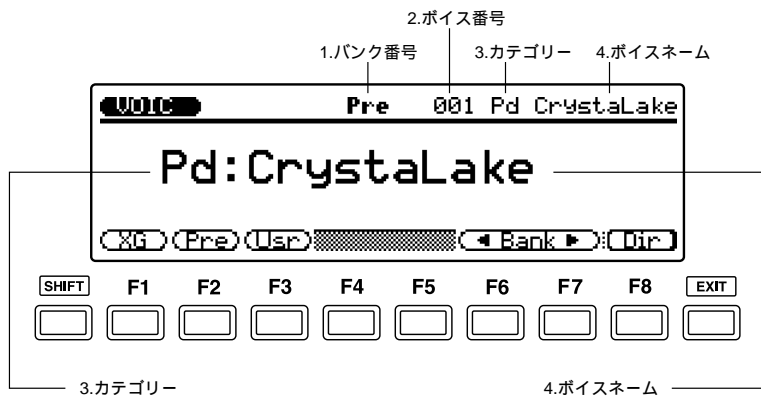
- ・ソングモードのマルチで設定できるボイスコントロールパラメーターは、ボイスモードでの設定が無視され、マルチの設定でボイスがコントロールされます。(ただしパンは両方の値の積となります)

# 第2章 ボイスモード

この章では、ボイスプレイ、ボイスエディットについて解説します。

1.ボイスプレイ	52
2.ボイスエディット	55
3.コモンエディット	59
4.エレメントエディット	68
5.ドラムボイスエディット	89

1.ボイスプレイ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.バンク番号	システムモード=ノーマル: XG000~101, SFX, Pre, Usr システムモード=TG300B: TB000~040, 126, 127	バンク番号を表示します。	P.52
2.ボイス番号	システムモード=ノーマル: 001~128, D01~D12 システムモード=TG300B: 001~128, D01~D10	ボイス番号を表示します。	P.53
3.カテゴリー	--, Pf, Cp, Or, Gt, Ba, St, En, Br, Rd, Pi, Ld, Pd, Fx, Et, Pc, Se, Dr, Sc, Vo, Co, Wv	ボイスカテゴリーを表示します。	P.54
4.ボイスネーム		ボイスネームを表示します。	P.54

- ボイスプレイは、シンセサイザーとしてボイスを選択し演奏するモードです。
- システムモードがノーマルのとき、バンク番号とボイス番号を切り替えることで、プリセットボイス、ユーザーボイス、XGノーマルボイス、XGドラムボイス、ユーザードラムボイスを選んで演奏することができます。
- システムモードがTG-Bのとき、バンク番号とボイス番号を切り替えることで、TG300Bノーマルボイス、TG300Bドラムボイスを選んで演奏することができます。

- VOICE を押します。  
VOICE の上にあるランプが点灯し、ボイスモード(ボイスプレイ)に入ります。
- F1 F2 F3 および F6 F7 を使ってバンク番号を選択します。  
画面1行目に選んだバンク番号が表示されます。
- ダイヤル / DEC / INC / テンキー ENTER を使ってボイス番号を選択します。

1.バンク番号

- 本機では、バンク番号とボイス番号を組み合わせることでボイスを選びます。
- バンクとは、ボイスを最大128種類ずつまとめて管理する部屋のようなものです。
- 設定できるバンク番号は、システムモードによって異なります。
- バンク番号を切り替えると、各バンクの同じボイス番号に設定されているボイスネームが表示されます。
- バンク番号について詳しくは、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.29)



システムモードがノーマル(XG)に設定されている場合

- Pre, Usr, XG000~101, SFX,
- Pre プリセットボイスを使用するためのバンクです。本機の機能をフルに活かした演奏のできる音色群です。
  - Usr ユーザーボイスを使用するためのバンクです。エディットしたボイスを保存でき、フロッピーディスクとデータのやり取りができます。

- ・ XG000 ~ 101 XGに対応したボイスを使用するためのバンクです。XGによってバンクごとのボイスの性格が定義されています。
- ・ SFX ドラムボイスのDr10、Dr11と同様のサウンドエフェクトのノーマルボイスです。Dr10、Dr11のドラムボイスはエディットできませんが、ノーマルボイスとしてエディットすることができます。

### システムモードがTG300B(TG-B)に設定されている場合

TB000 ~ 040、126、127

- ・ TB000 ~ 040 TG300Bモードの音色配列に対応したボイスを使用するためのバンクです。他社のコンピューターミュージック用の音源と互換性を持ったボイスを選ぶことができます。
- ・ TB126、127 TG300Bモードの音色配列に対応したC/MボイスのType2、Type1を使用するためのバンクです。
- ・ **[F1]** (XG)、**[F2]** (Pre)、**[F3]** (Usr)で、XG000、Pre、Usrの各バンクに直接切り替えることができます。システムモードがTG300Bに設定されている場合は表示されません。
- ・ **[F6]** ( Bank)、**[F7]** (Bank )では、XG000 ~ 101、SFX、Pre、Usr、またはTB000 ~ 040、126、127を順番に切り替えることができます。
- ・ **[SHIFT] + [F6]** ( Bank)、**[SHIFT] + [F7]** (Bank )で、XG000、SFX、Pre、Usrの各バンクに直接切り替えることができます。システムモードがTG300Bに設定されている場合は、TB000、126、127の各バンクに直接切り替えることができます。
- ・ **[F6]** ( Bank)、**[F7]** (Bank )にはオートスキャン機能があります。ボタンを押し続けると、ボイス名が変化したバンクで自動的にバンクの切り替えが停止します。
- ・ XG000バンクとTB000バンクは、GMシステムレベル1に準拠した音色配列になっています。
- ・ **[F8]** (Dir)を押して、ディレクトリーの状態をボイスを選択する方法もあります。( P.54)
- ・ バンク番号の内容については、リストブックのボイスリストを参照ください。

## 2.ボイス番号



- ・ 本機では、バンク番号とボイス番号を組み合わせでボイスを選びます。
  - ・ ボイス番号とは、バンクの中の最大128種類のボイスから特定のボイスを選ぶための番号です。
  - ・ 001 ~ 128の番号に続いて、各システムモードのドラムボイスの番号が選べます。
  - ・ 選択できるボイスは、システムモードによって異なります。
- ボイス番号(プログラム番号)について詳しくは、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.29)



### システムモードがノーマル(XG)に設定されている場合

001 ~ 128、D01 ~ D12

- ・ 001 ~ 128 ノーマルボイスを選びます。
- ・ D01 ~ D12 XGドラムボイスとユーザードラムボイスを選びます。

### システムモードがTG300B(TG-B)に設定されている場合

001 ~ 128、D01 ~ D10

- ・ 001 ~ 128 TG300B ノーマルボイスを選びます。
- ・ D01 ~ D10 TG300Bドラムボイスを選びます。
- ・ **[DEC] / [INC]**、ダイヤル、テンキー **[ENTER]** で、ボイス番号を設定します。
- ・ ボイスプレイの状態では **[VOICE]** を押すと、ディスプレイに「Quick Program Change」と表示され、クイックプログラムチェンジの状態に入ります。この状態では、ボイス番号の十の位、または十と百の位が固定され、テンキーの任意の1つを押すと、**[ENTER]** を押さなくてもボイス番号の一の位を切り替えることができます。クイックプログラムチェンジを解除したいときは、もう一度 **[VOICE]** を押します。



- ・ ドラムボイスの番号が選択されているときは、バンクを切り替えることができません。
- ・ **[F8]** (Dir)を押して、ディレクトリーの状態をボイスを選択する方法もあります。( P.54)
- ・ ボイス番号の内容については、リストブックのボイスリストを参照ください。

### 3. カテゴリー



- ・ カテゴリーは、多くの内蔵ボイスから目的のボイスを見つけやすくするために、全てのボイスに付けられたキーワードのことです。
- ・ 内蔵ボイスには、次のような2文字のカテゴリーが付けられており、ボイスを捜すときの目印として使用することができます。
- ・ ユーザーボイスバンクのボイスについては、カテゴリーを設定することができます。

カテゴリーの設定方法については「4. コモンエディット」をご覧ください。( P.61)



--、Pf、Cp、Or、Gt、Ba、St、En、Br、Rd、Pi、Ld、Pd、Fx、Et、Pc、Se、Dr、Sc、Vo、Co、Wv



1. **F8** (Dir) を押しディレクトリーの状態に入ります。  
ボイス番号順のリストが表示されます。
2. **F8** (Catg) を押します。  
カテゴリー順のリストが表示され、**F4** (Catg ) / **F5** (Catg ) を使って、特定のカテゴリーのボイスを選択できます。

優先順位	表示	カテゴリーネーム	優先順位	表示	カテゴリーネーム
1	--	指定なし	12	Ld	シンセリード
2	Pf	ピアノ	13	Pd	シンセパッド
3	Cp	クロマティックパーカッション	14	Fx	シンセSFX
4	Or	オルガン	15	Et	エスニック
5	Gt	ギター	16	Pc	パーカッシブ
6	Ba	ベース	17	Se	サウンドエフェクト
7	St	ストリングス/オーケストラ	18	Dr	ドラムス
8	En	アンサンブル	19	Sc	シンセコンブ
9	Br	ブラス	20	Vo	ボーカル
10	Rd	リード	21	Co	コンビネーション
11	Pi	パイプ	22	Wv	マテリアルウェーブ

### 4. ボイスネーム



- ・ 10文字のボイスネームを表示します。
- ・ 各バンクのボイスネームについては、リストブックのボイスリストを参照ください。
- ・ 設定方法については「4. コモンエディット」をご覧ください。( P.60)

### 5. **F8** ディレクトリー



- ・ ディレクトリー(一覧表示)画面からボイスを選択することができます。
- ・ カテゴリーごとに画面を移動するなど、目的のボイスを見つけやすくする機能が用意されています。
- ・ **F8** (Catg) で、ボイス番号順に一覧表示する画面と、カテゴリー順に一覧表示する画面を切り替えることができます。

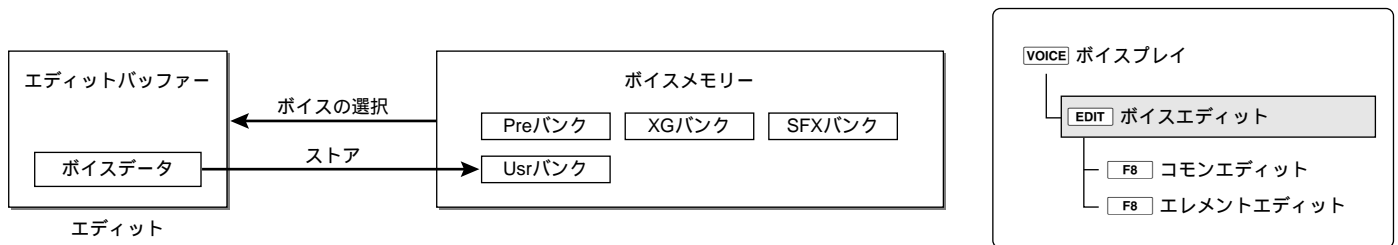


1. **F8** (Dir) を押します。  
ディレクトリーに入ります。
2. **F8** (Catg) で2種類の一覧表示画面を切り替えます。  
**F8** 「Catg」 ボイスをボイス番号順に一覧表示する画面です。  
**F8** 「Catg」 ボイスをカテゴリー順に一覧表示する画面です。
3. ボイス番号順のときは、**F1** (XG)、**F2** (Pre)、**F3** (Usr)、**F6** ( Bank)、**F7** (Bank ) でバンクを切り替えます。
4. カテゴリー順のときは、**F4** ( Catg)、**F5** (Catg ) で、各カテゴリーの最初のボイスにカーソルを移動します。
5. カーソルボタン **ENTER**、ダイアル、**DEC** / **INC**、でボイスを選びます。
6. **EXIT** を押すとボイスプレイに戻ります。



- ・ カテゴリー順に一覧表示すると、カテゴリー順にボイスネームがソートされます。
- ・ 画面1行目のカテゴリー欄でカーソルのあるボイスのカテゴリーを確認することができます。

## 2.ボイスエディット



2



- ・ボイスエディットでは、エレメント、コモン、エフェクトをエディットすることで、音色を自由に作り変えることができます。
- ・ボイスエディットには、各エレメントに共通の設定を行うコモンエディット( P.59)と、エレメントごとの設定を行うエレメントエディット( P.68)があります。
- ・ボイスエディットは、ボイスメモリーのボイスデータを、ボイスを選択することでボイスエディットバッファーに移動し、パラメーターを直接変更してボイスそのものを作り替えます。
- ・エディットしたボイスは、ストア( P.57)の操作によって、ユーザーバンクに最大128種類まで記憶できます。

ボイスとエレメントについては、「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.262)

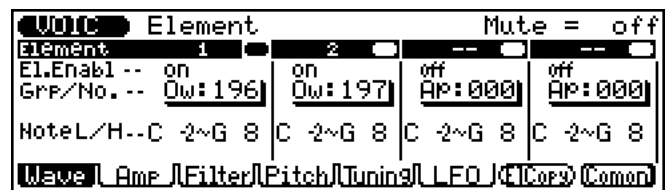


- ・ボイスエディットは、システムモードがノーマル(XG)のときに行うことができます。システムモードがTG300B(TG-B)のときは、ボイスエディットには入れません。
- ・ボイスエディットは、ソングモードのマルチインストでのオフセット方式(ボイスのパラメーターは変更せず、ソング上で設定した値をボイスの各パラメーターに一時的に付け加えることで、音色を変更するエディット方式)のエディットとは異なり、ボイスデータそのものを変更します。( P.121)
- ・ドラムボイスエディットは、ここで説明するデータの流れとは異なり、セットアップデータをエディットします。( P.89)
- ・エディットできるパラメーターについては、エディットツリーをご覧ください。( P.58)

2. ダイアル、**INC** / **DEC**、テンキー **ENTER** などで、エディットするボイスを選択します。
  - ・ここでは、プリセットボイスバンクの「008 Ba: CS 01」を選択します。
  - ・バンク番号、ボイス番号の設定については、「ボイスプレイ」をご覧ください。( P.52)



3. **EDIT** を押します。
  - エレメントエディット画面またはコモンエディット画面が表示されます。
  - ・ここでコモンエディット画面が表示されたときは、手順4の操作は不要です。



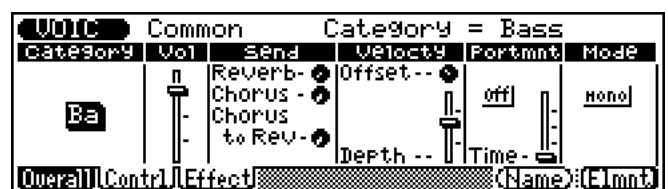
4. **F8** (Comon)を押します。
  - F8** (Comon)を押すたびに、コモンエディットとエレメントエディットが交互に切り替わります。
  - ・ここでは、コモンエディット画面を選択します。

### ボイスエディットの方法

ここではコモンエディットのリバースンドレベルを変更する場合を例に、ボイスエディットの手順を説明します。

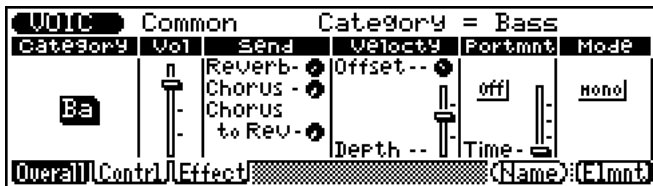


1. **VOICE** を押します。  
ボイスプレイに入ります。

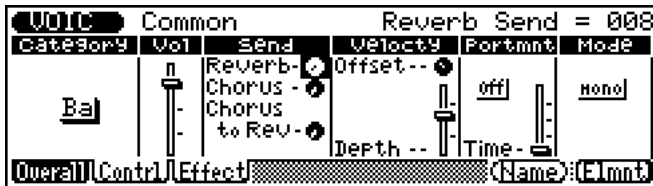




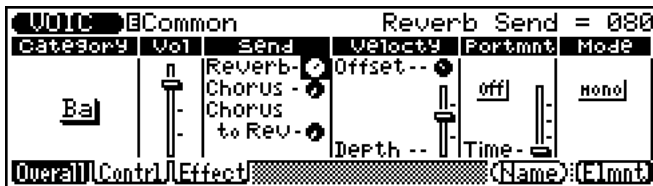
5. **[F1]** (Overall)を押します。  
 オーバーオールページに入ります。
  - ・コモンエディットには、オーバーオール、コントローラー、エフェクトのページがあり、それぞれ関連のあるパラメーターが集められています。
  - ・ページの切り替えは、ディスプレイ最下段のタブに該当するファンクションボタン( **[F1]** ~ **[F8]** )で行います。



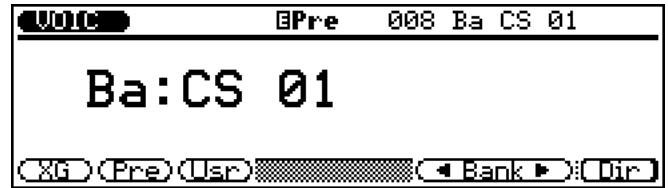
6. カーソルを「Send」列の「Reverb」に移動します。  
 ディスプレイの最上行には選択されたパラメーター名と設定値が表示されます。



7. ダイアル、**[DEC]** / **[INC]**、テンキー **[ENTER]** で、設定値を変更します。
  - ・ここでは、リバースンドレベルを080に設定します。画面の最上段にエディットマーク( **[E]** )が表示されます。鍵盤を弾いて音を確認してください。

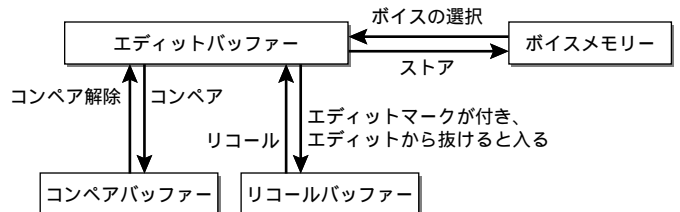


8. **[EXIT]** を押します。  
 ボイスエディットを終了し、ボイスプレイに戻ります。
  - ・ボイスプレイの画面でも、最上段にエディットマーク( **[E]** )が表示されたままです。ここでボイスを保存しておきたい場合は、ストアの操作を行います。( P.57)
  - ・エディットしたボイスは、ボイスを切り替えると消えてしまい、エディットマーク( **[E]** )も表示されなくなります。



### ボイスエディットでの便利な機能

- ・本機は、XGに準拠した音源として本格的なエディット機能を搭載しています。ここではエディット操作に欠かせないコンペア、リコール、ストアの3つの機能について説明します。



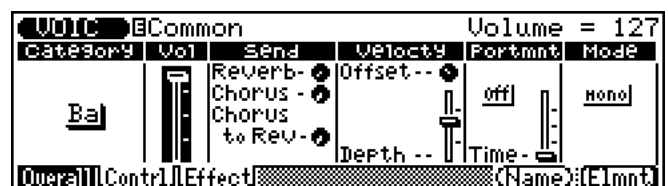
#### コンペア



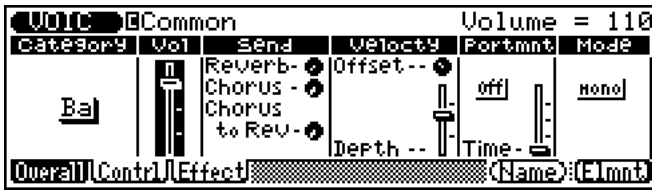
- ・コンペアとは、ボイスエディット中にエディット前の音を聴く機能です。
- ・ボイスエディットに入った後、任意のパラメーターの設定値を変更したとき、ディスプレイの最上段にエディットマーク( **[E]** )が表示され、コンペア機能を使うことができます。
- ・コンペア中は、データのエディットができなくなります。



1. ボイスエディットで任意のパラメーター設定値を変更します。



2. **[EDIT]** を押します。  
**[VOICE]** ボタンの上のランプが点滅し、エディットマーク( **[E]** )はコンペアマーク( **[C]** )に変わります。
  - ・このときエディット前の音を聴くことができます。



3. もう一度 **EDIT** を押して、ボイスエディットに戻ります。

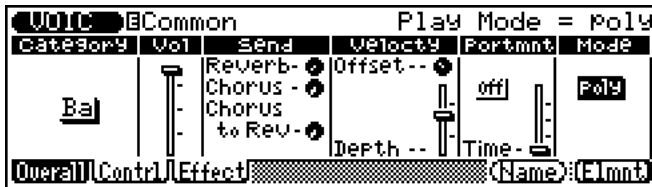
### リコール



- ボイスをエディットした後、ストアの操作を行わずにボイスを切り替えたり、ボイスモード以外のモードに移ったりすると、エディットしていたボイスのデータが消えてしまいます。このような場合に、直前にエディットしていたボイスの設定を呼び戻す機能がリコール機能です。



- ボイスエディットで任意のボイスをエディットします。  
ディスプレイの最上段にエディットマーク(■)が表示されます。



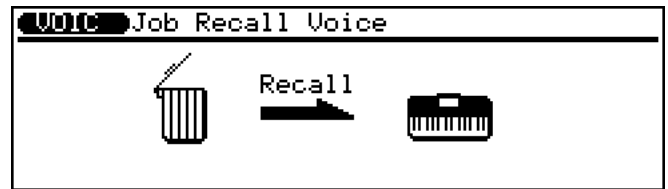
- ボイスプレイに戻ります。  
ディスプレイの最上段にエディットマーク(■)は表示されなくなります。



- 他のボイスを選びます。  
エディットマーク(■)は消えます。



- JOB** を押します。



- ENTER** を押します。  
確認のメッセージが表示されます。

- INC** (YES) を押します。  
エディットリコールが実行されます。  
エディットリコールを実行しない場合は、**DEC** (NO) を押します。



- 必要なボイスは、ユーザーボイスバンクにストアしてください。ユーザーボイスバンクにストアしたボイスは、電源を切ってもデータが消えることはありません。

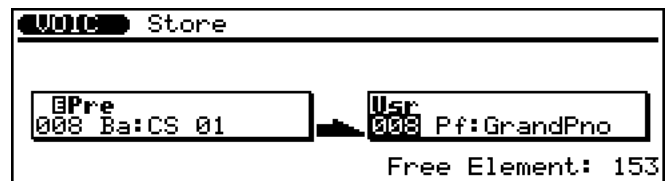
### ストア



- エディットしたボイスを、ユーザーボイスバンクの任意のメモリー番号に保存することをストアと呼びます。
- 選んだボイスを別のボイス番号にストアすることでコピー機能として使うことができます。
- ストアの操作を行わずにボイスやモードを切り替えたり、電源をオフにした場合は、エディットしたデータは失われてしまいます。



- ボイスエディットで任意のボイスをエディットします。
- STORE** を押します。



- ダイヤル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** で、ストア先のボイス番号を設定します。

- ENTER** を押します。  
確認のメッセージが表示されます。

- INC** (YES) を押します。  
ストアが実行され、ボイスプレイに戻ります。  
ストアを中止する場合は、**DEC** (NO) を押します。

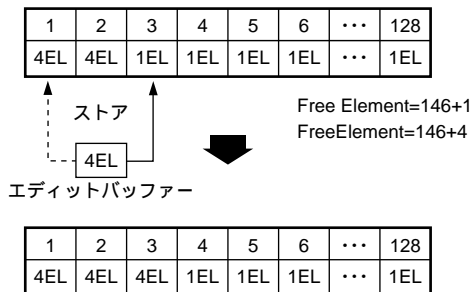


フリーエレメントについて

- ・ストア画面の最下行にある「Free Element」は、使用できるエレメント数を表示します。
- ・ユーザーボイスバンクには全部で280のエレメントがあり、エレメント数に空きがある場合にボイスをストアすることができます。
- ・たとえば、4エレメントのボイスが2つと、1エレメントのボイスが126ストアされている場合の、エレメント総数は次のように計算します。

$4(\text{エレメント}) \times 2 + 1(\text{エレメント}) \times 126 = 134(\text{エレメント})$   
 この場合、フリーエレメントは  $280 - 134 = 146$  になります。

- ・この状態から、1エレメントのボイスが入っているメモリーに4エレメントのボイスをストアすると、使用するエレメントが差し引き3エレメント増えて137になり、フリーエレメントは3エレメント減って143となります。
- ・画面の表示では、使用していないエレメント数+ストア先で使用しているエレメント数が表示されます。
- ・下図では、4エレメントのボイスを3番のメモリーにストアしたとき と1番のメモリーにストアしたとき の表示を示します。



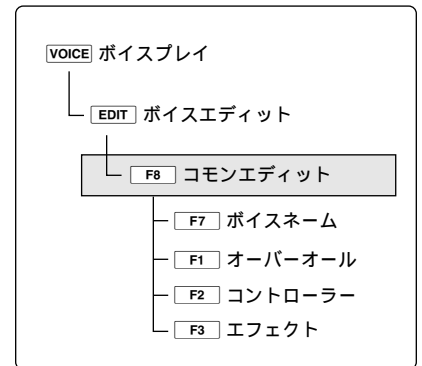
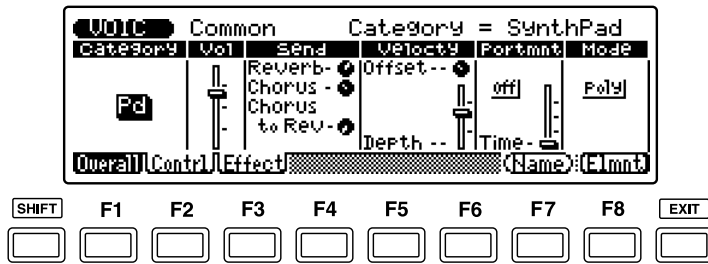
- ・このように、フリーエレメントの数を確認しながらボイスをストアしてください。
- ・新しくストアしようとした結果、エレメントの合計が280を越えると、「Voice Memory Full」(ボイスメモリーが一杯です)とエラーメッセージを表示します。このようなときは、**[EXIT]** を押して、ボイスモードに入り、不要なボイスのエレメントを減らしてストアしなおすなど、メモリー中のフリーエレメント数を増やしてから、もう一度ストアを実行してください。
- ・不要なボイスは、ボイスエディットのエレメントイネーブルでエレメントを全てオフにしてストアしておく、効率よくメモリーを使用することができます。( P.70)

ボイスエディットツリー

- [EDIT]** ボイスエディット .....P.55
  - [F8]** (Comon)コモンエディット .....P.59
    - [F7]** (Name)ネーム .....P.60
    - [F1]** (Overall)オーバーオール.....P.61
    - [F2]** (Contrl)コントローラー.....P.64
    - [F3]** (Effect)エフェクト .....P.66
  - [F8]** (Element)エレメントエディット .....P.68
    - [F1]** (Wave)ウェーブ .....P.70
      - [F7]** (ElCopy)エレメントコピー .....P.69
    - [F2]** (Amp)アンプリチュード .....P.72
      - [F7]** (EG)EG .....P.74
        - [F1]** (Parm)EGパラメーター .....P.74
        - [F2]** (Tmp)EGテンプレート .....P.74
    - [F3]** (Filter)フィルター .....P.77
      - [F7]** (EG)EG .....P.79
        - [F1]** (Parm)EGパラメーター .....P.79
        - [F2]** (Tmp)EGテンプレート .....P.79
    - [F4]** (Pitch)ピッチ .....P.81
      - [F7]** (EG)EG .....P.83
        - [F1]** (Parm)EGパラメーター .....P.83
        - [F2]** (Tmp)EGテンプレート .....P.83
    - [F5]** (Tuning)チューニング.....P.85
    - [F6]** (LFO)LFO.....P.87

- [EDIT]** ドラムボイスエディット .....P.89

3. コモンエディット



2



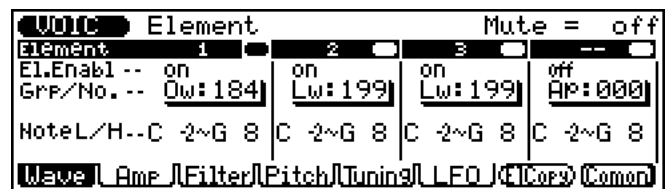
- ・コモンエディットでは、ボイスを構成する全エレメントに共通の設定を行います。
- ・コモンエディットには、オーバーオール、コントローラー、エフェクトの3つのページと、ボイスネームを設定する特殊ページがあります。
- ・ **F1** オーバーオールでは、カテゴリー、ボイスボリューム、リバースやコーラスへの送り量など、ボイスに関する最も基本的な設定を行います。
- ・ **F2** コントローラーでは、モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、アフタータッチ、フットコントローラーの4つのコントローラーの機能の設定を行います。
- ・ **F3** エフェクトでは、バリエーションエフェクトについて、エフェクトタイプをはじめとするエフェクトパラメーターを設定します。



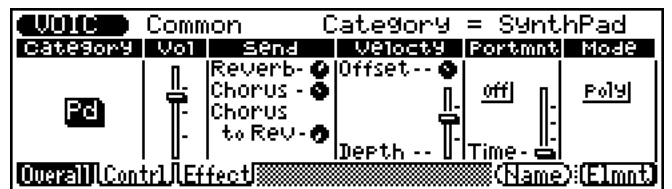
1. **VOICE** を押します。  
ボイスプレイに入ります。
2. ダイヤル、**INC** / **DEC**、テンキー **ENTER** などで、エディットするボイスを選択します。  
・バンク番号、ボイス番号の設定については、「ボイスプレイ」をご覧ください。( P.52)



3. **EDIT** を押します。  
エレメントエディット画面またはコモンエディット画面が表示されます。
- ・ここでコモンエディット画面が表示されたときは、手順4.の操作は不要です。

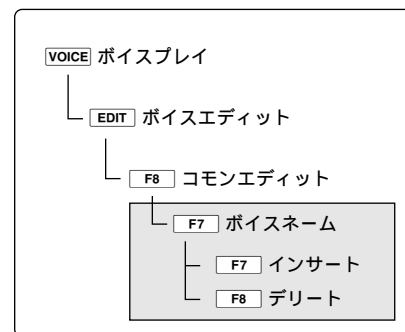
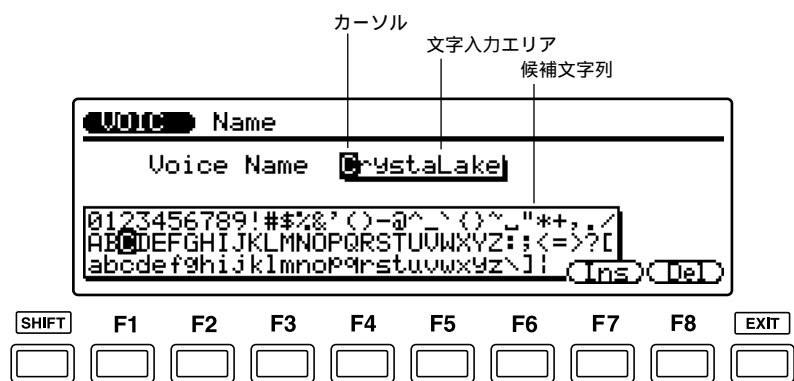


4. **F8** (Comon) を押します。  
**F8** (Comon) を押すたびに、コモンエディットとエレメントエディットが交互に切り替わります。
- ・ここでは、コモンエディット画面を選択します。



5. **EXIT** を押すと、ボイスプレイに戻ります。

ボイスネーム

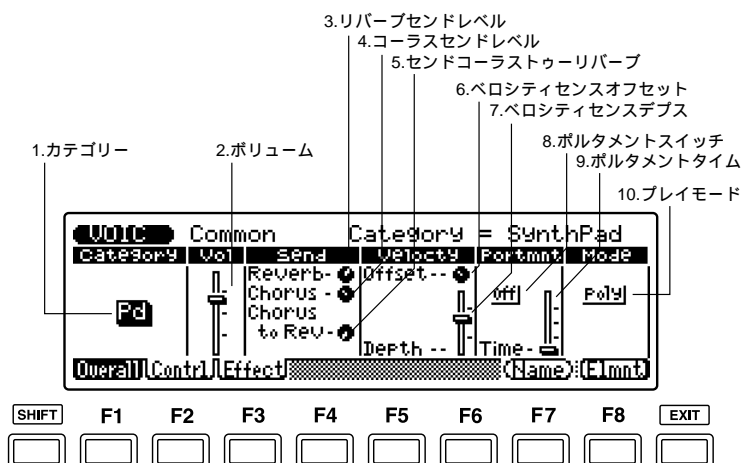


・10文字までのボイスネームを設定します。

1. コモンエディット画面から、**F7** (Name)を押してボイスネーム設定ページに入ります。
2. 候補文字列から、ダイヤル、**DEC** / **INC** で、入力する文字を選択します。  
文字入力エリアのカーソルの位置に、選択した文字が表示されます。
3. カーソルボタンを押して、文字入力エリアのカーソルを移動し、文字の入力位置を変更します。
4. 同様に、カーソルボタンで文字の入力位置を移動しながら、ダイヤル、**DEC** / **INC** で、文字を入力します。
  - ・ **F7** (Ins)は、文字入力エリアのカーソルの位置に1文字分の空白が挿入されます。
  - ・ **F8** (Del)は、文字入力エリアのカーソルの位置の文字を削除します。
  - ・ カーソルは、文字入力エリアの文字入力位置を自由に変更できます。
5. 設定が終了したら、**EXIT** を押します。  
コモンエディットに戻ります。

ボイスネームの左隣2文字のカテゴリーは、オーバーオールで設定します。( P.61)

オーバーオール



2

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1. カテゴリー	--, Pf, Cp, Or, Gt, Ba, St, En, Br, Rd, Pi, Ld, Pd, Fx, Et, Pc, Se, Dr, Sc, Vo, Co, Wv	ボイスカテゴリーを設定します。	P.61
2. ボリューム	000 ~ 127	ボイスのボリュームを設定します。	P.62
3. リバーブセンドレベル	000 ~ 127	リバーブエフェクトへの送り量を設定します。	P.62
4. コーラスセンドレベル	000 ~ 127	コーラスエフェクトへの送り量を設定します。	P.62
5. センドコーラストゥーリバーブ	000 ~ 127	コーラスエフェクトからリバーブエフェクトへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。	P.62
6. ペロシティセンスオフセット	000 ~ 127	ペロシティによる音量変化全体の値を増減します。	P.62
7. ペロシティセンスデプス	000 ~ 127	ペロシティによる音量変化の感度を設定します。	P.62
8. ボルタメントスイッチ	off, on	ボルタメントの効果をかけるかどうかを設定します。	P.63
9. ボルタメントタイム	000 ~ 127	ボルタメントタイムを設定します。	P.63
10. プレイモード	mono, poly	演奏モードをモノモードにするか、ポリモードにするかを選択します。	P.63

・オーバーオールでは、カテゴリーやボイスボリュームなど、ボイスに関する最も基本的な設定を行います。

・カテゴリーは、ピアノ、ギター、ベースといったボイスの区分けで設定します。  
・カテゴリーには優先順位があり、以下のボイスカテゴリーの中から選んで設定します。

1. コモンエディットから、**F1** (Overall)を押します。オーバーオールの画面に入ります。
2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
3. ダイアル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** で、値を設定します。
4. **EXIT** を押すと、ボイスプレイに戻ります。

カテゴリー

・カテゴリーは、多くのボイスから目的のボイスを見つけやすくするために、ボイスに付けられる2文字のキーワードのことで、ディレクトリー画面でボイスをカテゴリー優先順に表示させることができます。

優先順位	表示	カテゴリーネーム	優先順位	表示	カテゴリーネーム
1	--	指定なし	12	Ld	シンセリード
2	Pf	ピアノ	13	Pd	シンセパッド
3	Cp	クロマティックパーカッション	14	Fx	シンセSFX
4	Or	オルガン	15	Et	エスニック
5	Gt	ギター	16	Pc	パーカッシブ
6	Ba	ベース	17	Se	サウンドエフェクト
7	St	ストリングス/オーケストラ	18	Dr	ドラムス
8	En	アンサンブル	19	Sc	シンセコンブ
9	Br	ブラス	20	Vo	ボーカル
10	Rd	リード	21	Co	コンビネーション
11	Pi	パイプ	22	Wv	マテリアルウェーブ

--, Pf, Cp, Or, Gt, Ba, St, En, Br, Rd, Pi, Ld, Pd, Fx, Et, Pc, Se, Dr, Sc, Vo, Co, Wv

## 2. ボリューム



- ・ボイスとしてのトータル音量を設定します。
- ・127で最大音量、0にすると音は出ません。



000 ~ 127

## 3. リバースェンドレベル



- ・リバースェクトへの送り量を設定し、リバースェのかかり方を調節します。
- ・値を大きくすると、リバースェクトのかかり方が深くなります。
- ・リバースェクトのエフェクトタイプは、ホール1に固定されています。



000 ~ 127

## 4. コーラスェンドレベル



- ・コーラスェクトへの送り量を設定し、コーラスのかかり方を調節します。
- ・値を大きくすると、コーラスェクトのかかり方が深くなります。
- ・コーラスェクトのエフェクトタイプは、コーラス1に固定されています。



000 ~ 127

## 5. センドコーラストゥーリバース



- ・コーラスェクトからリバースェクトへ接続されたパスラインの出力レベルを設定します。
- ・コーラスェクトを通った音に対してリバースェクトの効果のかけることができます。



000 ~ 127

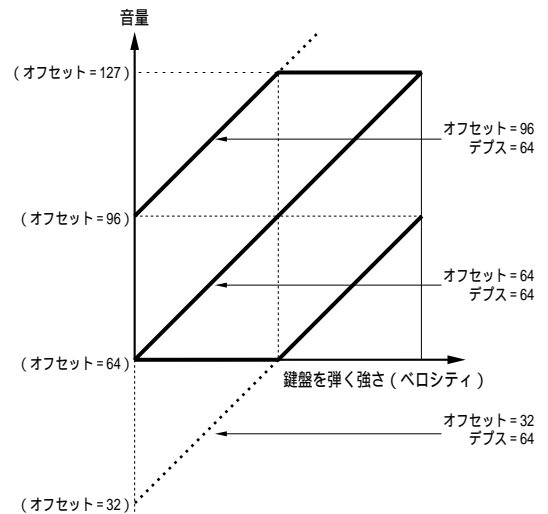
## 6. ペロシティセンスオフセット



- ・ノート情報のペロシティ(鍵盤を弾く強さ 速さ)に対するセンシティビティ(感度)を設定することによって、音源に働くペロシティの変化の仕方を変えます。
- ・ペロシティセンスオフセットは、音源に働くペロシティの値を一律に増減する働きがあります。
- ・オフセット値が64の場合は、受信したままのペロシティ値が音源に働きます。

- ・オフセット値を64より大きくすると、音源に働くペロシティ値が全体に増加し、受信したペロシティ値が小さくても大きなペロシティが音源に働き、鍵盤をある程度以上強く弾くとペロシティは最大値(127)で一定になります。
- ・オフセット値を64より小さくすると、音源に働くペロシティ値が全体に減少し、受信したペロシティ値がある大きさになるまではペロシティは最小値(1)で一定になり、受信したペロシティが大きくても音源に働くペロシティ値は小さくなります。

デプスによるペロシティカーブの変化  
(デプス=64で一定にしたとき)



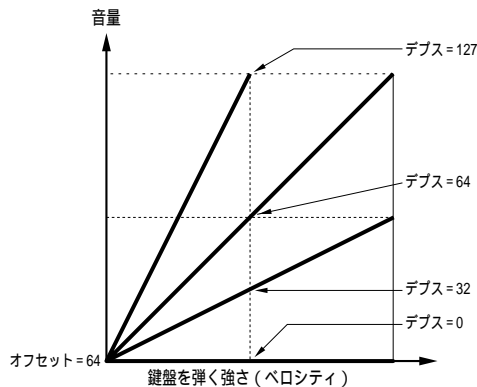
000 ~ 127

## 7. ペロシティセンスデプス



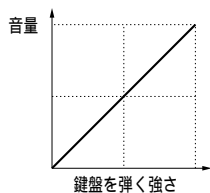
- ・ペロシティ(鍵盤を弾く強さ 速さ)に対するセンシティビティ(感度)を設定することによって、音源に働くペロシティを実際に受信したペロシティから変化させることができます。
- ・ペロシティセンスデプスは、実際に受信したペロシティに対して、音源に働くペロシティの変化の度合い(傾き)をコントロールしています。
- ・デプスを大きくすると受信したペロシティに対する音源に働くペロシティの変化が大きくなります。デプスを小さくするとペロシティの変化が小さくなり、デプスを0にすると受信したペロシティが変化しても音源に働くペロシティは変化しなくなります。

デプスによるペロシティアカーブの変化  
(オフセット=64で一定にしたとき)

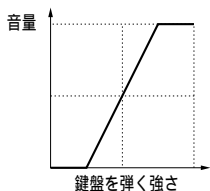


0101 1101 000 ~ 127

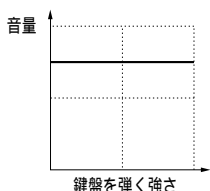
- 設定によって、音が出にくく(ペロシティ=1)なることがあります。その場合は、ペロシティセンスデプス、ペロシティセンスオフセットとも、64に設定してください。もっとも標準的なペロシティの状態に戻ります。
- 鍵盤で演奏する場合、鍵盤を弾く強さに対する音源に働くペロシティは、ユーティリティモードのペロシティアカーブによっても変化します。ただし、ボイスごとのペロシティに対する感度を調節するペロシティセンスデプス、ペロシティセンスオフセットに対して、ペロシティアカーブは鍵盤の出力するペロシティの値を変化させるという違いがあります。( P.237)
- 次に、いくつかの設定例を示しますので、設定するときの参考にしてください。



- ペロシティセンスデプス=64
- ペロシティセンスオフセット=64
- これは、もっとも標準的な鍵盤の設定です。

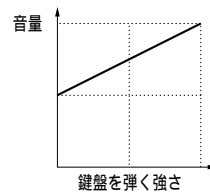


- ペロシティセンスデプス=127
- ペロシティセンスオフセット=32
- これは、小さなタッチの変化で、大きなペロシティ変化を付けることができる設定です。



- ペロシティセンスデプス=0
- ペロシティセンスオフセット=112
- これは、鍵盤を弾く強さに関係なく、常に一定のペロシティが音源に働く設定です。

- オルガンなどで便利な設定です。
- ペロシティセンスオフセットを上下することで、音源に働くペロシティの値を変えることができます。64でペロシティが1。127でペロシティが最大になります。



- ペロシティセンスデプス=32
- ペロシティセンスオフセット=96
- これは、鍵盤を弾く強さによってペロシティは変化して欲しいけれど、ペロシティの値が小さくなり過ぎると困る、という楽器のための設定です。
- リフ用のプラスやソロ楽器などでお使いください。

## 8.ポルタメントスイッチ

- ポルタメントの効果をかけるかどうかを設定します。
- ポルタメントタイムを設定しないと効果はかかりません。

0101 1101 off, on

## 9.ポルタメントタイム

- ポルタメントタイムを設定します。
- ポルタメントスイッチをオンにしないと効果はありません。
- 0のときはポルタメントの効果はありません。数値が大きくなると、音程の移動に要する時間が長くなり、127で最もゆっくり音程が移動します。
- プレイモードの設定によって効果が異なります。

0101 1101 000 ~ 127

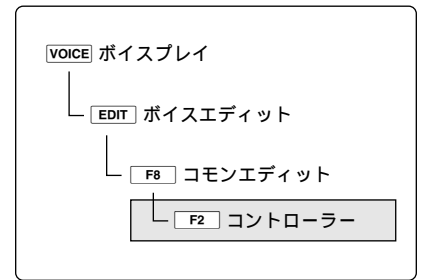
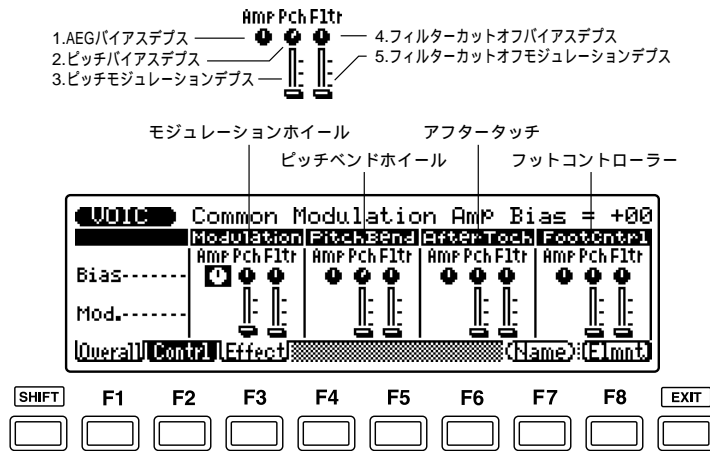
## 10.プレイモード

- 演奏モードをモノモードにするか、ポリモードにするかを選択します。
- モノモードにすると、常に単音で演奏する状態になり、和音が演奏できなくなります。
- ポリモードにすると、和音が演奏できる状態です。通常はポリモードに設定します。

0101 1101 mono, poly



コントローラー



パラメーター	設定値	機能	解説ページ	
モジュレーションホイール	1.AEGバイアスデプス	-64 ~ +00 ~ +63	選んだコントローラーによる音量変化の幅を設定します。	P.64
	2.ピッチバイアスデプス	-24 ~ +00 ~ +24	選んだコントローラーによる音程の変化幅を半音単位で設定します。	P.64
ピッチバンドホイール	3.ピッチモジュレーションデプス	000 ~ 127	選んだコントローラーでビブラートをコントロールする深さを設定します。	P.64
アフタータッチ	4.フィルターカットオフバイアスデプス	-64 ~ +00 ~ +63	選んだコントローラーによるフィルターのカットオフ周波数の変化幅を設定します。プリリアンスとして働きます。	P.65
フットコントローラー	5.フィルターカットオフモジュレーションデプス	000 ~ 127	選んだコントローラーでワウワウをコントロールする深さを設定します。	P.65

- ・コントローラーでは、モジュレーションホイール、ピッチバンドホイール、アフタータッチ、フットコントローラーの4つのコントローラーごとに、コントロールする機能の設定を行います。
- ・音量変化はAEGバイアスデプス、音程変化はピッチバイアスデプスとピッチモジュレーションデプス、音色変化はフィルターカットオフバイアスデプスとフィルターモジュレーションデプスで設定します。
- ・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の3つは、コントローラーを操作することにより正相の変化が得られます。
- ・ピッチバンドホイールは、中央を境に正相と逆相の変化が得られます。

1. コモンエディットから、**F2** (Contrl)を押します。コントローラーの画面に入ります。
2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
3. ダイヤル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** で、値を設定します。
4. **EXIT** を押すと、ボイスプレイに戻ります。

1.AEGバイアスデプス

- ・モジュレーションホイール、ピッチバンドホイール、アフタータッチ、フットコントローラーによる音量変化の幅を設定します。

0101 1101 -64 ~ +00 ~ +63

2.ピッチバイアスデプス

- ・モジュレーションホイール、ピッチバンドホイール、アフタータッチ、フットコントローラーによる音程変化の幅を半音単位で設定します。

0101 1101 -24 ~ +00 ~ +24

3.ピッチモジュレーションデプス

- ・モジュレーションホイール、ピッチバンドホイール、アフタータッチ、フットコントローラーでビブラートをコントロールする深さを設定します。

0101 1101 000 ~ 127

#### 4. フィルターカットオフバイアスデプス



・モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、アフタータッチ、フットコントローラーによるフィルターのカットオフ周波数の変化幅を設定します。プリリアンスとして働きます。



-64 ~ +00 ~ +63

#### 5. フィルターカットオフモジュレーションデプス

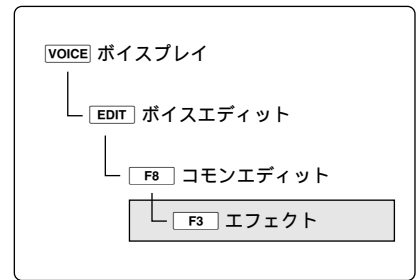
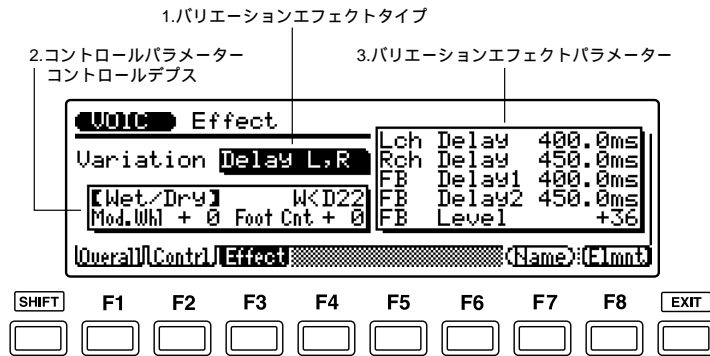


・モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、アフタータッチ、フットコントローラーでワウウをコントロールする深さを設定します。



000 ~ 127

エフェクト



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.バリエーションエフェクトタイプ	43種類より選択	エフェクトタイプを設定します。	P.66
2.コントロールパラメーターコントロールデプス	Wet/Dry、LFO Freq、Drive、Cutoff Freq Mod.Whl、FootCnt	コントローラーによってコントロールできるパラメーターを設定します。	P.66
3.バリエーションエフェクトパラメーター	エフェクトタイプごとの効果を出すためのパラメーター	バリエーションエフェクトの各パラメーターを設定します。	P.67

- エフェクトでは、インサージョンエフェクトとして機能しているバリエーションエフェクトについて、エフェクトタイプとエフェクトパラメーターを設定します。
- リバースエフェクト、コーラスエフェクトについては、オーバーオールでセンドレベルのみ設定することができます。( P.62)

1. コモンエディットから、**F3** (Effect)を押します。  
エフェクトの画面に入ります。
2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
3. ダイヤル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** で、値を設定します。
4. **EXIT** を押すと、ボイスプレイに戻ります。

1.バリエーションエフェクトタイプ

- バリエーションエフェクトのエフェクトタイプを設定します。
- No Effectを選ぶと、音がでなくなります。効果をかけたくないときはTHRUを選びます。
- バリエーションエフェクトのエフェクトタイプについては、「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.279)

**0101**  
**1101**

No Effect、Rev Hall 1、Rev Hall 2、Rev Room 1、Rev Room 2、Rev Room 3、Rev Stage1、Rev Stage2、RevPlate、DelayL,C,R、DelayL,R、Echo、CrossDelay、EarlyRef.1、EarlyRef.2、GateReverb、ReversGate、RevKaraok1、RevKaraok2、RevKaraok3、Chorus 1、Chorus 2、Chorus 3、Chorus 4、Celeste 1、Celeste 2、Celeste 3、Celeste 4、Flanger 1、Flanger 2、Flanger 3、Symphonic、Rotary Sp.、Tremolo、Auto Pan、Phaser 1、Phaser 2、Distortion、Overdrive、G-Amp.Sim.、3Band EQ、2Band EQ、Auto Wah、THRU

2.コントロールパラメーター、コントロールデプス

- ほとんどのバリエーションエフェクトには、エフェクトごとにMod.Whl(モジュレーションホイール)やFootCnt(フットコントローラー)で演奏しながらコントロール可能なパラメーターがエフェクトタイプごとに1つ用意されています。
- 上行に表示されるパラメーターは、コントロールパラメーター(かかり方の度合い)を設定します。
- 下行に表示されるパラメーターは、コントロールデプス(かかり方の度合いをどのように操作するか)を設定します。



### ウェット/ドライ

- ・エフェクトの効果がかった音(ウェット音)と、エフェクト効果のかからない音(ドライ音)との音量バランスを設定します。
- ・モジュレーションホイールやフットコントローラーのコントロールデプスと調整しながら設定します。



W&lt;D63 ~ W=D ~ W63&gt;D



### LFOフリケンシー

- ・LFOによる変調周波数を設定します。
- ・モジュレーションホイールやフットコントローラーのコントロールデプスと調整しながら設定します。



0.000 ~ 39.70 Hz



### ドライブ

- ・歪み方の度合いを設定します。
- ・モジュレーションホイールやフットコントローラーのコントロールデプスと調整しながら設定します。



0 ~ 127



### カットオフフリケンシー

- ・ワウフィルターのカットオフ周波数のオフセット値を設定します。
- ・モジュレーションホイールやフットコントローラーのコントロールデプスと調整しながら設定します。



0 ~ 127



### モジュレーションホイールコントロールデプス

- ・モジュレーションホイールで、上行に表示されているバリエーションエフェクトのコントロールパラメーターを操作する深さを設定します。
- ・コントロールパラメーターと調整しながら設定します。



-63 ~ +0 ~ +63



### フットコントローラーコントロールデプス

- ・フットコントローラーで、上行に表示されているバリエーションエフェクトのコントロールパラメーターを操作する深さを設定します。
- ・コントロールパラメーターと調整しながら設定します。



-63 ~ +0 ~ +63

## 3.バリエーションエフェクトパラメーター

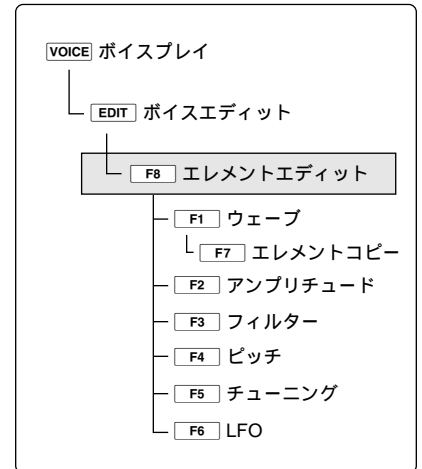
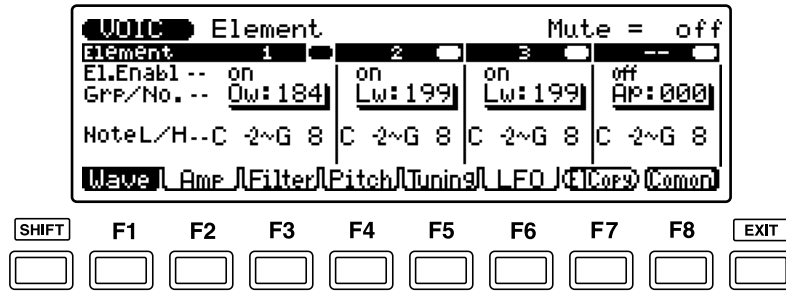


- ・バリエーションエフェクトタイプごとの細かい設定を行います。



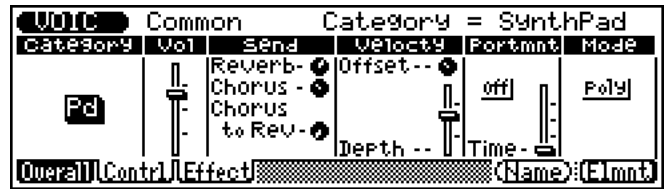
- ・エフェクトタイプごとに異なったパラメーターがあります。
- ・バリエーションエフェクトパラメーターについては、「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.279)

4.エレメントエディット



- ・エレメントエディットでは、ボイスを構成するエレメントについて、エレメントごとの設定を行います。
- ・エレメントエディットには、ウェーブ、アンプリチュード、フィルター、ピッチ、チューニング、LFOの6つのページと、ウェーブから入れるエレメントコピー、またアンプリチュード、フィルター、ピッチから入れるEGの4つの特殊ページがあります。
- ・ **F1** ウェーブでは、エレメントごとのウェーブを設定します。
- ・ **F2** アンプリチュードでは、エレメントごとのアンプリチュードEG、パン、エレメントレベルなどを設定します。
- ・ **F3** フィルターでは、エレメントごとのローパスフィルターの各設定をします。
- ・ **F4** ピッチでは、エレメントごとのピッチEGなどを設定します。
- ・ **F5** チューニングでは、エレメントごとのノートシフトなどを設定します。
- ・ **F6** LFOでは、エレメントごとのLFOウェーブやモジュレーションなどを設定します。

3. **EDIT** を押します。  
エレメントエディット画面またはコモンエディット画面が表示されます。
- ・ここでエレメントエディット画面が表示されたときは、手順4.の操作は不要です。



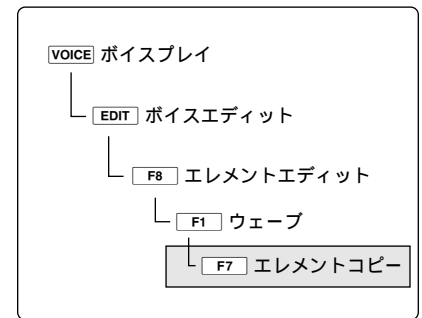
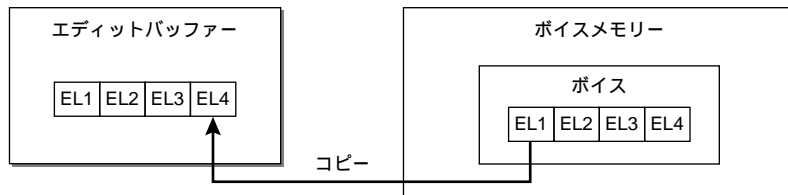
4. **F8** (Elmnt)を押します。  
**F8** (Elmnt)を押すたびに、エレメントエディットとコモンエディットが交互に切り替わります。
- ・ここでは、エレメントエディット画面を選択します。

1. **VOICE** を押します。  
ボイスプレイに入ります。
2. ダイアル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** などで、エディットするボイスを選択します。  
・バンク番号、ボイス番号の設定については、「ボイスプレイ」をご覧ください。( P.52)

5. **EXIT** を押すと、ボイスプレイに戻ります。



## エレメントコピー



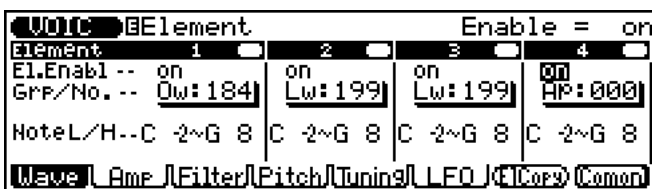
2



- ・エレメントコピーとは、ボイスメモリーにあるノーマルボイスの任意のエレメントデータを、現在エディット中のエレメントにコピーする機能です。
- ・エレメントエディットのウェーブのページから入る特殊ページです。
- ・エレメントコピー機能は、エレメントエディットの全てのパラメーターがコピーされます。
- ・気に入ったボイスのエレメントをコピーして、ボイスネームを設定し、ストアすることで簡単にボイスエディットを行うことができます。
- ・ドラムボイスからのエレメントコピーはできません。



1. エレメントエディット画面で、**[F1]** (Wave) を押してウェーブ設定画面に入ります。
2. カーソルをコピー先となるエレメントの El.Enable(エレメントイネーブル)に移動し、onにします。

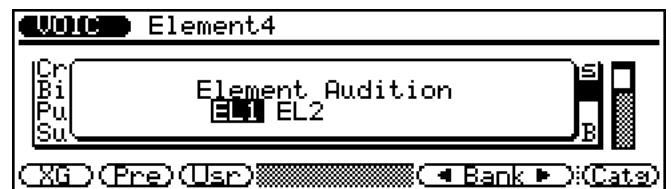


3. **[F7]** (ElCopy)を押します。  
エレメントコピーに入ります。



4. ファンクションボタン、ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]**、カーソルボタンでコピー元のボイスを選択します。

5. **[ENTER]** を押します。  
エレメントオーディションの画面になります。



6. カーソルボタンでコピー元のエレメントを選択します。
  - ・このとき、選択したエレメントをコピーした結果の音を、鍵盤で一時的に確認することができます。
7. **[ENTER]** を押します。  
エレメントコピーが実行され、ウェーブ設定の画面に戻ります。
  - ・エレメントコピーを中止したいときは、**[EXIT]** を押します。



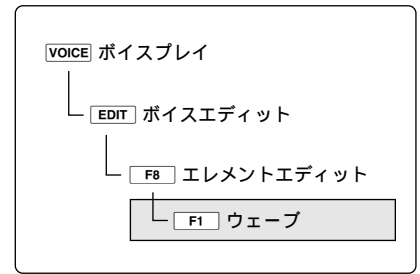
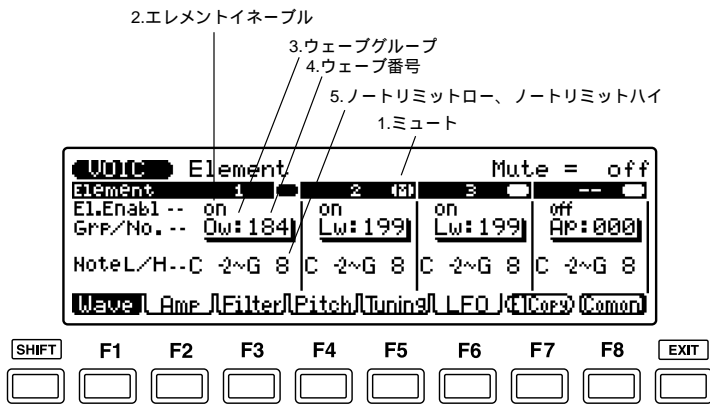
- ・手順4.のファンクションボタンには以下のような機能があります。( P.53)
- ・**[F1]** (XG)、**[F2]** (Pre)、**[F3]** (Usr)で、バンクのXG000、Pre、Usrを切り替えます。
- ・**[F6]** ( Bank)、**[F7]** (Bank )でバンクを1つずつ順番に切り替えます。
- ・**[SHIFT] + [F6]** ( Bank)、**[SHIFT] + [F7]** (Bank )で、XG000、SFX、Pre、Usrを順番に切り替えます。
- ・**[F8]** (Catg)は、2種類の一覧表示画面を切り替えます。

**[Catg]** ボイスをボイス番号順に一覧表示する画面です。

**[Catg]** ボイスをカテゴリー順に一覧表示する画面です。

エレメントイネーブルについては、「ウェーブ」をご覧ください。( P.70)

ウェーブ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ミュート	off、mute	エレメントのミュートを設定します。	P.70
2.エレメントイネーブル	off、on	各エレメントのオン、オフを設定します。オンに設定したエレメントだけ発音します。	P.70
3.ウェーブグループ	Ap, Ep, Mk, Cp, Ao, Eo, Ag, Eg, Ab, Eb, Mb, Bw, Oe, Ch, Ar, Sr, Rd, Pi, Et, Pc, Me, Ne, Ow, Lw, Mw, Dr	ウェーブグループを設定します。ウェーブグループは、ウェーブの大まかな区分けです。	P.71
4.ウェーブ番号	000 ~ 204	ウェーブ番号を設定しウェーブを選択します。	P.71
5.ノートリミットロー ノートリミットハイ	C-2 ~ G8	各エレメントの発音音域を設定します。	P.71

・ウェーブでは、エレメントごとのウェーブの設定を行います。

1. エlementエディットから、**[F1]** (Wave)を押します。  
ウェーブの画面に入ります。

2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。

3. ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]**、テンキー **[ENTER]** で、値を設定します。

4. **[EXIT]** を押すと、ボイスプレイに戻ります。

1.ミュート

- ・エレメントのミュートを設定します。
- ・特定のエレメントをエディットする際に、他のエレメントの音をミュートすることで、エディット中のエレメントの音だけを聴くことができます。
- ・ボイスをストア(保存)しても、ミュートの設定は保存されません。

**0101 1101** off、mute

off

ミュートが解除されます。エレメントが発音する状態です。

mute

エレメントがミュートされます。設定されたエレメントは、発音しなくなります。

2.エレメントイネーブル

- ・各エレメントのオン、オフを設定し、ボイスで使用するエレメント数を設定します。
- ・オンに設定したエレメントだけが発音します。
- ・エレメントコピーを行いたいエレメントをオンにすることで、コピー時にオーディション機能を使うことができます。
- ・エレメントイネーブルをオンにすると、エレメント番号が表示されます。

**0101 1101** off、on



- ・ユーザーボイスとして管理できるエレメントの総数は、最大280エレメントです。使用されているエレメント数が280を越えると、ストアの操作ができなくなります。そのようなとき、このエレメントイネーブルで不要なボイスのエレメントをオフに設定しストアしなおすことで、フリーエレメント数を増やすことができます。
- ・フリーエレメント数は、ストア画面で確認してください。( P.57)

#### 4. ウェーブグループ



- ・ウェーブを選ぶ際、カテゴリ化されたグループ順でウェーブを選ぶことができます。
- ・ウェーブグループは、ウェーブの大きな区分けです。
- ・画面1行目にグループネームが表示されます。
- ・次のウェーブグループが用意されています。

Ap	Aco.Piano	アコースティックピアノ
Ep	Ele.Piano	エレキピアノ
Mk	Misc.Kbd	ミスレイニアスキーボード
Cp	ChromPerc	クロマティックパーカッション
Ao	Aco.Organ	アコースティックオルガン
Eo	EleOrgan	エレキオルガン
Ag	Aco.Guitar	アコースティックギター
Eg	Ele.Guitar	エレキギター
Ab	Aco.Bass	アコースティックベース
Eb	Ele.Bass	エレキベース
Mb	Misc.Bass	ミスレイニアベース
Bw	BowedStrgs	ボウストリングス
Oe	OrchEnsembl	オーケストラアンサンブル
Ch	Choir	クワイア
Ar	Aco.Brass	アコースティックブラス
Sr	Syn.Brass	シンセブラス
Rd	Reed	リード
Pi	Pipe	パイプ
Et	Ethnic	エスニック
Pc	Percussive	パーカッシブ
Me	MusicalSE	ミュージックSE
Ne	NaturalSE	ナチュラルSE
Ow	OneCycleWv	ワンサイクルウェーブ
Lw	LongLoopWv	ロングループウェーブ
Mw	Misc.Wave	ミスレイニアスウェーブ
Dr	Drum Set	ドラムセット



Ap、Ep、Mk、Cp、Ao、Eo、Ag、Eg、Ab、Eb、Mb、Bw、Oe、Ch、Ar、Sr、Rd、Pi、Et、Pc、Me、Ne、Ow、Lw、Mw、Dr

#### 5. ウェーブ番号



- ・ウェーブ番号でウェーブを選択します。
- ・画面1行目にウェーブネームが表示されます。
- ・別冊のリストブックのウェーブリストを参照ください。( P.14)

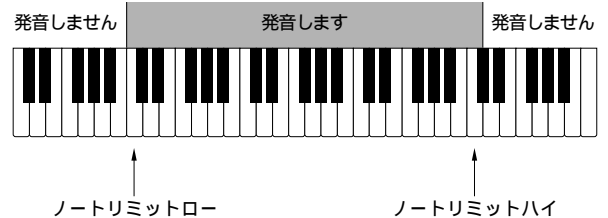


000 ~ 204

#### 6. ノートリミットロー、ノートリミットハイ



- ・各エレメントの発音音域を設定します。
- ・Note L (ノートリミットロー)は、各エレメントの発音可能な音域の下限を設定します。
- ・Note H (ノートリミットハイ)は、各エレメントの発音可能な音域の上限を設定します。
- ・ノートリミットローとノートリミットハイで囲まれた音程だけが発音します。
- ・複数エレメントのボイスでは、ノートリミットで発音音域を分けることで、スプリット状態(音域によって異なった音色を演奏できる状態)にすることができます。



C-2 ~ G8

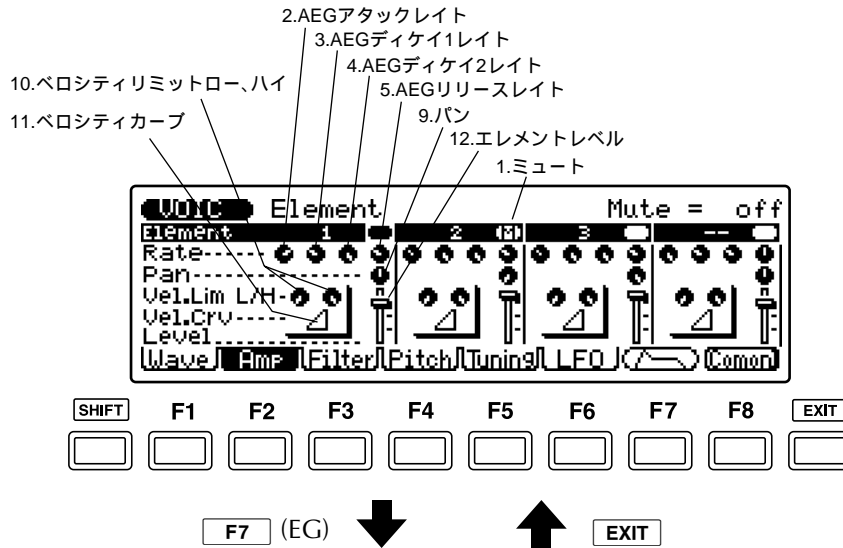


- ・カーソルをそれぞれの入力部分にもってきて、鍵盤から設定することも可能です。
- ・ノートリミットロー→ノートリミットハイには設定できません。
- ・キーボードトランスポーズ( P.237)の設定があると、ここでの設定値と鍵盤の位置がキーボードトランスポーズの分だけずれます。

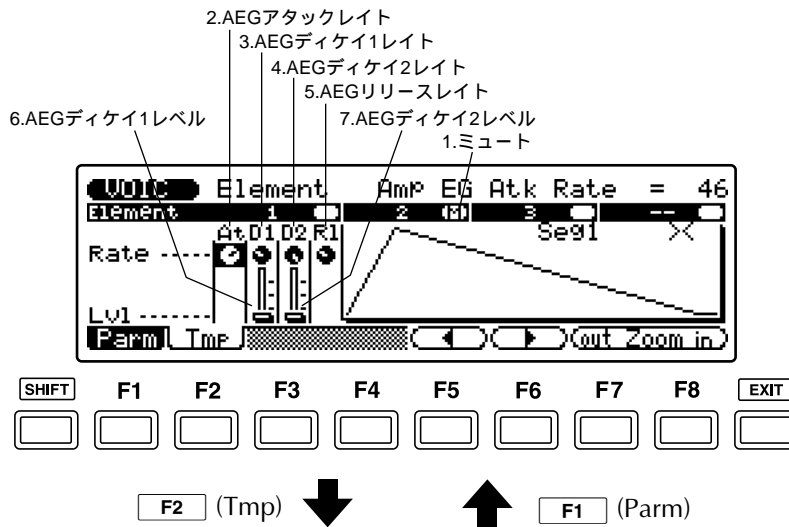


アンプリチュード

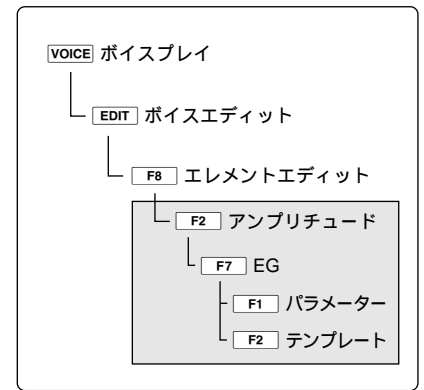
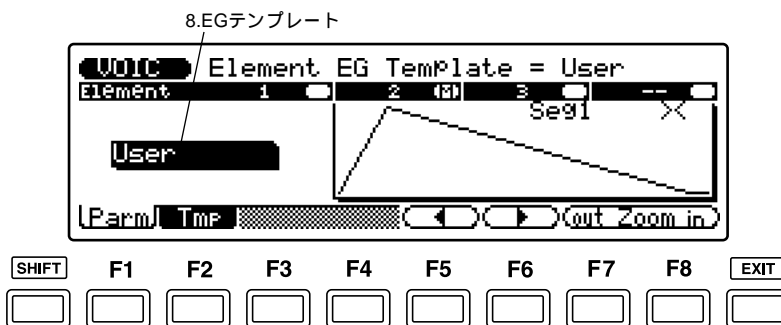
アンプリチュード画面



AEGパラメーター画面



AEGテンプレート画面



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ミュート	off, mute	エレメントのミュートを設定します。	P.73
2.AEGアタックレイト	00 ~ 63	エレメントごとにAEGアタックレイトを設定します。	P.74
3.AEGディケイ1レイト	00 ~ 63	エレメントごとにAEGディケイ1レイトを設定します。	P.74
4.AEGディケイ2レイト	00 ~ 63	エレメントごとにAEGディケイ2レイトを設定します。	P.74
5.AEGリリースレイト	00 ~ 63	エレメントごとにAEGリリースレイトを設定します。	P.74
6. <b>[F7]</b> AEGディケイ1 レベル	000 ~ 127	エレメントごとにAEGディケイ1レベルを設定します。	P.74
7. <b>[F7]</b> AEGディケイ2 レベル	000 ~ 127	エレメントごとにAEGディケイ2レベルを設定します。	P.74
8. <b>[F7]</b> <b>[F2]</b> EGテンプレート	22種類より選択	テンプレートの中からAEGを選びコピーします。	P.74
9.パン	left7 ~ center ~ right7, scaling	エレメントごとにステレオの定位を設定します。	P.75
10.ベロシティリミット ロー ベロシティリミット ハイ	001 ~ 127	エレメントごとに発音するベロシティの範囲を設定します。	P.75
11.ベロシティカーブ	normal, hard1, hard2, soft1, soft2, cross1, cross2	エレメントごとにベロシティカーブを設定します。	P.75
12.エレメントレベル	000 ~ 127	エレメントごとの音量を設定します。	P.76




- ・アンプリチュードでは、エレメントごとのAEG(アンプリチュードEG)の設定をはじめ、パン、ベロシティ、エレメントレベルの設定を行います。
- ・**[F7]**( を押すとレベルを加えた6パラメーターのAEGパラメーターページに入ります。
- ・AEGパラメーターページで、さらに **[F2]** (Tmp) を押すとテンプレートを使ったAEGテンプレートページに入ります。



1. エレメントエディットから、 **[F2]** (Amp) を押します。  
アンプリチュードの画面に入ります。
2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
3. ダイヤル、 **[DEC]** / **[INC]**、テンキー **[ENTER]** で、値を設定します。
4. **[EXIT]** を押すと、ボイスプレイに戻ります。



- ・AEGのレベルを含めた細かな設定を行うには、手順2. から **[F7]** (  ) を押します。
- ・AEGパラメーターページでは、AEGをグラフィックで確認でき **[F7]** (Zoom out)、 **[F8]** (Zoom in) でグラフィックの表示倍率を変更できます。また **[F5]** ( )、 **[F6]** ( ) を使って表示セグメント(グラフィック表示区分の位置)を変更できます。

## 1.ミュート



- ・エレメントのミュートを設定します。
- ・特定のエレメントをエディットする際に、他のエレメントの音をミュートすることで、エディット中のエレメントの音だけを聴くことができます。
- ・ストアでボイスを保存しても、ミュートの設定は保存されません。



off, mute

off

ミュートが解除されます。エレメントが発音する状態です。

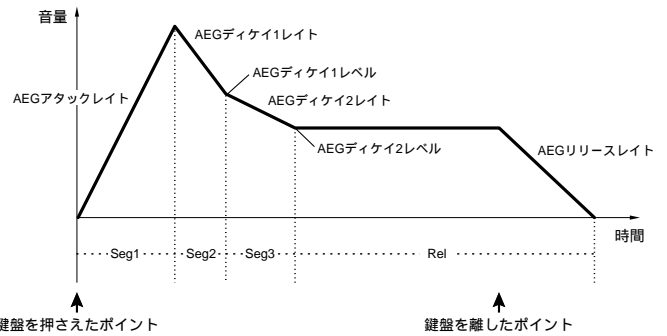
mute

エレメントがミュートされます。設定されたエレメントは、発音しなくなります。

- 2.AEGアタックレイト
- 3.AEGディケイ1レイト
- 4.AEGディケイ2レイト
- 5.AEGリリースレイト
- 6.AEGディケイ1レベル
- 7.AEGディケイ2レベル



- ・鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの音量の時間的変化を、レイト(変化の速さ)とレベル(音量)で設定します。
- ・アンプリチュード画面ではレイトのみ設定できません。 **[F7]** ( ) を押すとレベルも併せて設定できます。
- ・AEGアタックレイトは、鍵盤を弾いた瞬間の音量が、0から最大値に変化する速さを設定します。
- ・AEGディケイ1レイトは、音量最大値からAEGディケイ1レベルに変化する速さを設定します。
- ・AEGディケイ2レイトは、AEGディケイ1レベルからAEGディケイ2レベルに変化する速さを設定します。
- ・AEGリリースレイトは、鍵盤を離した後、AEGディケイ2レベルから0に変化する速さを設定します。鍵盤を弾いてすぐに離した場合は、AEGディケイ1レベルから0に変化する速さになります。
- ・AEGディケイ1レベルは、AEGディケイ1レイトで変化する目標の音量です。
- ・AEGディケイ2レベルは、鍵盤を押さえている間、ずっと出力される音量です。一般的には、サステインレベルと呼びます。
- ・AEGディケイ1レベル AEGディケイ2レベルの設定ができます。
- ・AEGパラメーターページで、ズームイン(拡大)ズームアウト(縮小)機能を使うと、レベルやレイトをより細かく設定することができます。画面右上の倍率を示す <<>> (最大)、<>、><、>><< (最小)表示を目安にしてください。
- ・ **[F5]** ( ) / **[F6]** ( ) を使って画面左端から表示するセグメント(区分)を変更できます。
  - Seg1 音量0から表示します。
  - Seg2 音量最大値から表示します。
  - Seg3 AEGディケイ1レベルから表示します。
  - Rel AEGディケイ2レベルから表示します。
- ・ **[F2]** (Tmp) を押すと、テンプレートからEGをコピーするAEGテンプレートページに切り替わりません。



レイト: 00 ~ 63(値が大きいほど速く変化します)  
レベル: 000 ~ 127


## 8.EGテンプレート



- ・22種類のテンプレートの中から特徴のあるAEGを選び、現在エディット中のAEGにコピーする機能です。
- ・テンプレートからイメージするボイスと近いAEGを選び、それを元にエディットすることで目的のAEGを作ることができます。
- ・テンプレートのAEGを選んで鍵盤を押さえると、選んだAEGのカーブを音で確認することができます。



AEGネーム	内容
User	テンプレートに入る前にエディットしていたAEGです。
Initial	データが初期状態(イニシャル)になります。
A.Piano	ピアノの標準的なAEGです。エレピにも使えます。
Guitar	ギターの標準的なAEGです。アコースティック、エレキの両方に使えます。
Bass	ベースの標準的なAEGです。
Brass	ブラスの標準的なAEGです。
StabBrass	アタックを鋭く強調してあるブラスのAEGです。
StFast	アタックの速いストリングスのAEGです。
SlwPad	アタックの遅いストリングスのAEGで、シンセパッドにも使えます。
SynBass1	リリースの速いシンセベースのAEGです。
SynBass2	リリースの遅いシンセベースのAEGです。
Organ	オルガンの標準的なAEGです。
TunePerc1	サステインは長く、リリースは短い、ピラフォンタイプのAEGです。
TunePerc2	サステインとリリースが同じ長さで、速く音の切れるマリンバタイプのAEGです。
TunePerc3	サステインとリリースが同じ長さで、余韻が長く残るベルタイプのAEGです。
Pluck	はじくような、アタックの鋭いAEGです。
SynComp1	サステインは長く、リリースは短い、シンセ系音色などに向くAEGです。
SynComp2	サステインとリリースが同じ長さで、余韻が残る、シンセ系音色などに向くAEGです。
SynLead	シンセリードの標準的なAEGです。
PcMute	鍵盤を押し続けると音がすぐに切れ、跳ねるように弾くと余韻が残るAEGです。
Wind	音がゆっくり立ち上がり、ゆっくり消えていくSEに向くAEGです。
Reverse	音がゆっくり立ち上がり、急に切れる、リバースシンバルのようなAEGです。
Gate	ゲートがかかっているようなAEGです。

1. アンプリチュードの画面で、**[F7]** (  ) を押します。  
AEGパラメーターページに入ります。

2. **[F2]** (Tmp) を押します。  
AEGテンプレートページに入ります。  
このときUserと表示されているAEGのデータは、このページに入る直前のエディット中の設定値です。

3. テンプレートから、任意のAEGを選びます。  
鍵盤を演奏すると、選んだAEGで一時的に音が鳴ります。

4. 気に入ったEGが見つければ、**[F1]** (Parm) または **[EXIT]** を押してAEGパラメーターページに戻ります。



- テンプレートページからAEGパラメーターページに戻ると、アンプリチュードなどでエディット中のユーザーデータにテンプレートデータがコピーされ書き替えられます。
- 書き替えたくないときは、ユーザーを選びなおしてから、パラメーターに戻ります。

## 9. パン



- エレメントごとに音の定位を設定します。



left7 ~ center ~ right7, scaling

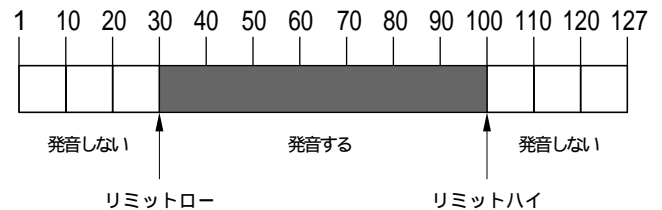
- left7で左、centerで中央、right7で右の定位になります。
- scalingは、スケーリングパンの設定です。スケーリングパンとは、音程によって音の定位が変化する設定です。音程が低くなると左に、高くなると右に定位が変化します。

## 10. ベロシティリミットロー ベロシティリミットハイ



- エレメントごとに発音するベロシティの範囲を設定します。
- ベロシティリミットローは、エレメントごとの発音可能なベロシティ範囲の下限を設定します。
- ベロシティリミットハイは、エレメントごとの発音可能なベロシティ範囲の上限を設定します。
- 発音するベロシティは、リミットローとリミットハイにはさまれたベロシティです。

- たとえば、ベロシティリミットロー=30、ベロシティリミットハイ=100を設定した場合には、次のように発音ベロシティが決まります。



- 複数エレメントのボイスでは、ベロシティリミットでエレメントごとの発音ベロシティを分けることで、ベロシティスプリット状態(ベロシティによって異なる音色を演奏できる状態)にすることができます。



001 ~ 127



- 鍵盤で演奏する場合、ベロシティの値は、ユーザーリティモードのベロシティカーブによって変化します。
- 実際のベロシティに対して音源に働くベロシティは、ベロシティセンスオフセット、ベロシティセンスデプスで設定します。( P.62)

## 11. ベロシティカーブ



- エレメントごとにベロシティカーブを設定します。
- ベロシティカーブでは、ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)と音量との対応を7種類のカーブから選択します。

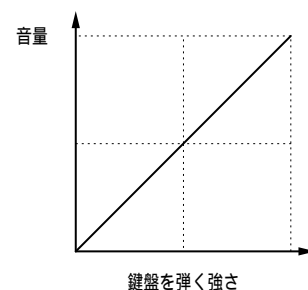


normal、hard1、hard2、soft1、soft2、cross1、cross2



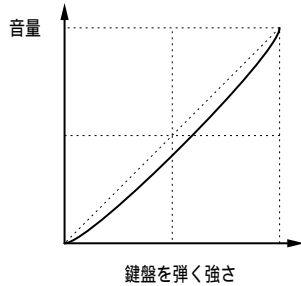
normal (ノーマル)

- ベロシティと音量が比例します。



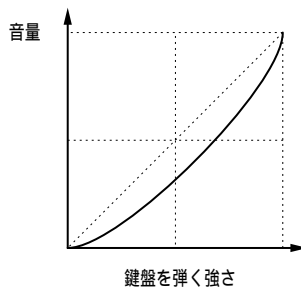
hard1(ハード1)

- ・全体に音が出にくいペロシティカーブです。
- ・ハード2よりも、ノーマルに近いペロシティカーブです。
- ・キータッチの強い方向に向いています。



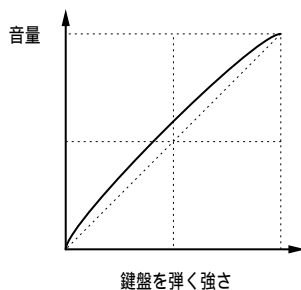
hard2(ハード2)

- ・全体に音が出にくいペロシティカーブです。
- ・キータッチの強い方向に向いています。



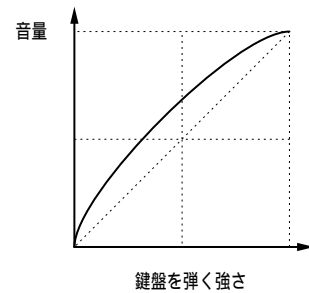
soft1(ソフト1)

- ・全体に音が出やすいペロシティカーブです。
- ・ソフト2よりはノーマルに近いペロシティカーブです。



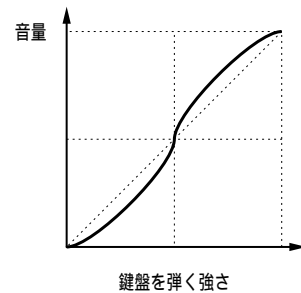
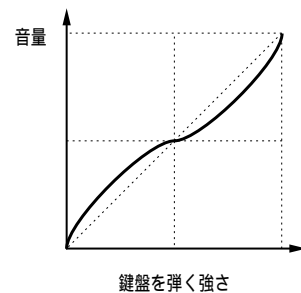
soft2(ソフト2)

- ・全体に音が出やすいペロシティカーブです。
- ・キータッチの弱い方向に向いています。



cross1(クロス1)、cross2(クロス2)

- ・ペロシतिकロスフェードを行うときに効果的なペロシティカーブです。
- ・ペロシतिकロスフェードとは、2つのエレメント間で、鍵盤の強弱によってボイスやエレメントの音量の割合を変える効果で、複数のエレメントを持つボイスに有効です。たとえば、片方のエレメントをクロス1に設定し、もう一方のエレメントをクロス2に設定します。



12.エレメントレベル



- ・エレメントごとの音量を設定します。
- ・レイヤーサウンドを作るときに大切なパラメーターです。



000 ~ 127

フィルター

フィルター画面

13.FEGレイトベロシティ  
センシティビティ

14.FEGレベルベロシティ  
センシティビティ

2.FEGアタックレイト

3.FEGディケイ1レイト

4.FEGディケイ2レイト

5.FEGリリースレイト

12.レゾナンス

15.カットオフ周波数

1.ミュート

Element Flt/EG Atk Rate = 63

Element 1 2 3

Rate ---

Resonance ---

Sens. Rate ---

Sens. Lvl ---

Cutoff ---

(Wave) (Amp) (Filter) (Pitch) (Tuning) (LFO) (Common)

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

F7 (EG) ↓ ↑ EXIT

FEGパラメーター画面

2.FEGアタックレイト

7.FEGアタックレベル

3.FEGディケイ1レイト

8.FEGディケイ1レベル

4.FEGディケイ2レイト

9.FEGディケイ2レベル

5.FEGリリースレイト

10.FEGリリースレベル

1.ミュート

6.FEGイニシャルレベル

Element Flt EG/Init Level = +00

Element 1 2 3

Rate ---

Int At D1 D2 R1

Seg1 <<>>

(Parm) (Tmp)

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

F2 (Tmp) ↓ ↑ F1 (Parm)

FEGテンプレート画面

11.EGテンプレート

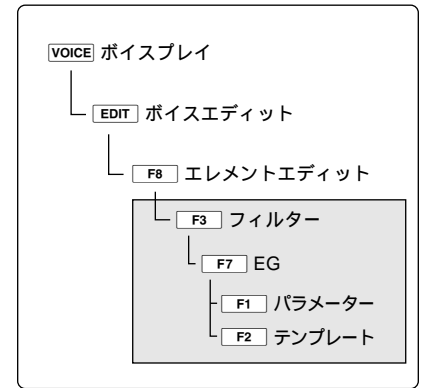
Element EG Template = User

Element 1 2 3

Seg1 <<>>

(Parm) (Tmp)

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT



2

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ミュート	off、mute	エレメントのミュートを設定します。	P.78
2.FEGアタックレイト	00 ~ 63	エレメントごとにFEGアタックレイトを設定します。	P.79
3.FEGディケイ1レイト	00 ~ 63	エレメントごとにFEGディケイ1レイトを設定します。	P.79
4.FEGディケイ2レイト	00 ~ 63	エレメントごとにFEGディケイ2レイトを設定します。	P.79
5.FEGリリースレイト	00 ~ 63	エレメントごとにFEGリリースレイトを設定します。	P.79
6. <b>F7</b> FEGイニシャルレベル	-63 ~ 00 ~ +63	エレメントごとにFEGイニシャルレベルを設定します。	P.79
7. <b>F7</b> FEGアタックレベル	-63 ~ 00 ~ +63	エレメントごとにFEGアタックレベルを設定します。	P.79
8. <b>F7</b> FEGディケイ1レベル	-63 ~ 00 ~ +63	エレメントごとにFEGディケイ1レベルを設定します。	P.79
9. <b>F7</b> FEGディケイ2レベル	-63 ~ 00 ~ +63	エレメントごとにFEGディケイ2レベルを設定します。	P.79
10. <b>F7</b> FEGリリースレベル	-63 ~ 00 ~ +63	エレメントごとにFEGリリースレベルを設定します。	P.79
11. <b>F7</b> <b>F2</b> EGテンプレート	22種類より選択	テンプレートの中からFEGを選びコピーします。	P.79
12.レゾナンス	00 ~ 63	エレメントごとにレゾナンスを設定します。	P.80
13.FEGレイトベロシティセンシティビティ	-7 ~ +0 ~ +7	エレメントごとにFEGレイトベロシティセンシティビティを設定します。	P.80
14.FEGレベルベロシティセンシティビティ	-7 ~ +0 ~ +7	エレメントごとにFEGレベルベロシティセンシティビティを設定します。	P.80
15.カットオフ周波数	000 ~ 127	エレメントごとのカットオフ周波数を設定します。	P.80



- ・フィルターでは、エレメントごとに持っているローパスフィルターのFEG(フィルターEG)の設定をはじめ、レゾナンス、カットオフ周波数などの設定を行います。
- ・**F7**(を押すとレベルを加えた9パラメーターのFEGパラメーターページに入ります。
- ・FEGパラメーターページで、さらに **F2** (Tmp)を押すとテンプレートを使ったFEGテンプレートページに入ります。



1. エレメントエディットから、**F3** (Filter)を押します。  
フィルター画面に入ります。
2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
3. ダイヤル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** で、値を設定します。
4. **EXIT** を押すと、ボイスプレイに戻ります。



- ・FEGのレベルを含めた細かな設定を行うには、手順2.から **F7** (☰)を押します。
- ・FEGパラメーターページでは、FEGをグラフィックで確認でき **F2** (Zoom out)、**F8** (Zoom in)でグラフィックの表示倍率が変更できます。また **F9** ( )、**F6** ( )を使って表示セグメント(グラフィック表示区分の位置)を変更できます。

## 1.ミュート



- ・エレメントのミュートを設定します。
- ・特定のエレメントをエディットする際に、他のエレメントの音をミュートすることで、エディット中のエレメントの音だけを聴くことができます。
- ・ストアでボイスを保存しても、ミュートの設定は保存されません。



off、mute

off

mute

ミュートが解除されます。エレメントが発音する状態です。

エレメントがミュートされます。設定されたエレメントは、発音しなくなります。

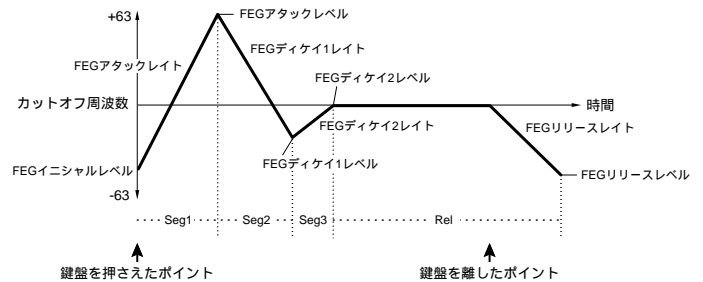
- 2.FEGアタックレイト
- 3.FEGディケイ1レイト
- 4.FEGディケイ2レイト
- 5.FEGリリースレイト
- 6.FEGイニシャルレベル
- 7.FEGアタックレベル
- 8.FEGディケイ1レベル
- 9.FEGディケイ2レベル
- 10.FEGリリースレベル



- ・鍵盤を弾いた瞬間から離すまでのフィルターカットオフ周波数の時間的な変化を、レイト(変化の速さ)とレベル(カットオフポイント)で設定します。
- ・フィルター画面ではレイトのみ設定できます。
- ・**[F7]** ( ) を押すとレベルも併せて設定できます。
- ・FEGアタックレイトは、鍵盤を弾いた瞬間のカットオフ周波数が、FEGイニシャルレベルからFEGアタックレベルに変化する速さを設定します。
- ・FEGディケイ1レイトは、カットオフ周波数が、FEGアタックレベルからFEGディケイ1レベルに変化する速さを設定します。
- ・FEGディケイ2レイトは、カットオフ周波数が、FEGディケイ1レベルからFEGディケイ2レベルに変化する速さを設定します。
- ・FEGリリースレイトは、鍵盤を離れた後、カットオフ周波数が、FEGディケイ2レベルからFEGリリースレベルに変化する速さを設定します。
- ・FEGイニシャルレベルは、鍵盤を弾いた瞬間のカットオフ周波数です。
- ・FEGアタックレベルは、FEGアタックレイトで変化する目標のカットオフ周波数です。
- ・FEGディケイ1レベルは、FEGディケイ1レイトで変化する目標のカットオフ周波数です。
- ・FEGディケイ2レベルは、鍵盤を押さえている間、ずっと出力されるカットオフ周波数です。一般的には、サステインレベルと呼びます。
- ・FEGリリースレベルは、鍵盤を離れた後、変化する目標のカットオフ周波数です。
- ・FEGパラメーターページで、ズームイン(拡大)ズームアウト(縮小)機能を使うと、レベルやレイトをより細かく設定することができます。画面右上の倍率を示す <<>> (最大)、<>、><、>><< (最小)表示を目安にしてください。
- ・**[F5]** ( ) / **[F6]** ( ) を使って画面左端から表示するセグメント(区分)を変更できます。
 

Seg1	FEGイニシャルレベルから表示します。
Seg2	FEGアタックレベルから表示します。
Seg3	FEGディケイ1レベルから表示します。
Rel	FEGディケイ2レベルから表示します。

- ・ **[F2]** (Tnp) を押すと、テンプレートからEGをコピーするFEGテンプレートページに切り替わります。



レイト: 00 ~ 63(値が大きいくほど速く変化します)  
レベル: -63 ~ +00 ~ +63

## 11.EGテンプレート




- ・22種類のテンプレートの中から特徴のあるFEGを選び、現在エディット中のFEGにコピーする機能です。
- ・テンプレートからイメージするボイスと近いFEGを選び、それを元にエディットすることで目的のFEGを作ることができます。
- ・テンプレートのFEGを選んで鍵盤を押さえると、選んだFEGのカーブを音で確認することができます。



FEGネーム	内容
User	テンプレートに入る前にエディットしていたFEGです。
Initial	データが初期状態(イニシャル)になります。
A.Piano	ピアノの標準的なフィルターEGです。
Guitar	ギターの標準的なフィルターEGです。
Bass	ベースの標準的なフィルターEGです。
Brass	ブラスの標準的なフィルターEGです。
StabBrass	アタックを鋭く強調してあるブラスのフィルターEGです。
SfzBrass	スフォルツァンドブラスのフィルターEGです。
SynBrass1	明るくパンチのあるシンセブラスのフィルターEGです。
SynBrass2	マイルドなシンセブラスのフィルターEGです。
ResoClavi	レゾナンスのかかったクラビのフィルターEGです。
SynBaReso	レゾナンスの強いかかったシンセベースのフィルターEGです。
SynBaAtak	アタックを強調したシンセベースのフィルターEGです。
SynPad	シンセパッドの標準的なフィルターEGです。
SlowAttack	アタックがゆったりしたシンセパッドのフィルターEGです。
Sweep	典型的なフィルタースイープのEGです。
ResoAtack	アタックにレゾナンスを強調したフィルターEGです。
SynWah	シンセ系のワウを表現したフィルターEGです。
Velo+	強いベロシティで音が明るくなる普通のフィルターEG設定です。
Velo-	強いベロシティで音が暗くなる普通とは逆のフィルターEG設定です。
ResoPerc1	レゾナンスのかかったシンセパーカッションのフィルターEG設定タイプ1です。
ResoPerc2	レゾナンスのかかったシンセパーカッションのフィルターEG設定タイプ2です。
ResoPerc3	レゾナンスのかかったシンセパーカッションのフィルターEG設定タイプ3です。





1. フィルターの画面で、**[F7]**  を押します。  
FEGパラメーターページに入ります。
2. **[F2]** (Tmp)を押します。  
EGテンプレートページに入ります。  
このときUserと表示されているFEGのデータは、このページに入る直前のエディット中の設定値です。
3. テンプレートから、任意のFEGを選びます。  
鍵盤を演奏すると、選んだFEGで一時的に音が鳴ります。
4. 気に入ったEGが見つければ、**[F1]** (Parm)または**[EXIT]**を押してFEGパラメーターページに戻ります。

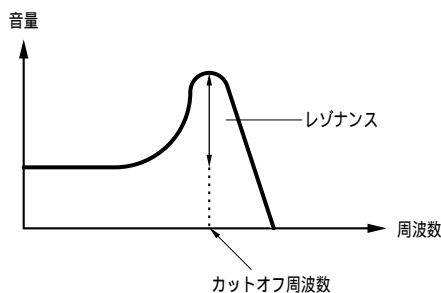


- ・テンプレートページからFEGパラメーターページに戻ると、フィルターなどでエディット中のユーザーデータにテンプレートデータがコピーされ書き替えられます。
- ・書き替えたくないときは、ユーザーを選びなおしてから、パラメーターに戻ります。

## 12. レゾナンス



- ・エレメントごとにフィルターのレゾナンスを設定します。
- ・レゾナンスとは、カットオフ周波数付近のレベルが持ち上がる効果のことです。
- ・カットオフ周波数の設定によって効果は変わりますが、レゾナンスの値が大きくなると音に倍音が付加されて、はりのある音になります。



00 ~ 63

## 13. FEGレイトペロシティセンシティビティ



- ・ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、FEGのレベル(カットオフ周波数)変化の速さを調節する機能です。
- ・絶対値が大きくなるほど、ペロシティの強弱による変化速度の差が大きくなります。
- ・+1~+7のときは、ペロシティが強いほど変化速度が速くなります。
- ・-1~-7のときは、ペロシティが弱いほど変化速度が速くなります。
- ・値が0のときには効果がかかりません。



-7 ~ +0 ~ +7

## 14. FEGレベルペロシティセンシティビティ



- ・ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、FEGのレベル(カットオフ周波数)変化の大きさを調節する機能です。
- ・絶対値が大きくなるほど、ペロシティの強弱によるレベル変化が大きくなります。
- ・+1~+7のときは、ペロシティが強いほどレベル変化が大きくなります。
- ・-1~-7のときは、ペロシティが弱いほどレベル変化が大きくなります。
- ・値が0のときには効果がかかりません。



-7 ~ +0 ~ +7

## 15. カットオフ周波数



- ・エレメントごとにカットオフ周波数を設定します。
- ・カットオフ周波数は、フィルターでカットする基準となる周波数です。
- ・カットオフ周波数を上げると、カットされる倍音が多くなるので、音は丸く暗くなります。
- ・カットオフ周波数を下げると、カットされる倍音が少なくなるので、音は明るくなります。
- ・カットオフ周波数について詳しくは「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。(P.263)



000 ~ 127

ピッチ

ピッチ画面

12.PEGレイトベロシティ センシティビティ  
13.PEGレベルベロシティ センシティビティ  
2.PEGアタックレイト  
3.PEGディケイ1レイト  
4.PEGディケイ2レイト  
5.PEGリリースレイト  
14.PEGデプス  
1.ミュート

VOICE | Element | Pch/EG Atk Rate = 63

Element 1 2 3 --

Rate ---

Sens. Rate ---

Sens. Lvl ---

Depth ---

Wave | Amp | Filter | Pitch | Tuning | LFO | Comon

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

F7 (EG) ↓ ↑ EXIT

PEGパラメーター画面

2.PEGアタックレイト  
7.PEGアタックレベル  
3.PEGディケイ1レイト  
8.PEGディケイ1レベル  
4.PEGディケイ2レイト  
9.PEGディケイ2レベル  
5.PEGリリースレイト  
10.PEGリリースレベル  
6.PEGイニシャルレベル  
1.ミュート

VOICE | Element | Pch EG Init Level = +00

Element 1 2 3 --

Rate ---

Lvl ---

Int At D1 D2 R1

Se91 <<>>

Parm | Tmp | Zoom in

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

F2 (Tmp) ↓ ↑ F1 (Parm)

PEGテンプレート画面

11.EGテンプレート

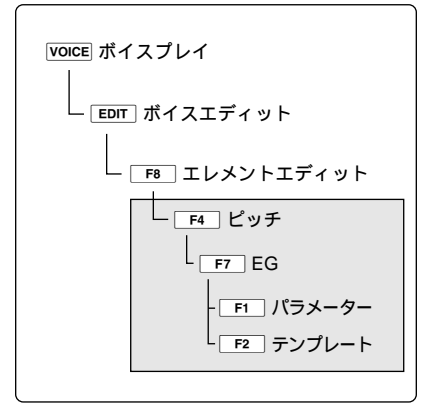
VOICE | Element | EG Template = User

Element 1 2 3 --

Se91 <<>>

Parm | Tmp | Zoom in

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ミュート	off、mute	エレメントのミュートを設定します。	P.82
2.PEGアタックレイト	00～63	エレメントごとにPEGアタックレイトを設定します。	P.83
3.PEGディケイ1レイト	00～63	エレメントごとにPEGディケイ1レイトを設定します。	P.83
4.PEGディケイ2レイト	00～63	エレメントごとにPEGディケイ2レイトを設定します。	P.83
5.PEGリリースレイト	00～63	エレメントごとにPEGリリースレイトを設定します。	P.83
6.  PEGイニシャルレベル	-63～00～+63	エレメントごとにPEGイニシャルレベルを設定します。	P.83
7.  PEGアタックレベル	-63～00～+63	エレメントごとにPEGアタックレベルを設定します。	P.83
8.  PEGディケイ1レベル	-63～00～+63	エレメントごとにPEGディケイ1レベルを設定します。	P.83
9.  PEGディケイ2レベル	-63～00～+63	エレメントごとにPEGディケイ2レベルを設定します。	P.83
10.  PEGリリースレベル	-63～00～+63	エレメントごとにPEGリリースレベルを設定します。	P.83
11.   EGテンプレート	21種類より選択	テンプレートの中からPEGを選びコピーします。	P.83
12.PEGレイトベロシティセンシティビティ	-7～+0～+7	エレメントごとにPEGレイトベロシティセンシティビティを設定します。	P.84
13.PEGレベルベロシティセンシティビティ	-7～+0～+7	エレメントごとにPEGレベルベロシティセンシティビティを設定します。	P.84
14.PEGデプス	1/2oct、1oct、2oct、4oct	エレメントごとにPEGの変化の幅を設定します。	P.84



- ・ピッチでは、エレメントごとのPEG(ピッチEG)の設定をはじめ、ベロシティ、PEGデプスなどの設定を行います。
- ・[F7] ( ) を押すとレベルを加えた9パラメーターのPEGパラメーターページに入ります。
- ・PEGパラメーターページで、さらに (Tmp) を押すとテンプレートを使ったPEGテンプレートページに入ります。



1. エレメントエディットから、 (Pitch) を押します。  
ピッチの画面に入ります。
2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
3. ダイアル、 / 、テンキー で、値を設定します。
4. を押すと、ボイスプレイに戻ります。



- ・PEGのレベルを含めた細かな設定を行うには、手順2.から ( ) を押します。
- ・PEGパラメーターページでは、PEGをグラフィックで確認でき (Zoom out)、 (Zoom in) でグラフィックの表示倍率を変更できます。また ( )、 ( ) を使って表示セグメント(グラフィック表示区分の位置)を変更できます。

## 1.ミュート



- ・エレメントのミュートを設定します。
- ・特定のエレメントをエディットする際に、他のエレメントの音をミュートすることで、エディット中のエレメントの音だけを聴くことができます。
- ・ストアでボイスを保存しても、ミュートの設定は保存されません。



off、mute

off

ミュートが解除されます。エレメントが発音する状態です。

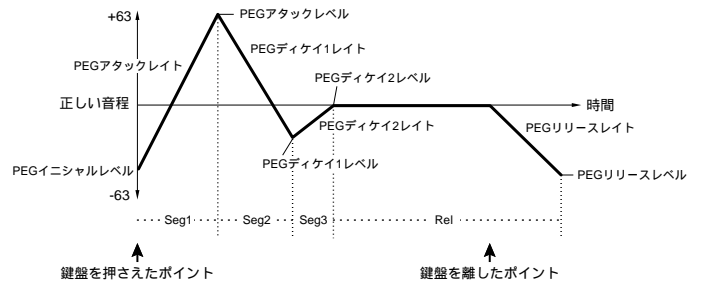
mute

エレメントがミュートされます。設定されたエレメントは、発音しなくなります。

- 2.PEGアタックレイト
- 3.PEGディケイ1レイト
- 4.PEGディケイ2レイト
- 5.PEGリリースレイト
- 6.PEGイニシャルレベル
- 7.PEGアタックレベル
- 8.PEGディケイ1レベル
- 9.PEGディケイ2レベル
- 10.PEGリリースレベル



- ・鍵盤を弾いた瞬間から離すまでの音程(ピッチ)の時間的な変化を、レイト(変化の速さ)とレベル(ピッチ)で設定します。
- ・ピッチ画面ではレイトのみ設定できます。  
 F7 ( ) を押すとレベルも併せて設定できます。
- ・PEGアタックレイトは、鍵盤を弾いた瞬間の音程が、PEGイニシャルレベルからPEGアタックレベルに変化する速さを設定します。
- ・PEGディケイ1レイトは、音程が、PEGアタックレベルからPEGディケイ1レベルに変化する速さを設定します。
- ・PEGディケイ2レイトは、音程が、PEGディケイ1レベルからPEGディケイ2レベルに変化する速さを設定します。
- ・PEGリリースレイトでは、鍵盤を離れた後、音程が、PEGディケイ2レベルからPEGリリースレベルに変化する速さを設定します。
- ・PEGイニシャルレベルは、鍵盤を弾いた瞬間の音程です。
- ・PEGアタックレベルは、PEGアタックレイトで変化する目標の音程です。
- ・PEGディケイ1レベルは、PEGディケイ1レイトで変化する目標の音程です。
- ・PEGディケイ2レベルは、鍵盤を押さえている間、ずっと出力される音程です。一般的には、サステインレベルと呼びます。
- ・PEGリリースレベルは、鍵盤を離れた後、変化する目標の音程です。
- ・PEGパラメーターページで、ズームイン(拡大)ズームアウト(縮小)機能を使うと、レベルやレイトをより細かく設定することができます。画面右上の倍率を示す <<>> (最大)、<>、><、>><< (最小)表示を目安にしてください。
- ・  F5 ( ) /  F6 ( ) を使って画面左端から表示するセグメント(区分)を変更できます。  
 Seg1 PEGイニシャルレベルから表示します。  
 Seg2 PEGアタックレベルから表示します。  
 Seg3 PEGディケイ1レベルから表示します。  
 Rel PEGディケイ2レベルから表示します。
- ・  F2 (Tmp) を押すと、テンプレートからEGをコピーするPEGテンプレートページに切り替わります。



レイト: 00 ~ 63(値が大きいほど速く変化します)  
 レベル:-63 ~ +00 ~ +63

## 11.EGテンプレート




- ・21種類のテンプレートの中から特徴のあるPEGを選び、現在エディット中のPEGにコピーする機能です。
- ・テンプレートからイメージするボイスと近いPEGを選び、それを元にエディットすることで目的のPEGを作ることができます。
- ・テンプレートのPEGを選んで鍵盤を押さえると、選んだPEGのカーブを音で確認することができます。



PEGネーム	内容
User	テンプレートに入る前にエディットしていたPEGです。
Initial	データが初期状態(イニシャル)になります。
UpSlow	音程が緩やかに上がるピッチEGです。
UpFast	音程が素速く上がるピッチEGです。
DownSlow	音程が緩やかに下がるピッチEGです。
DownFast	音程が素速く下がるピッチEGです。
SynBrass	アタックにシンセプラスの特徴を持ったピッチEGです。
BagPipe	バグパイプ風の音程が素速く上下するピッチEGです。
Release+12	リリースでオクターブ上がるチェンバロ風のピッチEGです。
Release-12	リリースでオクターブ下がるシンセ音色用のピッチEGです。
Release-5	リリースで5度下がるギター等用のピッチEGです。
Atack+12	アタックで高い音程から落ちてくるシンセリード等用のピッチEGです。
Atack-12	アタックで低い音程から上がってくるシンセリード等用のピッチEGです。
SynTom	シンセタム用のピッチEGです。
Asia	アタックでエスニックな雰囲気を出しているピッチEGです。
UpDown	音程が一度上がりまた下がるSE用のピッチEGです。
SlowDown	ゆっくりピッチが下がっていくSE用のピッチEGです。
At&RelOct1	アタックとリリースで面白い効果を狙ったSE用のピッチEGタイプ1です。
At&RelOct2	アタックとリリースで面白い効果を狙ったSE用のピッチEGタイプ2です。
Scaling50%	ピッチスケールが50%で、主にエスニックな音作り用のピッチEGの設定です。
Scaling10%	ピッチスケールが10%で、主にエスニック風やSE用のピッチEGの設定です。
Scaling0%	ピッチスケールが0%で、音程が固定になるピッチEGの設定です。



1. ピッチの画面で、**[F7]** ()を押します。  
PEGパラメーターページに入ります。
2. **[F2]** (Tmp)を押します。  
PEGテンプレートページに入ります。  
このときUserと表示されているPEGのデータは、このページに入る直前のエディット中の設定値です。
3. テンプレートから、任意のPEGを選びます。  
鍵盤を演奏すると、選んだPEGで一時的に音が鳴ります。
4. 気に入ったEGが見つければ、**[F1]** (Parm)または**[EXIT]**を押してPEGパラメーターページに戻ります。



- ・テンプレートページからPEGパラメーターページに戻ると、ピッチなどでエディット中のユーザーデータにテンプレートデータがコピーされ書き替われます。
- ・書き替えたくないときは、ユーザーを選びなおしてから、パラメーターに戻ります。

## 12.PEGレイトベロシティセンシティビティ



- ・ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、ピッチEGの音程変化の速さを調節する機能です。
- ・絶対値が大きくなるほど、ベロシティの強弱による変化速度の差が大きくなります。
- ・+1~+7のときは、ベロシティが強いほど変化速度が速くなります。
- ・-1~-7のときは、ベロシティが弱いほど変化速度が速くなります。
- ・値が0のときには効果がかかりません。



-7 ~ +0 ~ +7

## 13.PEGレベルベロシティセンシティビティ



- ・ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、ピッチEGの音程変化の大きさを調節する機能です。
- ・絶対値が大きくなるほど、ベロシティの強弱による音程変化が大きくなります。
- ・+1~+7のときは、ベロシティが強いほど音程変化が大きくなります。
- ・-1~-7のときは、ベロシティが弱いほど音程変化が大きくなります。
- ・値が0のときには効果がかかりません。



-7 ~ +0 ~ +7

## 14.PEGデブス

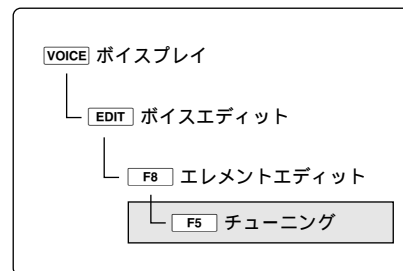
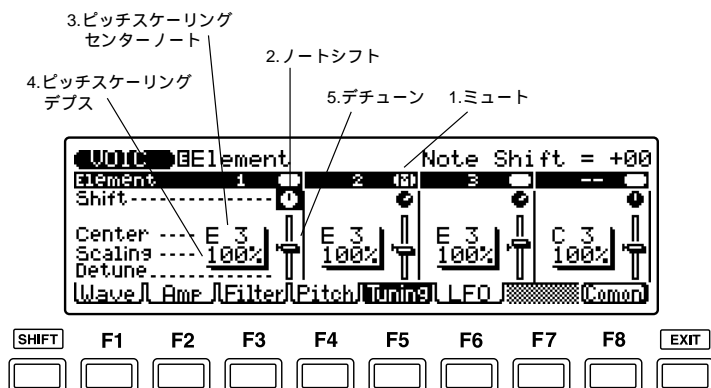


- ・エレメントごとにPEGの変化の幅を設定します。



1/2oct、1oct、2oct、4oct

チューニング



2

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ミュート	off、mute	エレメントのミュートを設定します。	P.85
2.ノートシフト	-32 ~ +00 ~ +32	エレメントの音程を半音単位で設定します。	P.85
3.ピッチスケーリング センターノート	C-2 ~ G8	ピッチスケーリングの音程変化の中心になる音を設定します。	P.85
4.ピッチスケーリング デプス	0%、5%、10%、20%、50%、100%	鍵盤の高低での、エレメントの音程変化の割合を設定します。	P.86
5.デチューン	-50 ~ +00 ~ +50	エレメントのチューニングをセント単位で微妙にずらし、自然なコーラス効果を作るための設定です。	P.86



・チューニングでは、エレメントごとのノートシフトやデチューン、ピッチスケーリングなどの設定を行います。



1. エレメントエディットから、**[F5]** (Tuning)を押します。  
チューニングの画面に入ります。

2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。

3. ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]**、テンキー **[ENTER]** で、値を設定します。

4. **[EXIT]** を押すと、ボイスプレイに戻ります。



off、mute

off

ミュートが解除されます。エレメントが発音する状態です。

mute

エレメントがミュートされます。設定されたエレメントは、発音しなくなります。

2. ノートシフト



・エレメントの音程を半音単位で設定します。  
・+12に設定すると、1オクターブ音程が上がります。



-32 ~ +00 ~ +32(半音)

3. ピッチスケーリングセンターノート



・ピッチスケーリング(鍵盤の高低での音程変化)の中心になる音を設定します。  
・ピッチスケーリングデプスと併せて設定することで、機能させることができます。



C-2 ~ G8

1. ミュート



・エレメントのミュートを設定します。  
・特定のエレメントをエディットする際に、他のエレメントの音をミュートすることで、エディット中のエレメントの音だけを聴くことができます。  
・ストアでボイスを保存しても、ミュートの設定は保存されません。

#### 4. ピッチスケールングデプス



- ・ピッチスケールング(鍵盤の高低での音程変化)の割合を設定します。
- ・100%は通常の状態、1オクターブを12等分割した鍵盤の状態になります。
- ・50%にすると音程変化が通常の半分になります。つまり1オクターブを24等分割した鍵盤の状態になり、2オクターブで1オクターブの音程変化となります。
- ・値を0%にすると、音程変化がなくなります。
- ・ピッチスケールングセンターノートをC3に、ピッチスケールングデプスを100%、50%、20%、10%に設定した場合には、それぞれ次のように音程が決まります。

ピッチスケールングセンターノート



	C2	C#2	D2	D#2	E2	F2	F#2	G2	G#2	A2	A#2	B2	C3	C#3	D3	D#3	E3	F3	F#3	G3	G#3	A3	A#3	B3	C4
100%	ド	ド#	レ	レ#	ミ	ファ	ファ#	ソ	ソ#	ラ	ラ#	シ	ド	ド#	レ	レ#	ミ	ファ	ファ#	ソ	ソ#	ラ	ラ#	シ	ド
50%	ファ#		ソ		ソ#		ラ		ラ#		シ		ド		ド#		レ		レ#		ミ		ファ		ファ#
20%			ラ#					シ					ド					ド#						レ	
10%			シ										ド											ド#	



0%、5%、10%、20%、50%、100%

#### 5. デチューン

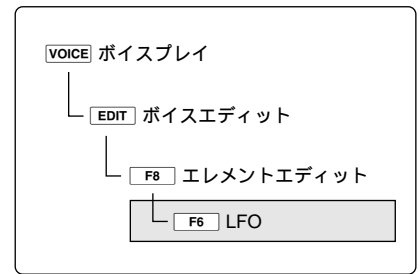
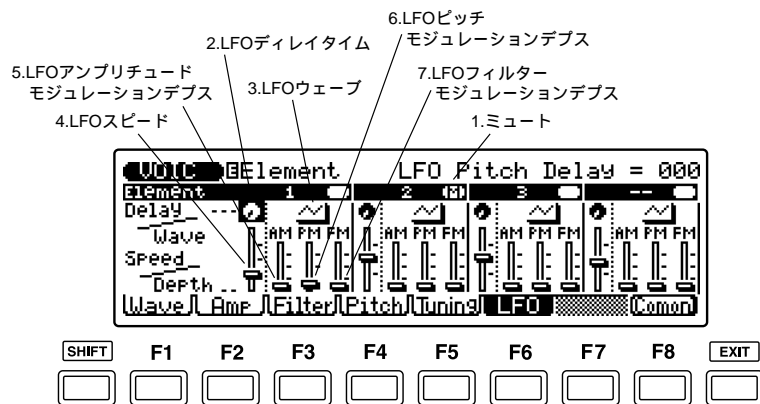


- ・複数エレメントのレイヤーボイスのとき、エレメントのチューニングを微妙にずらし、自然なコーラス効果を作るための設定です。
- ・チューニングはマスターチューンを基準にしています。( P.237)
- ・設定はセント単位で行います。1セントは、半音の1/100です。



-50 ~ +00 ~ +50

LFO



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ミュート	off, mute	エレメントのミュートを設定します。	P.87
2.LFOディレイタイム	000 ~ 127	鍵盤を弾いて、しばらくしてからLFOの揺れが始まる設定です。	P.88
3.LFOウェーブ	sawtooth, triangle, S&H(tri)	LFOの波形を選択します。	P.88
4.LFOスピード	00 ~ 63	LFOの揺れの速さを設定します。	P.88
5.LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	00 ~ 31	アンプリチュードモジュレーションデプスを設定します。	P.88
6.LFOピッチモジュレーションデプス	00 ~ 63	ピッチモジュレーションデプスを設定します。	P.88
7.LFOフィルターモジュレーションデプス	00 ~ 15	フィルターモジュレーションデプスを設定します。	P.88

・LFOでは、エレメントごとのLFOのウェーブ、スピード、ディレイタイムと、アンプリチュードモジュレーション、ピッチモジュレーション、フィルターモジュレーションについての設定を行います。

1. エレメントエディットから、**[F6]** (LFO)を押します。  
LFOの画面に入ります。
2. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
3. ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]**、テンキー **[ENTER]** で、値を設定します。
4. **[EXIT]** を押すと、ボイスプレイに戻ります。

1.ミュート

- ・エレメントのミュートを設定します。
- ・特定のエレメントをエディットする際に、他のエレメントの音をミュートすることで、エディット中のエレメントの音だけを聴くことができます。
- ・ストアでボイスを保存しても、ミュートの設定は保存されません。

**0101**  
**1101**

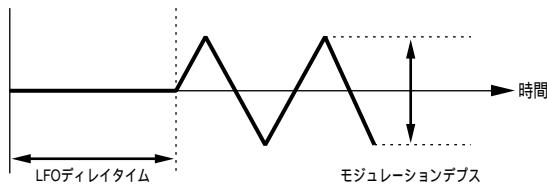
off, mute  
off      ミュートが解除されます。エレメントが発音する状態です。  
mute      エレメントがミュートされます。設定されたエレメントは、発音しなくなります。



## 2.LFOディレイタイム



- ・鍵盤を弾いてしばらくしてからLFOの揺れがはじまるようにする設定です。
- ・数値が大きくなるほど、変化までの時間が長くなります。
- ・ピッチモジュレーションに対してのみ有効になります。



鍵盤を弾いたポイント



000 ~ 127

## 3.LFOウェーブ

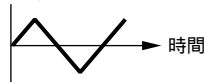


- ・LFOの周期的変化の波形を選択します。
- ・ウェーブの種類によってLFOの揺れ方が異なります。
- ・変化の波形は、つぎの3つから選択します。
- ・サンプル&ホールドは、ピッチモジュレーションにのみ効果があります。それ以外は三角波になります。

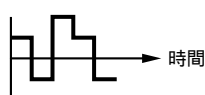
sawtooth ( のこぎり波 )



triangle ( 三角波 )



S&H (tri) ( サンプル&ホールド (三角波) )



sawtooth、 triangle、 S&H(tri)



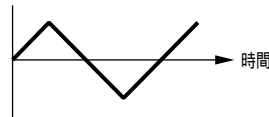
- ・ピッチモジュレーションのウェーブは、アンプリチュードモジュレーションやフィルターモジュレーションと逆位相になります。

## 4.LFOスピード



- ・LFOの揺れの速さを設定します。
- ・数値が大きくなるほど揺れは速くなります。

LFOスピードが遅い



LFOスピードが速い



00 ~ 63

## 5.LFOアンプリチュードモジュレーションデプス



- ・アンプリチュードモジュレーションデプス(音量の周期的変化の幅)を設定します。
- ・値を大きくすると変化の幅が大きくなり、トレモロが深くかかるようになります。



00 ~ 31

## 6.LFOピッチモジュレーションデプス



- ・ピッチモジュレーションデプス(音程の周期的変化の幅)を設定します。
- ・値を大きくすると変化の幅が大きくなり、ビブラートが深くかかるようになります。



00 ~ 63

## 7.LFOフィルターモジュレーションデプス

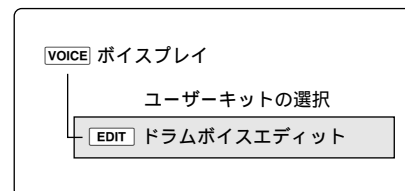
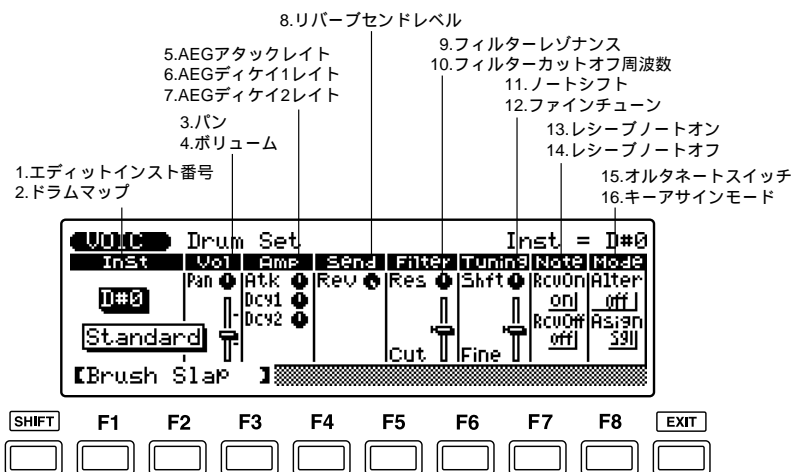


- ・フィルターモジュレーションデプス(カットオフ周波数の周期的変化の幅)を設定します。
- ・値を大きくすると変化の幅が大きくなり、ワウワウが深くかかるようになります。



00 ~ 15

## 5. ドラムボイスエディット



2

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.エディットインスタ番号	C0 ~ C5	ノート番号でエディットするインスタを選択します。	P.90
2.ドラムマップ	Standard、Standard2、Room、Rock、Elctronic、Analog、Jazz、Brush、Classic、SFX1、SFX2	ドラムマップを設定します。変更すると、各ノート番号に割り当てられているインスタが変更されます。	P.90
3.パン	random、left63~center~right63	インスタごとのパンを設定します。	P.90
4.ボリューム	000 ~ 127	インスタごとのボリュームを設定します。	P.90
5.AEGアタックレイト	-64 ~ +00 ~ +63	インスタごとのAEGアタックレイトを設定します。	P.91
6.AEGディケイ1レイト	-64 ~ +00 ~ +63	インスタごとのAEGディケイ1レイトを設定します。	P.91
7.AEGディケイ2レイト	-64 ~ +00 ~ +63	インスタごとのAEGディケイ2レイトを設定します。	P.91
8.リバースェンドレベル	000 ~ 127	インスタごとのリバースェンドレベルを設定します。	P.91
9.フィルターレゾナンス	-64 ~ +00 ~ +63	インスタごとのフィルターレゾナンスを設定します。	P.91
10.フィルターカットオフ周波数	-64 ~ +00 ~ +63	インスタごとのフィルターカットオフ周波数を設定します。	P.91
11.ノートシフト	-64 ~ +00 ~ +63	インスタの音程を半音単位で設定します。	P.91
12.ファインチューン	-64 ~ +00 ~ +63	インスタごとにチューニングを細かく設定します。	P.91
13.レシーブノートオン	off、on	インスタごとにMIDIノートオン情報を受信するかどうかを設定します。	P.92
14.レシーブノートオフ	off、on	インスタごとにMIDIノートオフ情報を受信するかどうかを設定します。	P.92
15.オルタネートスイッチ	off、001 ~ 127	同時に発音すると不自然なインスタを、同時に発音ないように設定します。	P.92
16.キーアサインモード	Sgl、Mlt	インスタごとにキーアサインモードを設定します。	P.92



- ・ドラムボイスエディットでは、ボリュームやパン、フィルター、AEGなどのドラムセットアップをエディットすることで、間接的にドラムボイスを作ることができます。
- ・エディットできるのは、「D12 Dr:User Kit」だけです。他のドラムボイスはエディットできません。
- ・ドラムボイスはノーマルボイスとは異なり、C0～C5のノートごとにウェーブを1つずつ割り当てる特殊な構造になっています。またウェーブを割り当てるノートをインストと呼び、インストごとにさまざまなパラメーターを設定することができます。
- ・C0未満、C5以上については設定変更できませんが、発音はします。
- ・各ノートに割り当てられているインストの種類は、ドラムマップによって異なります。ドラムマップの配列については、別冊の「リストブック」をご覧ください。( P.12)
- ・ドラムボイスエディットは、ボイスメモリーを直接エディットしているため、エディット後にストアの操作は必要ありません。またボイスメモリーを直接エディットしているため、コンペアが機能しません。
- ・ドラムマップを変更すると、全てのインストの設定が初期化されてしまいます。ドラムセットアップをエディットするときは、まずドラムマップを選び、インストを選んでから各パラメーターを設定してください。
- ・ボイスモードで使用するドラムボイスは、コースエフェクト、バリエーションエフェクトは機能しません。またリバーブエフェクトについては、エフェクトタイプが固定されていて変更することができません。



1. ボイスプレイで、「D12 Dr:User Kit」を選択します。
2. **[EDIT]** を押します。  
ドラムボイスエディットに入ります。
3. ドラムマップにカーソルを移動し、基になるドラムマップを選択します。
4. エディットインスト番号にカーソルを移動し、鍵盤でエディットインスト番号を選びます。
5. カーソルボタンを押して、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
6. ダイアル、**[DEC]** / **[INC]**、テンキー **[ENTER]** で、値を設定します。
7. **[EXIT]** を押すと、ボイスプレイに戻ります。



- ・ドラムボイスエディットは、ユーザーキットのセットアップを直接エディットしているため、1度設定を変更してしまうと元の設定を呼び戻すことはできません。重要なドラムボイスは、エディットを実行する前に、フロッピーディスクなどに保存するようにしてください。

## 1.エディットインスト番号



- ・ノート番号を指定し、エディットするインストを選択します。
- ・各ノートに割り当てられているインストの種類は、ドラムマップによって異なります。ドラムマップの配置については、別冊の「リストブック」をご覧ください。( P.12)



C0 ~ C5

## 2.ドラムマップ



- ・セットアップエディットの基となるドラムマップを選択します。ドラムマップを変更すると、各ノート番号に割り当てられているインストが初期化されます。



Standard、Standard2、Room、Rock、Elctrnic、Analog、Jazz、Brush、Classic、SFX1、SFX2



- ・ドラムボイスエディットでは、ドラムマップをはじめに設定してから、各パラメーターを設定するようにしてください。

## 3.パン



- ・左右のスピーカーから聞こえる各インストの音の定位を設定します。
- ・生のドラムスの配置と同じような設定にするとともに自然です。



random、left63 ~ center ~ right63

- ・random(ランダム)は音が鳴るごとに定位があちこちに飛び交う特殊な効果です。
- ・left63(左端) ~ center(中央) ~ right63(右端)

## 4.ボリューム



- ・インストごとの音量を設定します。

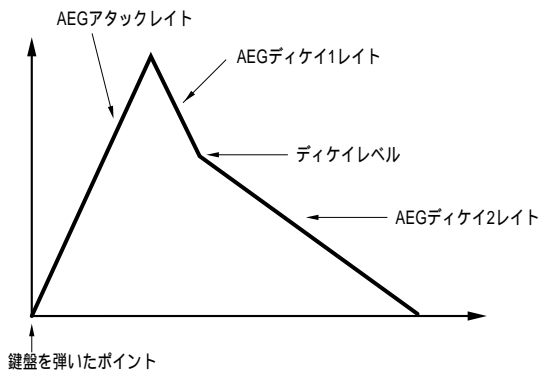


000 ~ 127

- 5.AEGアタックレイト
- 6.AEGディケイ1レイト
- 7.AEGディケイ2レイト



- ・インストごとの音量の時間的な変化を設定します。



- ・AEGアタックレイト  
鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化する速さです。大きく設定しすぎると最大値に到達するまでにウェーブが終ってしまうため不自然になる場合があります。
- ・AEGディレイ1レイト  
音量が最大値に達した後、ディケイレベルに変化する速さです。
- ・AEGディレイ2レイト  
音量がディケイレベルに達した後、0に変化する速さです。
- ・数値を上げると変化が遅くなり、下げると速くなります。
- ・ディケイレベルはインストごとに決まっています。変更することはできません。
- ・ボイスによっては設定しても効果のない場合があります。
- ・SFX系のボイスは各パラメーターとも効果がありません。



-64 ~ +00 ~ +63

## 8.リバーブセンドレベル



- ・インストごとのリバーブエフェクトへの送り量を設定し、リバーブの深さを調節します。



000 ~ 127

## 9.フィルターレゾナンス



- ・インストごとにフィルターのレゾナンスを設定します。
- ・レゾナンスをインストごとに変更することによって、音に倍音を付け加えてクセのあるアタック音にすることができます。
- ・SFX系ボイスでは効果はありません。



-64 ~ 00 ~ +63

## 10.フィルターカットオフ周波数



- ・インストごとにフィルターのカットオフ周波数を設定します。
- ・カットオフ周波数をインストごとに変更することによって、音を明るくしたり、暗くしたりすることができます。
- ・SFX系ボイスでは効果はありません。



-64 ~ +00 ~ +63

## 11.ノートシフト



- ・各インストの音程を半音単位で設定します。
- ・値が+00のとき、各インストはサンプリングされたときと同じ音程で出力されます。
- ・変更することにより、各インストの音を重くしたり、メロディタムを作ったりすることができます。
- ・細かいチューニングは、ファインチューンで行います。



-64 ~ +00 ~ +63

## 12.ファインチューン



- ・ノートシフトで設定した各インストの音程をさらに細かく調整します。
- ・設定は、1セント(1セントは1/100半音)単位で行います。



-64 ~ +00 ~ +63

### 13. レシーブノートオン



- ・インストごとにMIDIノートオン情報を受信するかどうかの設定です。
- ・オフにすると、ノートオン情報を受信しても発音しなくなります。
- ・特定のインストだけ発音させたくないときなどに、オフに設定してください。



off、on

### 14. レシーブノートオフ



- ・インストごとにMIDIノートオフ情報を受信するかどうかの設定です。
- ・オンにすると、MIDIノートオフ情報を受信して発音中の音をダンプ(発音を止める)します。
- ・オフにすると、ノートオフ情報を受信してもダンプされずに最後まで発音します。通常はオフの状態で使用します。
- ・シンバルなどを、発音中にダンプしたいときなどにオンに設定してください。



off、on

### 15. オルタネートスイッチ



- ・同時に発音すると不自然なインストを、同時に発音しないように設定します。
- ・オルタネートスイッチで同じ番号に設定したインストどうしは、同時に発音しなくなります。
- ・ハイハット(HiHat)のクローズとオープンなど、実際の楽器では同時に鳴るはずのないものを同じ番号に設定します。
- ・オルタネートスイッチを設定したインストは、キーアサインモードの設定が常にシングルになります。(表示は変わりません)



off、001 ~ 127

### 16. キーアサインモード



- ・発音中の音に対して同じ音程のMIDIノートオンデータが続けて来たときの発音方法をインストごとに設定します。
- ・キーアサインがシングルときは、発音中の音を一度強制的にダンプ(発音を止めること)してから再び音を鳴らします。
- ・キーアサインがマルチのときは、発音中の音は鳴らしたまま、次の音も重ねて発音します。
- ・特に、シンバルのように減衰の遅い音に対して効果がはっきりわかります。一般的には、キーアサインがマルチの方が自然に聞こえます。



single、multi

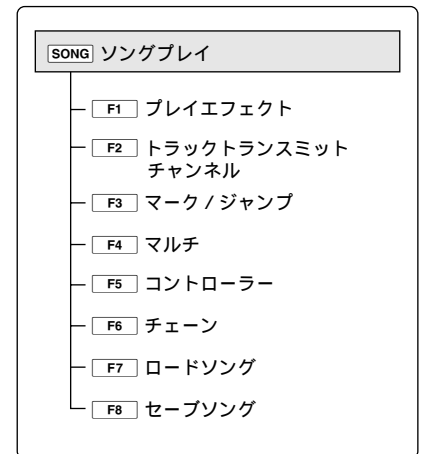
# 第3章 ソングモード

この章では、ソングプレイ、ソングレコーディング、ソングジョブについて解説します。

1.ソングプレイ	94
2.プレイエフェクト	100
3.トラックトランスミットチャンネル	107
4.マーク/ジャンプ	109
5.マルチ	111
6.コントローラー	126
7.チェーン	130
8.ソングレコーディング	132
9.ソングエディット	150
10.ソングジョブ	160

# 1.ソングプレイ

## 1.ソングプレイ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.システムモード	表示のみ	システムモードを表示します。 (ノーマル=無表示 TG300Bモード=B)	P.95
2.メモリー残量	表示のみ	メモリー使用量(黒)と残量(白)をグラフで表示します。	P.95
3.ソング番号 ソングネーム トラックネーム	01~10 表示のみ 表示のみ	演奏、録音を行うソングを選択します。 選んだソングのソング名を表示します。 キーボードトラックのトラック名を表示します。	P.95
4.メジャー(小節)、 ビート(拍)	001~999	ソングの演奏を始める小節、拍を設定します。	P.96
5.テンポ	25.0~300.0	ソングを演奏するテンポを設定します。	P.96
6.拍子	表示のみ	選択したソングの拍子を表示します。	P.96
7.キーボードトラック	1~16	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。	P.96
8.各トラック状態 トラックのミュート プレイエフェクトの バイパス	[::][■] [■][■] [■]	トラックのデータの有無を表示します。 データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。 プレイエフェクトを通さずにデータを再生するための設定です。	P.97
9.ボイス番号	ノーマル = 001~128,D01~D12,off TG300B = 001~128,D01~D10	各トラックのボイス番号を設定します。バンク番号はマルチで設定します。	P.97
10.スタイル番号 スタイルメモリー セクション	000:off、001~100 Usr、Pre Intro,MainA,MainB,FillAA,FillBB,FillAB, FillBA,Ending	バッキングを受け持つスタイルを一時的に設定します。 ユーザースタイルとプリセットスタイルのどちらを使用するかを設定します。 各スタイルを構成する8つのセクションから1つを選択します。	P.97
11.コードルート コードタイプ	C,C#,D,E,F,F#,G,Ab,A,B,B M,M7,6,7,m,m7,m6,mM7,m7(b5),dim,aug,sus4,Madd9, M7(9),6(9),7(9),madd9,m7(9),m7(11),7(b5),7(#5), 7(b9),7(#9),7(13),7(b13),7sus4,7(#11),---(THRU)	パターンを演奏するコードルートを設定します。 パターンを演奏するコードタイプを設定します。	P.98
12.フィンガードコード	off、on	フィンガードコード機能を使うかどうかを設定します。	P.99



- ・ソングプレイは、ソングを選び再生したり、再生のための各種パラメーターを設定するモードです。
- ・ソングデータがない状態で、キーボードトラックにボイスを選び、オートアカンパニメント機能を使いながら演奏することができます。( P.31)
- ・電源を切ると、ソングメモリーのソングデータは

消えてしまいます。ソングデータのロードはディスクモードで行います。( P.255)

- ・電源を入れると同時に、ディスクからオートロードファイルをロードする機能があります。この機能を使うとディスクモードでの操作が不要になります。( P.22)


- ・ソングのデータは、電源を切るとすべて消えてしまいます。大切なデータは、ディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)

1. **[SONG]** を押します。  
**[SONG]** の上にあるランプが点灯し、ソングモード(ソングプレイ)に入ります。

2. ソング番号にカーソルを移動し、**ダイヤル**、**[DEC]** / **[INC]** またはテンキー **[ENTER]** を使ってソングを選択します。

3. **[RUN]** を押します。  
**[RUN]** の上のランプが点滅し、ソングが再生されます。

4. **[STOP]** を押すと、再生が止ります。

- ・ **[SHIFT]** を押しながら **[RUN]** を押すと、ディスプレイ1行目にループを示す記号「」が表示され、現在選ばれているソングが繰り返し再生されます。
- ・ ソング再生中に、**[F4]** マルチなどのページに移り、再生しながら各トラックのボイスやボリュームバランスなどを変更できます。ソングプレイで設定したマルチのデータを保存するには、任意のダミーデータ(たとえばテンポ)を入力してソングでセーブしてください。
- ・ **[TOP]** を押してすぐに **[RUN]** を押すと、マルチの再セッティングが行われるため、ソングがスタートしない場合があります。**[TOP]** を押したときは、少し間を置いて **[RUN]** を押してください。
- ・ **[F1]** (P.Efct) を押すとサブモードのプレイエフェクトに入ります。( P.100)
- ・ **[F2]** (TxCh) を押すとサブモードのトラックトランスミットチャンネルに入ります。( P.107)
- ・ **[F3]** (Mark) を押すとサブモードのマーク/ジャンプに入ります。( P.109)
- ・ **[F4]** (Multi) を押すとサブモードのマルチに入ります。( P.111)
- ・ **[F5]** (Contrl) を押すとサブモードのコントローラーに入ります。( P.126)
- ・ **[F6]** (Chain) を押すとサブモードのチェーンに入ります。( P.130)
- ・ **[F7]** (Load) を押すとロードソングに移ります。( P.255)
- ・ **[SHIFT]** + **[F7]** (Load) を押すとロードESEQ/SMFに移ります。( P.255)
- ・ **[F8]** (Save) を押すとセーブソングに移ります。( P.253)
- ・ **[SHIFT]** + **[F8]** (Save) を押すとセーブSMFに移ります。( P.253)

## 1.システムモード



- ・ システムモードを「SONG」の右に表示します。
- ・ 表示は以下のシステムモードを示します。  
 表示なし norm = XGモード  
 B TG-B = TG300Bモード
- ・ ノーマルモードのときは「XG」および「GMシステムレベル1」に準拠した音源モードを持ち、XGソングディスクやGMソングディスクを再生することができます。またスタイルシーケンサー機能を使った合理的なソング制作が可能となります。
- ・ TG300Bモードのときは「TG300のGM-B」および「GMシステムレベル1」に準拠した音源モードを持ち、他社のGMソングディスクを再生することができます。
- ・ システムモードはユーティリティモードで設定します。( P.238)
- ・ システムモードはソングデータの設定により自動的に変更されます。

## 2.メモリー残量

メモリー使用量 メモリー残量



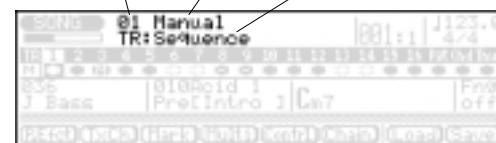
- ・ メモリー使用量を黒色で、メモリー残量を白色のグラフで表示します。
- ・ メモリーは、ソング、パターン、フレーズを合計して420KB(キロバイト)(約86,000音)あります。
- ・ 残量があるときでも、ジョブなどが実行不可能になる場合があります。
- ・ クリアなどのジョブを実行しても、残量は増えない場合があります。( P.297)

## 3.ソング番号

ソングネーム

トラックネーム

ソング番号 ソングネーム トラックネーム




- ・ 再生、録音などを行うソングを選択します。



## 1.ソングプレイ

- ・選択したソング番号とソング名を表示します。
- ・キーボードトラックで選択されているトラックのトラック名を表示します。
- ・データの入っていない空のソングは、ソング名が「\*\*\*\*\*」の表示になります。
- ・データが入っていて、ソング名を入力していない場合は、ソング名が空欄になります。
- ・トラック名が設定されていないトラックは、トラック名が「\*\*\*\*\*」の表示になります。
- ・ソング名の入力については「ソングジョブ」をご覧ください。( P.179)
- ・トラック名の入力については「ソングエディット」をご覧ください。( P.155)


 ソング番号 01 ~ 10

1. カーソルをソング番号に移動します。
2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** を使って番号を選択します。

### 4.メジャー(小節) ビート(拍)



- ・現在再生しているソングの位置を、メジャーとビートで表示します。
- ・メジャーは小節を、ビートは4分音符単位の拍を示します。
- ・ここではメジャーだけを設定できます。メジャーを設定するとビートは自動的に1になります。
- ・停止中に **◀◀** / **▶▶** を押すと、カーソルの位置に関係なくメジャーを早送り、巻き戻しすることができます。
- ・再生中に **◀◀** / **▶▶** を押して、ビート(拍)単位で早送り、巻き戻しをすることができます。ただし、巻き戻しのときのパターントラックは再生されません。
- ・メジャーは、ソングの再生中でも設定可能です。

 メジャー 001 ~ 999  
ビート 表示のみ


1. カーソルをメジャーに移動します。
2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で値を設定します。

- ・**TOP** を押すと、カーソルの位置に関係なくメジャーを曲の始めに移動することができます。
- ・ソングを切り替えると、選ばれたソングのメジャー = 001が表示されます。

### 5.テンポ



- ・ソングを再生、録音するテンポを設定します。
- ・ここで設定したテンポは、ソングごとに記憶されます。

 ♩=25.0 ~ 300.0

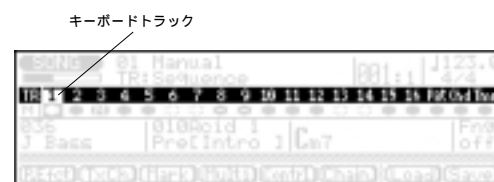
1. カーソルをテンポに移動します。
2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で値を設定します。

### 6.拍子



- ・現在再生、録音しているメジャーに設定されている拍子を表示します。
- ・拍子は、ソングレコーディングで設定します。( P.134)

### 7.キーボードトラック



- ・キーボードトラックとは、内部的に鍵盤と接続されたトラックのことです。

- ・カーソルが他のパラメーターに移動しても、キーボードトラックとして選ばれているトラックは、数字番号が反転表示されます。
- ・鍵盤の演奏情報は、キーボードトラックのTGチャンネルの設定( P.107)によって音源部の特定のパートに伝わり、発音します。
- ・鍵盤の演奏情報は、同時にキーボードトラックのMIDIチャンネルの設定( P.108)に従ってMIDI OUT端子より出力されます。
- ・カーソルがPat、Chd、Tmpにあるときは、TR1がキーボードトラックになります。



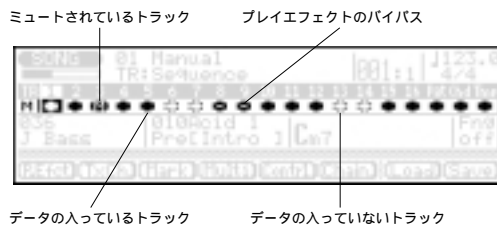
1 ~ 16、Pat、Chd、Tmp



1. カーソルを、任意のトラックに移動します。
2. カーソルのあるトラックがキーボードトラックになります。

## 8. 各トラックの状態

トラックのミュート  
プレイエフェクトのバイパス



- ・各トラックのデータの有無を表示し、データの存在するトラックは「■」のように黒く表示されます。
- ・トラックごとにミュート(トラックの発音を一時的に止める)を設定できます。ミュートを設定するとトラックに「M」の文字が表示されます。
- ・トラックごとにプレイエフェクト( P.100)のバイパスを設定できます。バイパスを設定するとトラックに「■」が表示され、プレイエフェクトを通らずに元のデータのまま再生されます。
- ・ミュート、プレイエフェクトのバイパスは、トラック1~16とパターントラックに設定が可能です。
- ・ミュートとプレイエフェクトのバイパス設定はソングごとに記憶されます。
- ・ソングモードとパターンモードのミュート設定は連動しません。



1. カーソルをデータの存在するトラックに移動します。
2. **[INC]** を押すとトラック表示に「M」が現れミュートが設定されます。**[DEC]** を押すとミュートが解除されます。

3. **[DEC]** を押すとトラック表示に「-」が現れプレイエフェクトのバイパスが設定されます。**[INC]** を押すと、プレイエフェクトのバイパスは解除されます。

- ・**[SHIFT]** を押しながら **[DEC]** / **[INC]** を押すと、全トラックに対してミュートまたはプレイエフェクトのバイパスを設定することができます。

## 9. ボイス番号

ボイス番号      ボイスネーム



- ・トラックごとにボイス番号(プログラム番号)を設定し、ボイスを選択します。
- ・ボイス番号の下にはボイスネームが表示されます。
- ・バンク番号を含めてボイスを選択する場合は、**[F4]** マルチのミキサーで設定します( P.111)
- ・ボイスやバンクについては「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.29)



システムモード = ノーマルの場合  
001 ~ 128、D01 ~ D12、off  
システムモード = TG300Bの場合  
001 ~ 128、D01 ~ D10

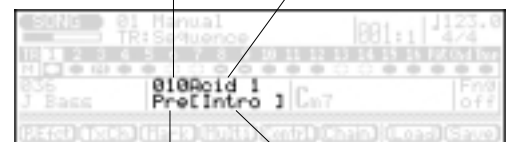


1. カーソルをボイス番号に移動します。
  2. ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]** またはテンキー **[ENTER]** でボイス番号を設定します。
- ・拡張ボイスバンクが選ばれているときは、そのバンク内のボイスを選ぶことができます。

## 10. スタイル番号

スタイルメモリー  
セクション

スタイル番号      スタイルネーム



スタイルメモリー      セクション



- ・スタイルメモリー、スタイル番号、セクションを指定し、バックグを受け持つパターンを一時的に設定します。

- ・パターントラックにスタイル番号、セクションが設定されている場合は、現在再生中のスタイル番号、セクションが表示されます。
- ・スタイル、セクションについては「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.34)



スタイルメモリー	Usr (ユーザーメモリー) Pre (プリセットメモリー)
スタイル番号	000(スタイルoff)、 001 ~ 100
セクション	Intro、MainA、MainB、 FillAA、FillBB、FillAB、 FillBA、Ending



- ・セクションには、数小節の再生後に、自動的に別のセクションに移行する機能があります。

Intro	MainA	FillAA	MainA
FillBB	MainB	FillAB	MainB
FillBA	MainA	Ending	停止



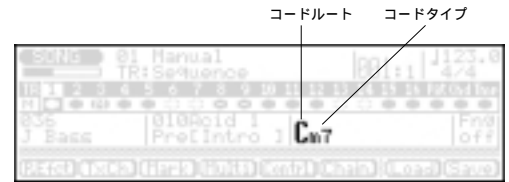
1. カーソルをスタイルメモリー、スタイル番号に移動し、ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** でスタイル番号を設定します。
2. カーソルをセクションに移し、ダイヤル、**DEC** / **INC**、テンキーでセクションを設定します。



- ・オートアカンパニメント機能は、システムモードがノーマルモードのとき機能します。
- ・スタイル番号が000(off)の場合は、スタイルメモリーは表示されません。
- ・空のソング番号を選んでフィンガーコードゾーンを設定すると、キーボードトラックのボイスで演奏しながら、フィンガードコードによるオートアカンパニメント機能を使った演奏ができます。そのときセクションの位置にカーソルがあると、テンキーでセクションを切り替えることも可能になります。
- ・スタイルシーケンサー機能を使ったソングデータを途中から再生するとき、選んだパターンによっては、その場で演奏されない音があります。その場合は、再生を開始するメジャーをパターンの切りのよいメジャーに移動することで全ての音を再生することができます。
- ・スタイル番号、セクションが設定され、ソングをスタートするとパターンの再生がスタートします。パターンデータはソングデータと同時にMIDI OUT端子から、パターンモードのトラックトランスミットチャンネルで設定されたMIDIチャンネルで出力され、シーケンストラックのデータとマージ(ミックス)されます。( P.190)

- ・シーケンストラック(TR1~16)だけを再生する場合は、スタイル番号を000(off)に設定します。

## 11.コードルート コードタイプ



- ・コードルートとコードタイプを指定し、バッキングを受け持つコードを一時的に設定します。
- ・コードトラックにコードが設定されている場合は、現在再生中のコードルート、コードタイプが表示されます。
- ・12種類のコードルートと、28種類のコードタイプを設定することができます。
- ・各コードについてオンベース、オリジナルベースを設定することができます。( P.32)
- ・オンベースは、ベース用のコードルートを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏をその音に固定します。
- ・オリジナルベースは、ベース用のコードルートとコードタイプを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのコードの構成音にします。
- ・コードタイプについて詳しくは、リストブックをご覧ください。



### コードルート

C、C#、D、E、E#、F、F#、G、A、A#、B  
(黒鍵は異名同音処理されず)

### コードタイプ

M、M7、6、7、m、m7、m6、mM7、m7(b5)、dim、aug、sus4、Madd9、M7(9)、6(9)、7(9)、madd9、m7(9)、m7(11)、7(b5)、7(#5)、7(b9)、7(#9)、7(13)、7(b13)、7sus4、7(#11)、--- (THRU)



### フィンガードコードを使用しない場合

1. フィンガードコードをオフにします。( 次項目)
2. カーソルをコードルート、コードタイプに移動します。


3. 鍵盤のC1～B1でコードルートを設定します。
4. 鍵盤のC2～D#4でコードタイプを設定します。
5. **[SHIFT]** を押しながら、鍵盤のC1～B1でオンベースを設定します。
6. オンベースを設定した後、**[SHIFT]** を押しながら鍵盤のC2～D#4でオリジナルベースを設定します。
7. **[ENTER]** を押すと確定します。


### フィンガードコードを使用する場合

1. ユーティリティモードでフィンガードコードゾーンを設定します。( P.246)
2. フィンガードコードをオンにします。( 次項目)
3. 鍵盤を押さえてコードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベースを設定します。

## 12.フィンガードコード



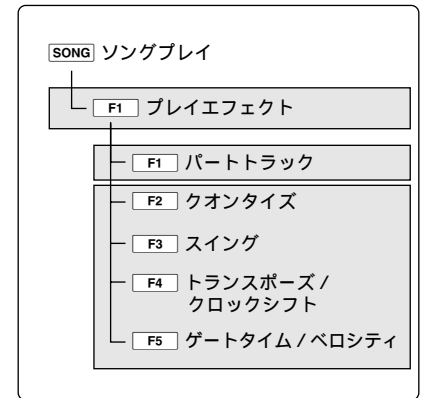
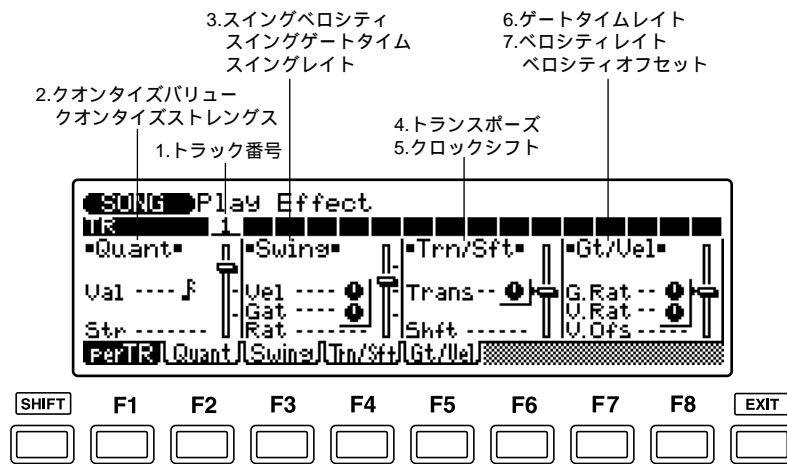
-  ・フィンガードコード機能を有効にするかどうかを設定します。

 off、on

1. カーソルをフィンガードコードに移動します。
2. ダイアルまたは **[DEC]** / **[INC]** でオン、オフを設定します。
  - ・設定をオンにすると、フィンガードコードゾーン ( P.246) で設定した範囲の鍵盤で和音を押さえることによって、コードルート、コードタイプを直接入力することができます。
  - ・和音を押さえながら低音部分の鍵盤を押さえてオンベースやオリジナルベースを入力することができます。
  - ・フィンガードコードをオンに設定すると、フィンガードコードゾーンのハイキー以下の鍵盤は、フィンガードコード用のキーとなり、通常の演奏ができなくなります。
  - ・フィンガードコード機能については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.37)

## 2.プレイエフェクト

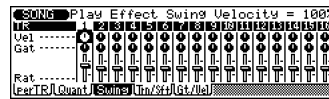
### 2.プレイエフェクト



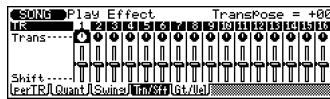
F2 (Quant) ↓ クオンタイズ



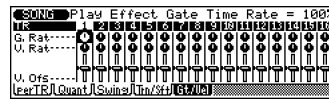
F3 (Swing) ↓ スイング



F4 (Trn/Sft) ↓ トランスポーズ/  
クロックシフト



F5 (Gt/Vel) ↓ ゲートタイム/  
ベロシティ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.トラック番号	1~16	現在設定を行っているトラックを表示します。パートトラック画面では、プレイエフェクトを設定するトラックを選択します。	P.101
2.クオンタイズバリュー クオンタイズ ストレングス	10種類より選択 000%~100%	クオンタイズをかけるときのタイミング修正の基準になる音符を設定します。 演奏データのタイミングをどの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。	P.102
3.スイングベロシティ スイングゲートタイム スイングレイト	000%~200% 000%~200% 050%~083%	クオンタイズバリューで設定した音符の裏拍にあたるデータのベロシティを変更して、スイング感を出す設定です。 クオンタイズバリューで設定した音符の裏拍にあたるデータのゲートタイムを変更してスイング感を出す設定です。 クオンタイズバリューで設定した音符の裏拍にあたるデータの発音のタイミングを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する設定です。	P.103
4.トランスポーズ 5.クロックシフト	-99~+99 -999~+999	選んだトラックの全てのデータの音程を変更します。 選んだトラック全てのデータの再生タイミングをクロック単位で前後に移動します。	P.104 P.104
6.ゲートタイムレイト 7.ベロシティレイト ベロシティオフセット	000%~200% 000%~200% -99~+99	選んだトラックの全てのデータのゲートタイムをレイトの値を掛けることで増減します。 選んだトラックの全てのデータのベロシティをレイトの値を掛けることで増減します。 選んだトラックの全てのデータのベロシティをオフセットの値を加えることで増減します。	P.105 P.105 P.106

- ・プレイエフェクトとは、ソングを再生する際に、ソングデータそのものは変更しないでクオンタイズをかけたリベロシティやゲートタイムを一時的に増減する働きを持ったフィルターのようなものです。このフィルターをソング制作に活用することで、データそのものを変更することなしに何度でも演奏タイミングやアーティキュレーションを変更することができます。
- ・プレイエフェクトでは、**[RUN]**、**[STOP]**、**[TOP]**、**[◀▶]** / **[▶▶]** などのボタンをソングプレイ時と同様に使用できます。ソングを再生しながらプレイエフェクトの設定をリアルタイムに確認変更することができます。
- ・プレイエフェクトの設定は、ソングジョブのノーマライズエフェクトを使うと、実際にデータを変更することができます。( P.177)
- ・プレイエフェクトは、任意の1つのトラックに対して設定や再生を行うパートラックページと、全トラックに渡りパラメーターごとに設定や再生を行う **[F2]** ~ **[F5]** の4つのページの、2種類の画面があります。また設定は各ページとも連動しています。

**[F1]** (perTR)を押すとパートラックページに切り替わります。トラックごとにプレイエフェクトの全てのパラメーターを設定するページです。

**[F2]** (Quant)を押すとクオンタイズページに切り替わります。全トラックについてプレイエフェクトのクオンタイズを設定するページです。

**[F3]** (Swing)を押すとスイングページに切り替わります。全トラックについてプレイエフェクトのスイングを設定するページです。

**[F4]** (Trn/Sft)を押すとトランスポーズ/クロックシフトページに切り替わります。全トラックについてプレイエフェクトのトランスポーズとクロックシフトを設定するページです。

**[F5]** (Gt/Vel)を押すとゲートタイム/ベロシティページに切り替わります。全トラックについてプレイエフェクトのゲートタイムとベロシティを設定するページです。

ここでは、パートラックのパラメーターと、各ページのパラメーターを併せて説明します。

1. ソングプレイで **[F1]** (P.Efct)を押します。  
サブモードのプレイエフェクト画面になります。
2. **[F1]** (perTR)または **[F2]** (Quant) ~ **[F5]** (Gt/Vel)の任意のページで、ソングを再生しながら各種パラメーターを設定します。

3. **[EXIT]** を押すと、ソングプレイに戻ります。

- ・プレイエフェクトはソングごとに独立して設定することができます。ソングを切り替えるとプレイエフェクトの設定も自動的に置き替わります。
- ・**[F2]** (Quant) ~ **[F5]** (Gt/Vel)の画面では、**[SHIFT]** + **[ダイヤル]**、**[SHIFT]** + **[DEC]** / **[INC]** は、各トラックの設定に同じ値を加減します。
- ・**[F2]** (Quant) ~ **[F5]** (Gt/Vel)の画面では、**[SHIFT]** + **[テンキー]** **[SHIFT]** + **[ENTER]** は、すべてのトラックを同じ値に設定します。

### 1. トラック番号



- ・プレイエフェクトを設定するトラックを選択します。  
パートラックでは、選んだトラックのみに対して、プレイエフェクトの全パラメーターを設定したり再生を行うことができます。  
残りの4つのページでは、全トラックを再生しながら任意のパラメーターを設定することができます。

**[0101  
1101]** 1 ~ 16

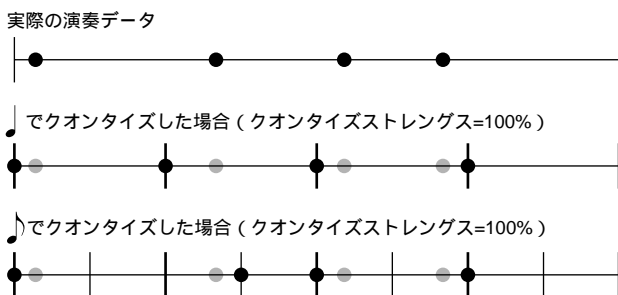
1. カーソルを、設定したいトラック番号に移動します。  
パートラックでは、選ばれたトラックが表示されます。  
残りの4つのページでは、トラック番号が反転表示します。

## 2. プレイエフェクト

### 2. クオンタイズ



- クオンタイズは、演奏データの発音のタイミングを、設定した音符(クオンタイズバリュー)のタイミングにそろえる機能です。



#### クオンタイズバリュー

- クオンタイズをかけたときのタイミング修正の基準になる音符を設定します。
- 「♪+3」は16分音符と16分3連音符、「♪+3」は8分音符と8分3連音符の両方の音符のタイミングを基準音符とします。



off.

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	♪+3		
8分音符+8分3連音符	♪+3		



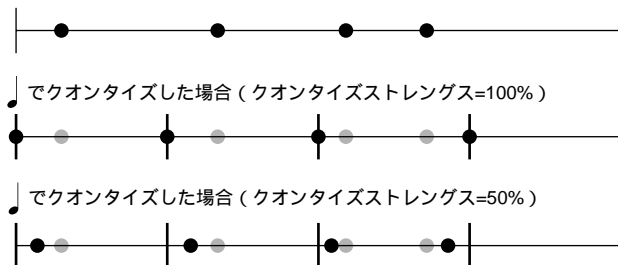
- カーソルをクオンタイズバリューに移動します。
- ダイヤル、**DEC** / **INC** で、値を設定します。



#### クオンタイズストレングス

- クオンタイズをかけたとき、演奏データのタイミングをどの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。
- クオンタイズストレングスは、クオンタイズの強さの設定と考えることもできます。クオンタイズストレングスの設定が100%だとクオンタイズの強さが最も強く、演奏データはジャストのタイミングに移動します。設定が0%だとクオンタイズの強さが最も弱く、演奏データはまったく移動せずクオンタイズはかかりません。

実際の演奏データ



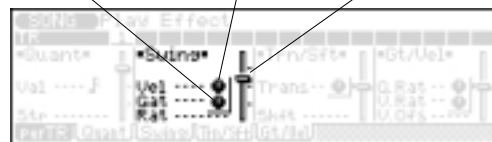
000% ~ 100%



- カーソルをクオンタイズストレングスに移動します。
- ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。

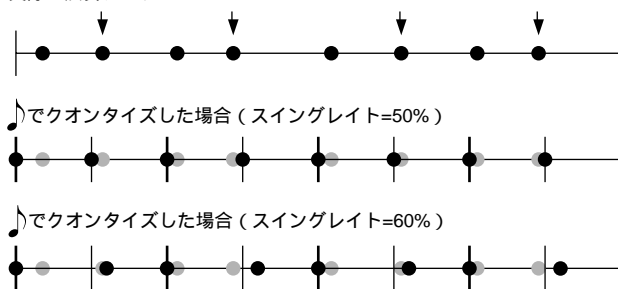
### 3. スイング

スイングゲートタイム スイングベロシティ スイングレイト



- スイングは、プレイエフェクトでクオンタイズをかけたとき、クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるデータを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する機能です。たとえば、クオンタイズバリューが8分音符の場合、8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、6、8拍目にあるデータが移動します。(下の図の矢印のついたデータです)
- クオンタイズバリューが♪、♪、♪の場合、偶数拍ではなくこの音符を1拍としてメジャーの先頭から1、2、3と数えたときの3、6、9拍目にあるデータが移動します。
- クオンタイズバリューが♪+3、♪+3の場合は、♪、♪の偶数拍のみにスイングがかかります。

実際の演奏データ



- スイングレイトにより発音タイミングをスイングさせたデータは、スイングベロシティやスイングゲートタイムを設定することで、よりリアルなスイングを演奏させることができます。

### 📖 スイングベロシティ

- クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるデータのベロシティを変更してスイング感を出す設定です。
- 100%に設定すると元のベロシティのままです。設定を100%より小さくすると偶数拍にあたるデータのベロシティが弱くなり、100%より大きくすると強くなります。
- ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。
- ベロシティが128以上になる場合は、最終的に127にします。



000% ~ 100% ~ 200%



- カーソルをスイングベロシティに移動します。
- ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。

### 📖 スイングゲートタイム

- クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるデータのゲートタイムを変更してスイング感を出す設定です。
- 100%に設定すると元のゲートタイムのままです。設定を100%より小さくすると偶数拍にあたるデータのゲートタイムが短くなり、100%より大きくすると長くなります。
- 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。



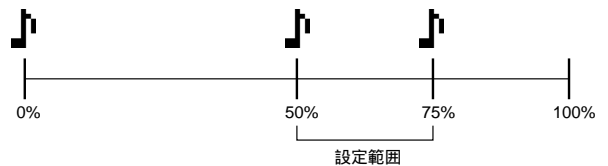
000% ~ 100% ~ 200%



- カーソルをスイングゲートタイムに移動します。
- ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。

### 📖 スイングレイト

- クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるデータの発音のタイミングを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する設定です。
- スイングレイトは、クオンタイズバリューとして設定した音符の2~3つ分の長さに対して、元の位置から移動する比率を%で表して設定します。スイングレイトの設定は、クオンタイズバリューによって異なります。

クオンタイズバリューが **♪**、**♪♪**、**♪♪♪** の場合

- この場合は、クオンタイズバリューで設定した音符の2つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する偶数拍の音符の本来の位置は、50%になります。
- スイングレイトの設定を50%にすると、データはちょうど偶数拍で発音するためスイング感はありません。
- 50%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。
- 設定を最大の75%にすると、データは付点音符の位置まで移動します。

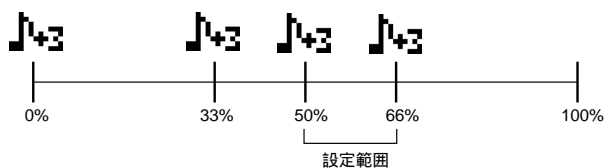
クオンタイズバリューが **♪♪♪**、**♪♪♪♪**、**♪♪♪♪♪** の場合

- この場合は、クオンタイズバリューに設定した音符の3つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する3連符の3つ目の音符の本来の位置は、66%になります。
- スイングレイトの設定を66%にすると、データはちょうど3連符の3つ目の拍で発音するためスイング感はありません。66%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。
- 設定を最大の83%にすると、データは6連符の位置まで移動します。



## 2. プレイエフェクト

クオンタイズバリューが ♩<sub>4</sub>、♪<sub>4</sub> の場合



- ・この場合は、クオンタイズバリューで設定した音符の内、♪の2つ分または♩の2つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する偶数拍の音符の本来の位置は、50%になります。
- ・スイングレイトの設定を50%にすると、データはちょうど偶数拍で発音するためスイング感はありません。
- ・50%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。
- ・設定を最大の66%にすると、データは3連符の3つ目の音符の位置まで移動します。



- ・クオンタイズバリューが ♩、♪、♩、♩ の場合  
050% ~ 075%
- ・クオンタイズバリューが ♩<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub>、♩<sub>3</sub> の場合  
066% ~ 083%
- ・クオンタイズバリューが ♩<sub>4</sub>、♪<sub>4</sub> の場合  
050% ~ 066%

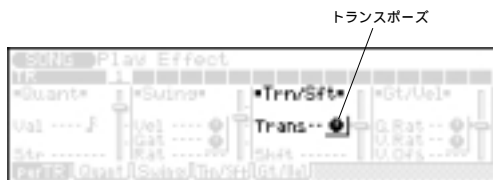


1. カーソルをスイングレイトに移動します。
2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。



- ・クオンタイズバリューが「♪+3」「♩+3」で、クオンタイズストレンクスが100%でない場合、スイングで後ろに移動したデータが、通常のスイングのわからないデータより後ろにきてしまうことがあります。(クオンタイズ前の演奏のリズムが大きくずれている場合など)その場合、後ろのデータも一緒にずれずれます。

### 4. トランスポーズ



- ・プレイエフェクトによって、選んだトラックの全てのデータの音程を半音単位で上下に移動します。
- ・+12に設定すると、選んだトラックの全てのデータが1オクターブ上がります。-12に設定すると、1オクターブ下がります。



-99 ~ +99



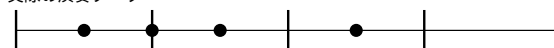
1. カーソルをトランスポーズに移動します。
2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。

### 5. クロックシフト



- ・プレイエフェクトによって、選んだトラックの全てのデータの再生タイミングをクロック単位で前後に移動します。
- ・クロックとは、4分音符を96等分した長さで時間を表すときの単位です。本機では、音符の長さを表したり、音符の発音のタイミングを示す場合に、クロックという単位を使います。
- ・設定が0より小さければ再生のタイミングは前に、大きければ後ろに移動します。たとえば、+96クロックだと、1拍分後に移動します。
- ・クロックについて詳しくは、「ソングエディット」をご覧ください。( P.156)

実際の演奏データ



クロックシフト==+48



クロックシフト=-48



-999 ~ +000 ~ +999

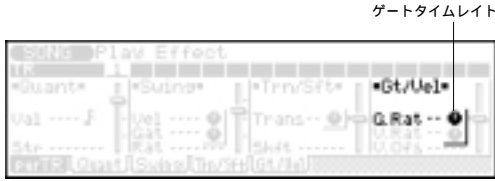


1. カーソルをクロックシフトに移動します。
2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。



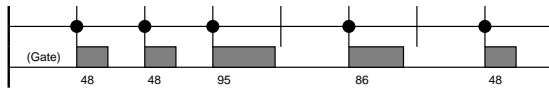
- ・曲の先頭より前にデータをシフトすることはできません。
- ・クロックシフトに0より小さな値を設定すると、曲の先頭から設定した値の絶対値の範囲にあるデータは全て曲の先頭に集まります。

## 6. ゲートタイムレイト

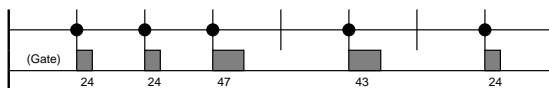


- ・プレイエフェクトによって、選んだトラックの全てのデータのゲートタイムにレイトの値を掛けることで増減します。
- ・ゲートタイムとは、音符を演奏している時間を示す値です。持続系のボイスの場合、ゲートタイムが実際の発音時間にあたります。
- ・ゲートタイムレイトを100%に設定すると、ゲートタイムは元のまま変化ありません。ゲートタイムレイトの設定を100%より小さくするとゲートタイムは短くなり、100%より大きくするとゲートタイムは長くなります。
- ・ゲートタイムが0以下になる場合は、最終的に1にします。

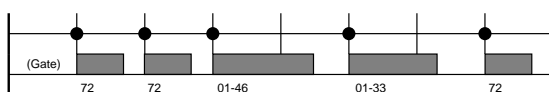
実際の演奏データ



ゲートタイムレイト=50%



ゲートタイムレイト=150%



000% ~ 100% ~ 200%



1. カーソルをゲートタイムレイトに移動します。

2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。

## 7. ベロシティ



- ・ベロシティとは、音符を演奏する際の鍵盤を押える強さ(速さ)を示す値です。ボイスの設定により、ベロシティの強弱で音量などが変化します。
- ・プレイエフェクトでは、ベロシティレイトとベロシティオフセットの2つのパラメーターでトラックごとにベロシティの値を変更します。
- ・実際のベロシティは、以下の計算式に基づいて再生されます。

再生時のベロシティ=

元のデータ×ベロシティレイト+ベロシティオフセット

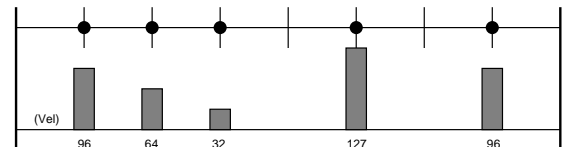
- ・ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。
- ・ベロシティが128以上になる場合は、最終的に127にします。



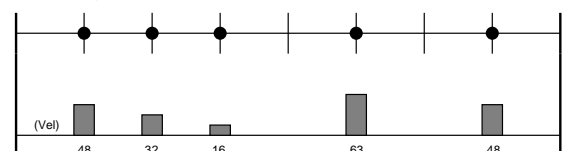
## ベロシティレイト

- ・プレイエフェクトによって、選んだトラックの全てのデータのベロシティにレイトの値を掛けることで増減します。
- ・100%に設定するとベロシティは元のまま変化ありません。設定を100%より小さくするとベロシティは弱くなり、100%より大きくすると強くなります。

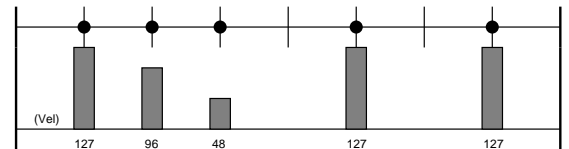
実際の演奏データ



ベロシティレイト=50%



ベロシティレイト=150%



000% ~ 100% ~ 200%

## 2. プレイエフェクト



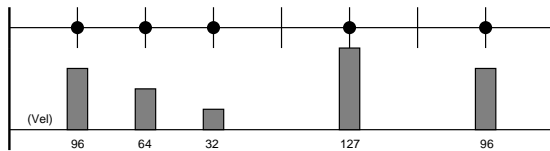
1. カーソルをベロシティレイトに移動します。
2. ダイアル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。



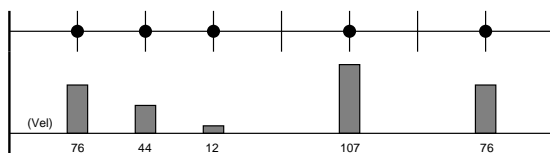
### ベロシティオフセット

- ・ プレイエフェクトによって、選んだトラックの全てのデータのベロシティにオフセット値を加えることで増減します。
- ・ 0に設定するとベロシティは元のままで変化ありません。設定を-1以下にするとベロシティは弱くなり、+1以上にすると強くなります。

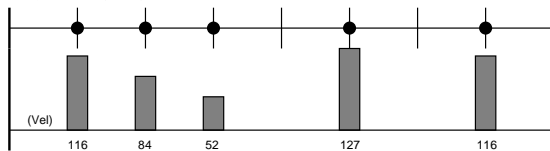
実際の演奏データ



ベロシティオフセット=-20



ベロシティオフセット=+20

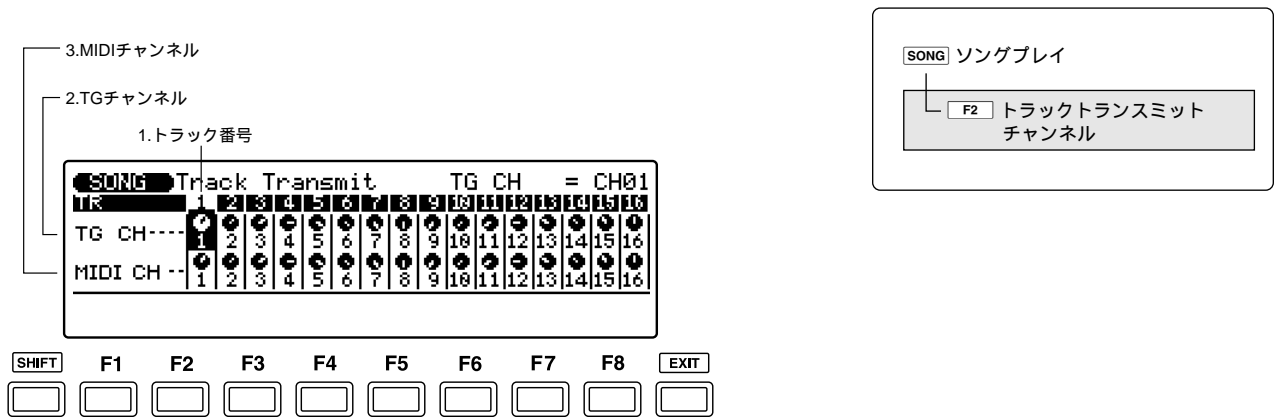


-99 ~ +00 ~ +99



1. カーソルをベロシティオフセットに移動します。
2. ダイアル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。

## 3.トラックトランスミットチャンネル



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.トラック番号	1~16	現在選ばれているトラックの番号を白地に黒い数字で表示します。	P.107
2.TGチャンネル	off、CH01~CH16	各トラックのシーケストラック用音源部に対する送信チャンネルです。	P.107
3.MIDIチャンネル	off、CH01~CH16	各トラックのMIDI OUT端子への送信チャンネルです。	P.108

- ・トラックトランスミットチャンネルでは、各トラックからシーケストラック用音源部への送信チャンネル（TGチャンネル）と、MIDIアウト端子へのMIDIチャンネルを設定します。
- ・トラックトランスミットチャンネルは、ソングごとに独立して設定することができます。ソングを切り替えると、トラックトランスミットチャンネルの設定も自動的に置き替わります。

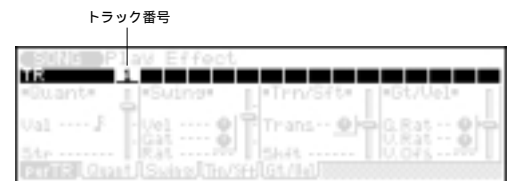
1. ソングプレイから **F2** (TxCh)を押します。  
サブモードのトラックトランスミットチャンネルの画面になります。

2. カーソルを移動し、ダイヤル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** で、TGチャンネル、MIDIチャンネルを設定します。

3. **EXIT** を押すと、ソングプレイに戻ります。

- ・ **SHIFT** + ダイヤル、**SHIFT** + **DEC** / **INC** は、全てのトラックの設定に同じ値を増減します。
- ・ **SHIFT** + テンキー **SHIFT** + **ENTER** は、全てのトラックを同じ値に設定します。

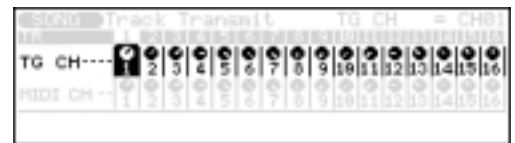
## 1.トラック番号



シーケストラックの設定を行うトラックの番号を反転表示します。

1~16

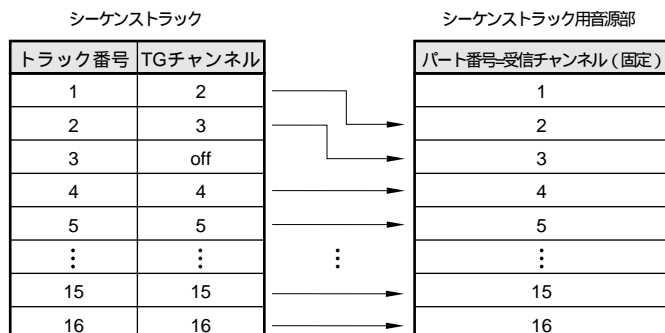
## 2.TGチャンネル



- ・各トラックのシーケストラック用音源部に対する送信チャンネルです。
- ・シーケンサー部と音源部は次図のようにTGチャンネルの設定によりつながります。
- ・音源部の受信チャンネルは固定なので、TGチャンネルの設定によって音源側のパートを変更することができます。
- ・設定によっては、複数トラックのデータで1つのパートを演奏することもできます。

### 3.トラックトランスミットチャンネル

- ・音源部を発音させずに再生データを外部にMIDI出力したい場合は、TGチャンネルをoffに設定します。
- ・TGチャンネルは、ソングごとに設定することができます。



off

シーケンストラック用音源部にデータを送りません。

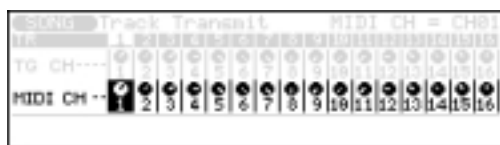
CH01 ~ CH16 シーケンストラック用音源部の1 ~ 16のパートにデータを送ります。



1. カーソルを任意のトラックのTGチャンネルに移動します。

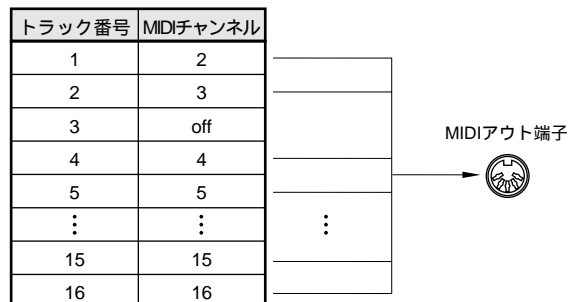
2. ダイアル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。

### 3.MIDIチャンネル



- ・各トラックのMIDIアウト端子に対する送信チャンネルです。
- ・各トラックには単一チャンネルのデータが入っていて、演奏再生時に次の図のようにMIDIチャンネルを付加してMIDI OUT端子から出力します。
- ・MIDIアウト端子からデータを出さないで、音源部だけを発音させたい場合は、MIDIチャンネルをoffに設定します。
- ・MIDIチャンネルは、ソングごとに設定することができます。

シーケンストラック



off

MIDIアウト端子からデータを出しません。

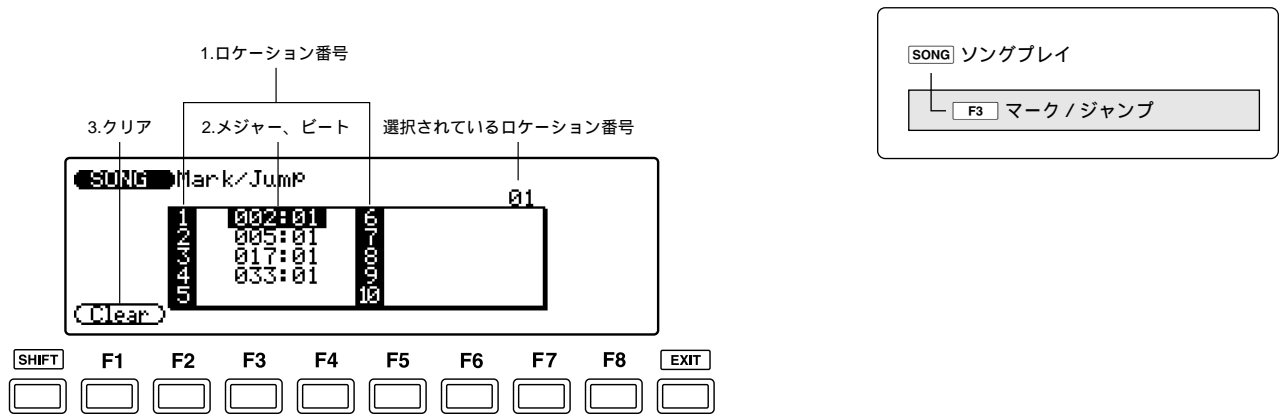
CH01 ~ CH16 MIDIアウト端子から設定したMIDIチャンネルで出力します。



1. カーソルを任意のトラックのMIDIチャンネルに移動します。

2. ダイアル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。

## 4.マーク/ジャンプ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ロケーション番号	1~10	曲中の任意のポイントを記憶する為のメモリーです。	P.109
2.メジャー、ビート	001:01~999:08	各ロケーション番号に記憶されている曲中の位置を、メジャー(小節)とビート(拍)で表示します。	P.109
3.クリア	- - -	ロケーション番号にマークされているメジャー、ビートを消去します。	P.110

- ・マーク/ジャンプとは、マーク機能で任意のメジャー(小節)、ビート(拍)をあらかじめ記憶しておき、必要に応じてジャンプ機能を使って直接マークしたメジャー、ビートへ移動する機能です。
- ・曲中のリハーサルマークなどの位置をマークしておくことで、すぐにそのメジャー、ビートを呼び出すことができるので、曲作りや演奏練習をするときなどに大変便利です。
- ・マークを設定するためのロケーション番号は、ソングごとに10個記憶させることができます。
- ・設定を行うロケーション番号を選ぶと、画面右上に番号が表示されます。
- ・**[F1]** (Clear)を押すとマークした内容を消去できます。

## 1.ロケーション番号

- ・曲中の任意のポイントを管理するためのメモリー番号です。
- ・マーク操作によって、ロケーション番号に任意のポイントを記憶することができます。
- ・ジャンプ操作によって、ロケーション番号にマークされているポイントに移動することができます。

1~10

## 2.メジャー、ビート

- ・マークしたり、マークされたポイントをメジャーとビートで表示します。
- ・マーク操作とジャンプ操作は以下のように行います。

001:01 ~ 999:08

## マーク

- ・曲中の任意のポイントをロケーション番号に記憶する操作です。

1. ソングプレイで **[◀◀]** / **[▶▶]** や **[RUN]** / **[STOP]** を使って、ロケーション番号にマークしたいメジャー、ビートを設定します。
2. **[F3]** (Mark)を押します。  
サブモードのマーク/ジャンプに入ります。
3. メジャー、ビートが記憶されていないロケーション番号にカーソルを移動します。
4. **[ENTER]** を押すと、メジャー、ビートがロケーション番号に記憶され、自動的にソングプレイに戻ります。

- ・ソングを再生させながらマーク/ジャンプに入り、**ENTER** を押してマークすることも可能です。
- ・ **EXIT** を押すと、マークせずに元の画面に戻ります。

### ジャンプ

- ・ロケーション番号にマークされているポイントに移動する操作です。



1. **F3** (Mark)を押します。  
サブモードのマーク/ジャンプに入ります。
2. ジャンプしたいメジャー、ビートがマークされているロケーション番号にカーソルを移動します。
3. **ENTER** を押すと、自動的にソングプレイに戻り、記憶されていたメジャー、ビートに移動します。



- ・ソングを再生させながらマーク/ジャンプに入り、マークされているロケーション番号を選び、**ENTER** を押すと再生させながらジャンプすることも可能です。
- ・ **EXIT** を押すと、ジャンプせずに元の画面に戻ります。

### 3.クリア

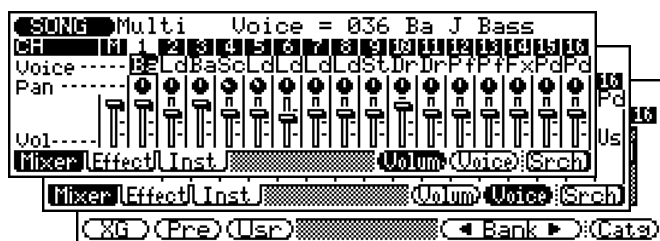
- ・ロケーション番号にマークされているメジャー、ビートを消去する操作です。



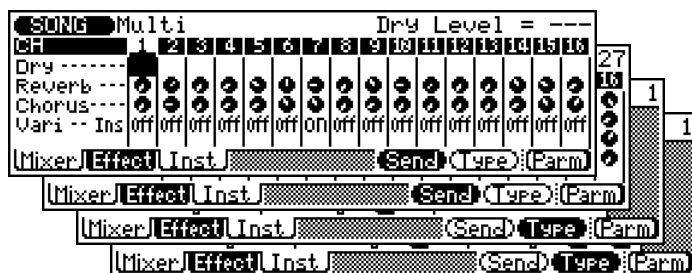
1. **F3** (Mark)を押します。  
サブモードのマーク/ジャンプに入ります。
  2. 消去したいメジャー、ビートがマークされているロケーション番号にカーソルを移動します。
  3. **F1** (Clear)を押します。  
記憶されていたメジャー、ビートが消去され、そのロケーション番号が空欄になります。
- ・ **EXIT** を押すと、元の画面に戻ります。

## 5.マルチ

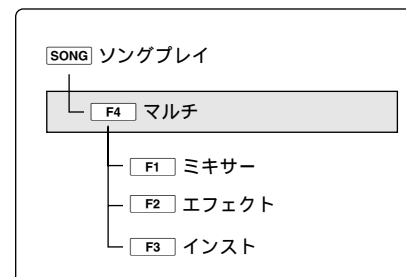
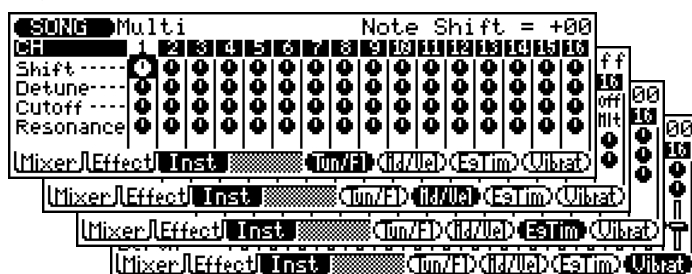
ミキサー



エフェクト



インスト



- ・マルチとは、シーケンストラック用音源部のパートのことで、ここではソングを再生、録音する際のパートごとのボイス、パン、ボリューム、およびエフェクトなどの設定を行います。
- ・マルチはソングごとに設定することができ、ソングを切り替えると自動的にマルチの設定も置き換わります。
- ・マルチには大きく3つのページがあり **F1** ~ **F3** で切り替えることができます。  
**F1** (Mixer)を押すと、パートごとのボイス、パン、ボリュームの設定画面に入ります。ミキサーのページには2つのページと特殊ページがあります。( P.112)  
**F2** (Effect)を押すと、パートごとのエフェクトへの送り量などの設定画面に入ります。エフェクトのページには2つのページと特殊ページがあります。( P.115)  
**F3** (Inst)を押すと、パートごとにソングデータに合ったボイスに作り変えるための設定画面に入ります。インストのページには4つのページがあります。( P.121)

- ・パネル操作によってマルチの各ページで設定した値は、自動的にソングマルチとしてソングの曲頭に記憶されます。レコーディングモードで設定することはできません。



- ・ソングプレイに戻って **SHIFT** + **STORE** を押すと、曲中やマルチをエディットした時点での状態を強制的にソングマルチとして曲頭に記憶させることもできます。

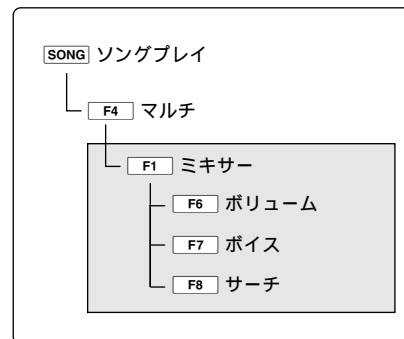
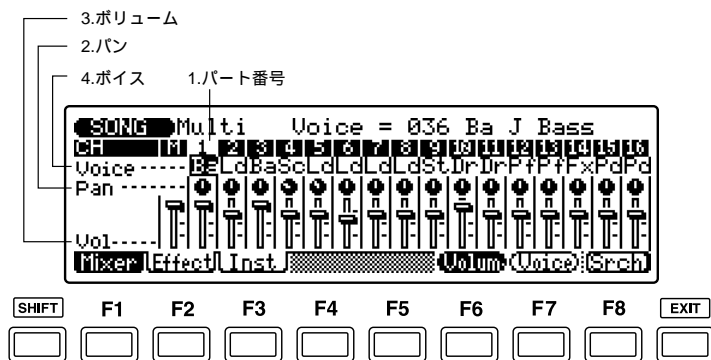


1. ソングプレイから **F4** (Multi)を押します。サブモードのマルチの画面に入ります。
2. **F1** (Mixer) ~ **F3** (Inst)の任意のページでパラメーターを設定します。
3. **EXIT** を押すと、ソングプレイに戻ります。

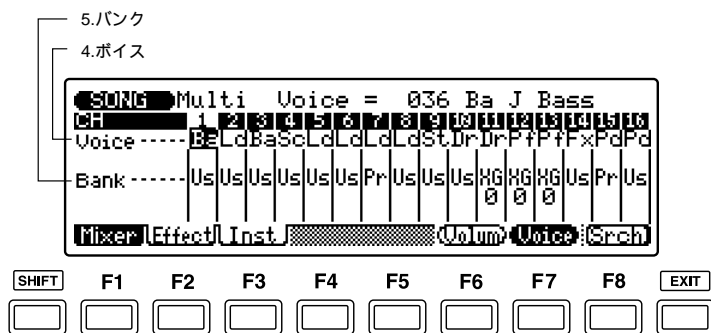


## ミキサー

## F6 (Volum)ボリューム



## F7 (Voice)ボイス



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.パート番号	M(マスター)、1~16	設定を行うパート番号を反転表示します。	P.113
2.パン	random、left63~center~right63	ステレオで再生する際の音の定位を設定します。	P.113
3.ボリューム	000~127	各パートの音量を設定します。	P.113
4.ボイス	ノーマルモード：001~128、D01~D12、off TG300Bモード：001~128、D01~D10	各パートのボイス番号を設定します。	P.113
5.バンク	ノーマルモード：XG000~101、SPX、Pre、Usr TG300Bモード：TB000~127	各パートのボイスバンクを設定します。	P.113

- 📖 ソングを再生、録音する際の、パートごとのボイス、パン、ボリュームの設定を行います。
- F6 (Volum)と F7 (Voice)の2つのページを切り替えながら設定を行います。
- F8 (Srch)を押すと、ボイス一覧表示のページからボイスを選択することができます。


1. マルチ画面から、F1 (Mixer)を押してミキサーの画面に入ります。
2. F6 (Volum)、F7 (Voice)でページを切り替えながら、設定したいパラメーターにカーソルを移動します。

3. ダイヤル、DEC / INC またはテンキー ENTER で値を設定します。
4. EXIT を押すと、ソングプレイに戻ります。

- 📌 マルチでは RUN、STOP、TOP、◀ / ▶などのボタンはソングプレイ時と同様に機能します。これらのボタンを使い、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。
- SHIFT + ダイヤル、SHIFT + DEC / INC は、各パートの設定に同じ値を増減します。
- SHIFT + テンキー SHIFT + ENTER は、すべてのパートを同じ値に設定します。

## 1.パート番号


- ・設定を行うパート番号(M,1~16)を反転表示します。
- ・ミキサー画面の「M」はマスターを表し、ボリュームのページでマスターボリュームが設定できます。

 M, 1~16

- ・マルチの各パートのMIDI受信チャンネルは、1~16に固定されています。そのため、マルチのパートとシーケンサー部のトラックとは、トラックトランスミットチャンネルのTGチャンネルによって接続されています。任意のパートの設定を変えても出音に変化がない場合は、TGチャンネルを確認してください。( P.107)

## 2.パン

- ・ステレオで再生する際のパン(音の定位)を設定します。
- ・再生中は、各トラックに入力されているパンの情報に従います。
- ・ドラムボイスが選ばれているときは、ここで設定されたパンは、ドラムのインストごとに設定されているパンに対してオフセットとして働きます。

 random、left63~center~right63

- ・random(ランダム)  
音が鳴るたびに音が左右に移動する特殊な効果です。
- ・left63~center~right63  
音の定位を left にすると左寄り、right にすると右寄りに移動します。  
center では定位は中央になります。


## 3.ボリューム

- ・パートごとの音量を設定します。
- ・パート「M」は、マスターボリュームです。
- ・再生中は、各トラックに入力されているボリュームの情報に従います。

 000~127

## 4.ボイス


- ・各パートで使用するボイス番号を設定します。
- ・画面にはボイスのカテゴリーが表示され、画面右上にボイス番号とボイス名が表示されます。
- ・ボイスの選択は、ボイスのページで、バンク番号(次項目)とボイス番号の2種類の数値で設定します。
- ・選択できるボイス番号は、システムモードの設定によって異なります。
- ・再生中は、シーケンサー部の各トラックに入力されているプログラムチェンジの情報に従って変更されます。
- ・**[F8]** (Srch)を押すと、ボイス一覧表示画面からボイスを選択することができます。( P.114)

 システムモード = ノーマル  
001~128、D01~D12、off  
システムモード = TG300B  
001~128、D01~D10

- ・ボイスの選択について詳しくは「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.29)
- ・ボイス名やボイス番号は別冊「リストブック」をご覧ください。
- ・カテゴリーは、多くの内蔵ボイスから目的のボイスを見つけやすくするために全てのボイスに付けられたキーワードのことです。( P.61)

## 5.バンク

- ・各パートで使用するボイスのバンク番号を設定します。
- ・ボイスの選択は、バンク番号とボイス番号の2種類の数値で設定します。
- ・選択できるバンク番号は、システムモードの設定によって異なります。

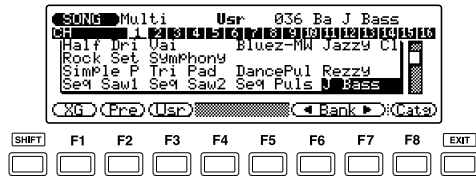
 システムモード = ノーマル  
XG000~XG101、SFX、Pre、Usr  
システムモード = TG300B  
TB000~TB040、TB126、TB127

- ・バンクの選択について詳しくは「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.29)
- ・バンク番号は別冊リストブックをご覧ください。

## F8 (Srch)サーチ



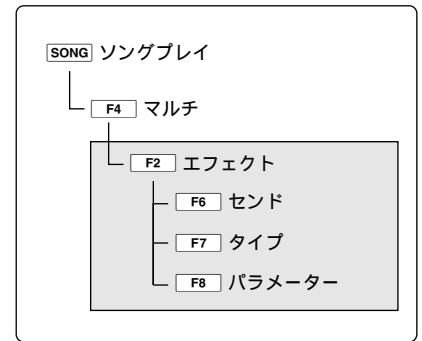
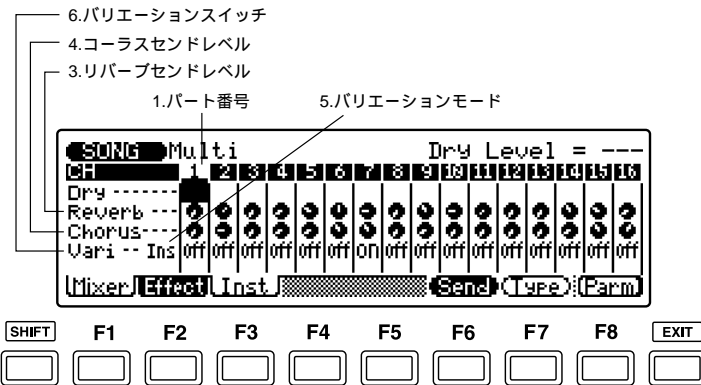
- ・ミキサーのどちらのページからでも入れるサーチページでも、ボイスを選択することができます。
- ・バンクをすばやく切り替えたり、カテゴリーごとに画面を移動するなど、目的のボイスを見つけやすくする機能が用意されています。
- ・ F8 (Catg)を押すことで、ボイスを番号順に一覧表示する画面と、カテゴリー順に一覧表示する画面を切り替えることができます。



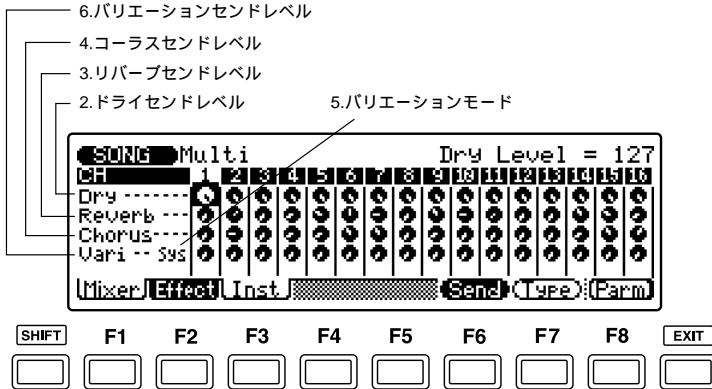
1. ミキサーの画面で F8 (Srch)を押します。  
ボイスサーチに入ります。
2. F8 (Catg)を押して2種類の一覧表示画面を切り替えます。
  - Catg ボイスをボイス番号順に一覧表示する画面です。
  - Catg ボイスをカテゴリー順に一覧表示する画面です。
3. ボイス番号順のときは、 F1 (XG)、 F2 (Pre)、 F3 (Usr)、 F6 ( Bank)、 F7 (Bank )でバンクを切り替えます。
  - ・ F1 (XG) ~ F3 (Usr)では、XG000、Pre、Usrをダイレクトに切り替えることができます。(システムモードがTG300Bに設定されている場合は表示されません)
  - ・ F6 ( Bank)、 F7 (Bank )では、XG000 ~ XG101、SFX、Pre、Usrを連続して切り替えることができます。
  - ・ SHIFT + F6 ( Bank)、 SHIFT + F7 (Bank )で、XG000、SFX、Pre、Usrを順番に切り替えることができます。
4. カテゴリー順のときは、上記の方法に加え、 F4 ( Catg)、 F5 (Catg )で、ボイスの一覧表示の各カテゴリーの最初のボイスにカーソルを移動することができます。
  - ・ カテゴリーについては、「ボイスモード」をご覧ください。( P.61)
5. カーソルボタン、ダイヤル、 DEC / INC、テンキー ENTER でボイスを選びます。
6. EXIT でミキサー画面に戻ります。

エフェクト

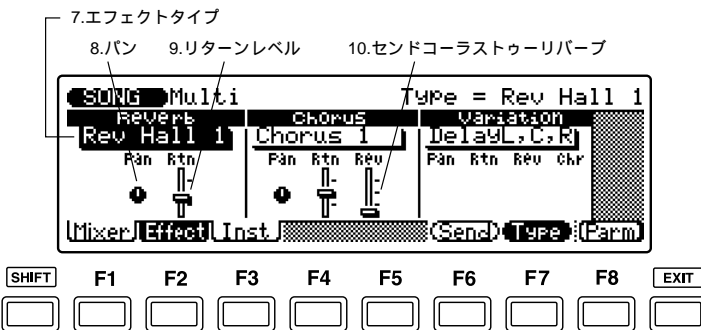
F6 (Send)センド (バリエーションモード=インサクションの場合)



F6 (Send)センド (バリエーションモード=システムの場合)

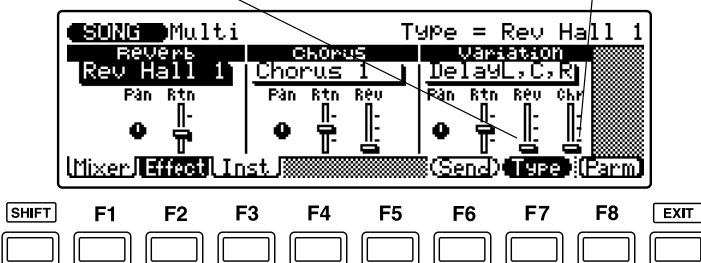


F7 (Type)タイプ (バリエーションモード=インサクションの場合)



F7 (Type)タイプ (バリエーションモード=システムの場合)

11. Send variation to reverb (Rev) 12. Send variation to chorus (Chr)



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.パート番号	1~16	設定を行っているパート番号を反転表示します。	P.118
2.ドライセンドレベル	Ins : 表示なし Sys : 000 ~ 127	パートごとのドライラインへの送り量を設定します。	P.118
3.リバーブセンドレベル	000 ~ 127	パートごとのリバーブエフェクトへの送り量を設定します。	P.118
4.コーラスセンドレベル	000 ~ 127	パートごとのコーラスエフェクトへの送り量を設定します。	P.118
5.バリエーションモード	Ins(インサーション) Sys(システム)	バリエーションエフェクトをインサーションとシステムのどちらのエフェクトとして使用するかを設定します。	P.118
6.バリエーションスイッチ バリエーションセンド レベル	Ins : off、on Sys : 000 ~ 127、	Ins : バリエーションエフェクトの使用パートを設定します。 Sys : パートごとのバリエーションエフェクトへの送り量を設定します。	P.118
7.エフェクトタイプ	リバーブ : 11種類 コーラス : 11種類 バリエーション : 43種類	各エフェクトのエフェクトタイプを設定します。	P.119
8.パン	left63 ~ center ~ right63	各エフェクトを通った音の定位を設定します。	P.119
9.リターンレベル	000 ~ 127	各エフェクトからの戻り量を設定します。	P.119
10.センドコーラス トゥーリバーブ	000 ~ 127	コーラスエフェクトからリバーブエフェクトへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。	P.119
11.センドバリエーション トゥーリバーブ	000 ~ 127	バリエーションエフェクトからリバーブエフェクトへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。	P.119
12.センドバリエーション トゥーコーラス	000 ~ 127	バリエーションエフェクトからコーラスエフェクトへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。	P.120



- ・ソングを再生、録音する際の、エフェクトの設定を行います。
- ・ **[F6]** (Send)、 **[F7]** (Type)の2つのページを切り替えながら設定を行います。
- ・ **[F6]** (Send)のセンドのページでは、パートごとのドライセンドレベルと、リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、バリエーションエフェクトの3つエフェクトへのセンドレベルを設定します。
- ・バリエーションスイッチでバリエーションエフェクトを、インサーション、システムのどちらのエフェクトとして使用するかを設定します。( P.118)
- ・ **[F7]** (Type)のタイプのページでは、リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、バリエーションエフェクトの3つのエフェクトのエフェクトタイプや、リターンレベル、パンなどを設定します。( P.119)
- ・ **[F8]** (Parm)を押すと、エフェクトごとの細かいパラメーターの設定ページに移動します。( P.120)
- ・エフェクトについては「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.274)



1. マルチ画面から、 **[F2]** (Effect)を押してエフェクトのページに入ります。
2. **[F6]** (Send)、 **[F7]** (Type)でページを切り替えながら、各パラメーターにカーソルを移動してパラメーターを選択します。

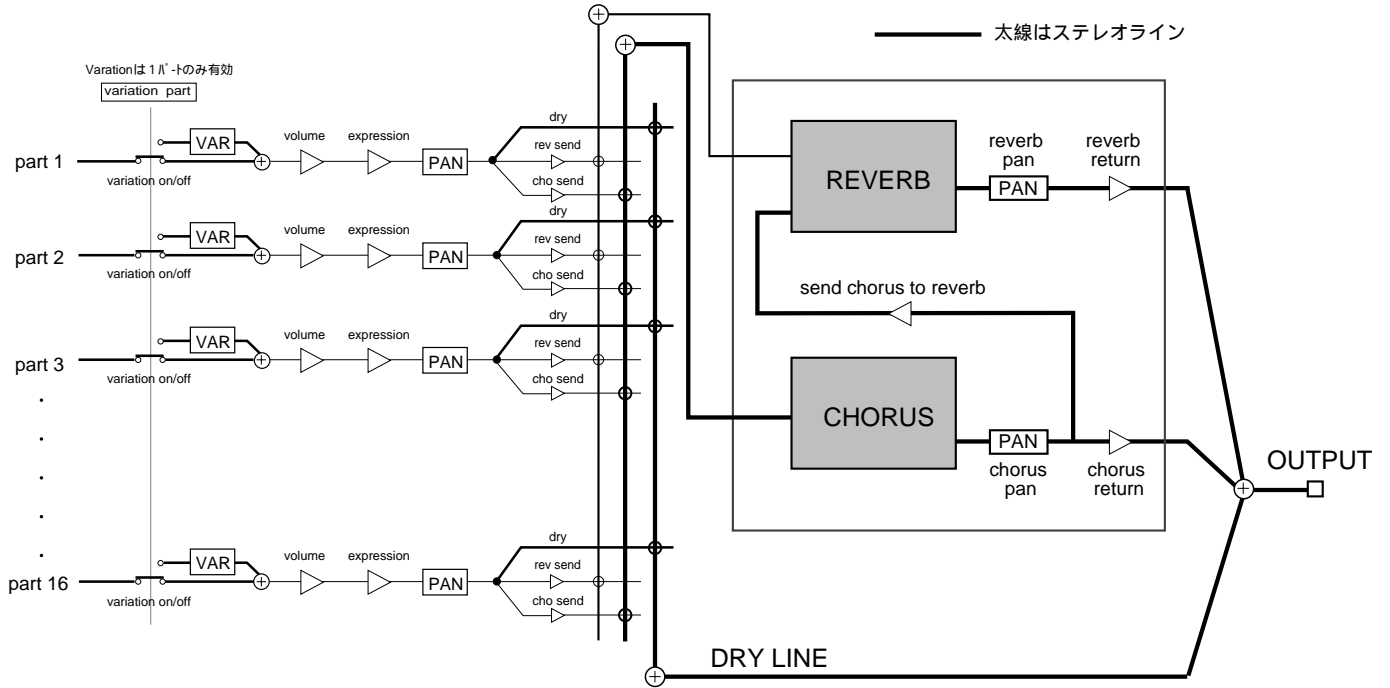
3. ダイアル、 **[DEC]** / **[INC]** またはテンキー **[ENTER]** で値を設定します。

4. **[EXIT]** を押すと、ソングプレイに戻ります。



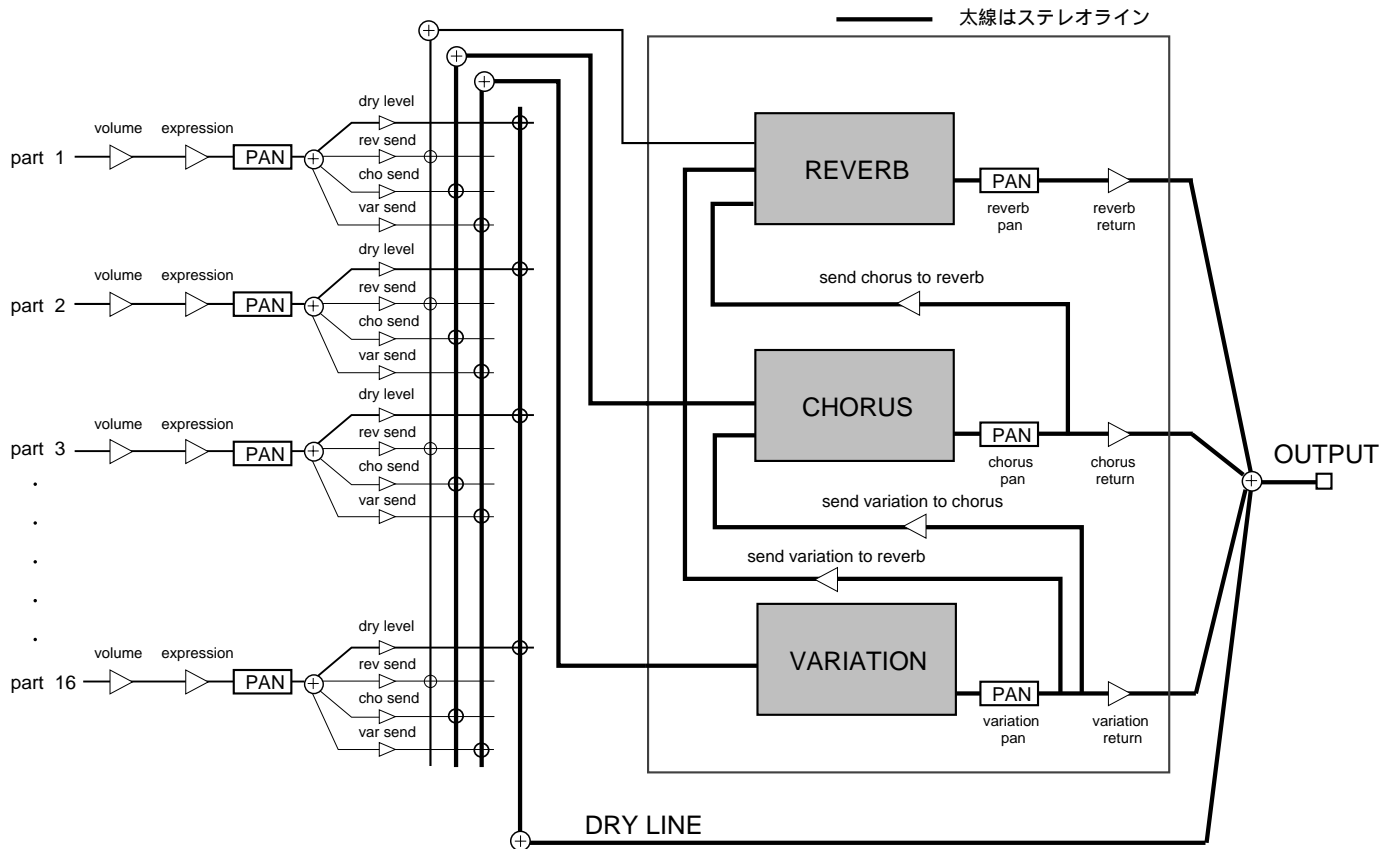
- ・エフェクトのセンドのページで、バリエーションモードがインサーションのときは、ドライセンドレベルの表示が消え、バリエーションエフェクトがオフのパートはドライセンドレベルが最大値固定となります。バリエーションモードがシステムの場合は、ドライセンドレベルが表示され設定が可能となります。
- ・マルチでは **[RUN]**、 **[STOP]**、 **[TOP]**、 **[◀▶]** などのボタンはソングプレイ時と同様に機能します。これらのボタンを使い、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。
- ・ **[SHIFT]** + ダイアル、 **[SHIFT]** + **[DEC]** / **[INC]** は、各パートの設定に同じ値を増減します。
- ・ **[SHIFT]** + テンキー **[SHIFT]** + **[ENTER]** は、すべてのパートを同じ値に設定します。

バリエーションモード=インサクションの場合



自由度は少ないですが、わかりやすい使い方となる状態です。  
パターントラックのエフェクトは40ページをご覧ください。


バリエーションモード=システムの場合



自由度は大きくなりますが、少し難しい使い方になります。  
パターントラックのエフェクトは41ページをご覧ください。


## 1.パート番号


- ・設定を行うパート番号を反転表示します。

 1 ~ 16


- ・マルチの各パートのMIDI受信チャンネルは、1~16に固定されています。マルチのパートとシーケンストラックとは、トラックトランスミットチャンネルのTGチャンネルの設定によって接続されます。任意のパートの設定を変えても出音に変化がない場合は、TGチャンネルを確認してください。( P.107)


## 2.ドライセンドレベル

- ・パートごとに、エフェクトをバイパスするためのドライラインへの送り量を設定します。
- ・ドライセンドレベルはバリエーションモードがシステムの時に表示されます。
- ・ドライセンドレベルを上げると、最終出力される信号の中のドライ音(元の音)の割合が大きくなるためにエフェクトのかかり方が薄くなります。
- ・エフェクトを通った後の音に、ステレオの定位感を残したい場合は、ドライセンドレベルと各エフェクトのセンドレベルをバランスよく考えて設定してください。
- ・バリエーションモードがインサージョンのときは表示が消え、バリエーションエフェクトを使用しないパートのドライセンドレベルは最大値固定となります。またバリエーションスイッチをオンに設定したパートは、 (Parm)のパラメーターで、バリエーションエフェクトのウェット/ドライでレベルを設定してください。( P.120)


 000 ~ 127


## 3.リバーブセンドレベル

- ・パートごとのリバーブエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節することができます。
- ・ (Type)のリバーブエフェクトのリターンレベルを考慮して設定してください。

 000 ~ 127


## 4.コーラスセンドレベル

- ・パートごとのコーラスエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節することができます。
- ・ (Type)のコーラスエフェクトのリターンレベルを考慮して設定してください。

 000 ~ 127

## 5.バリエーションモード

- ・バリエーションエフェクトを、インサージョンとシステムのどちらのエフェクトとして使用するかを設定します。( P.39)
- ・インサージョンエフェクトとして使用すると、特定のパートでのみ利用でき、モジュレーションホイールやフットコントローラーで特定のパラメーターをコントロールできます。
- ・システムエフェクトとして使用すると、リバーブ、コーラスエフェクトと同じように、センドレベル、リターンレベルを設定することで全てのパートで利用することができます。この場合はコントローラーで特定のパラメーターをコントロールすることはできません。


 Ins、Sys


- ・Ins バリエーションエフェクトをインサージョンエフェクトとして使用できます。
- ・Sys バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用できます。

6.バリエーションスイッチ  
/バリエーションセンドレベル


- ・バリエーションモードがインサージョンの場合は、バリエーションスイッチとして働きます。
- ・バリエーションエフェクトを有効にするパートを設定します。
- ・オンに設定できるパートは、任意の1パートのみです。
- ・バリエーションエフェクトは、モジュレーションホイールやフットコントローラーで特定のパラメーターをコントロールできます。

バリエーションモードがシステムの場合は、バリエーションセンドレベルとして働きます。

- ・パートごとのバリエーションエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節することができます。
- ・ (Type)のバリエーションエフェクトのリターンレベルを考慮して設定してください。

-  ・バリエーションスイッチ      off、on
- ・バリエーションセンドレベル      000 ~ 127

## 7.エフェクトタイプ

-  ・リバーブ、コーラス、バリエーションの各エフェクトに、エフェクトタイプを設定します。
- ・タイプやエフェクトパラメーターについては「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.274)
- ・バリエーションモードがインサージョンの場合、バリエーションエフェクトのエフェクトタイプが「No Effect」に設定されると、バリエーションスイッチがオンになっているパートの音が出なくなります。バリエーションエフェクトを使用しない場合は「THRU」を使用してください。

### リバーブエフェクト

No Effect、Rev Hall 1、Rev Hall 2、  
Rev Room 1、Rev Room 2、Rev Room 3、  
Rev Stage1、Rev Stage2、Rev Plate、  
RevWhiteRm、Rev Tunnel、RevBasemnt


### コーラスエフェクト

No Effect、Chorus 1、Chorus 2、Chorus  
3、Chorus 4、Celeste 1、Celeste 2、  
Celeste 3、Celeste 4、Flanger 1、  
Flanger 2、Flanger 3

### バリエーションエフェクト

No Effect、Rev Hall 1、Rev Hall 2、  
Rev Room 1、Rev Room 2、Rev Room 3、  
Rev Stage1、Rev Stage2、Rev Plate、  
DelayL,C,R、Delay L,R、Echo、  
CrossDelay、EarlyRef.1、EarlyRef.2、  
GateReverb、ReversGate、RevKaraok1、  
RevKaraok2、RevKaraok3、Chorus 1、  
Chorus 2、Chorus 3、Chorus 4、Celeste  
1、Celeste 2、Celeste 3、Celeste 4、  
Flanger 1、Flanger 2、Flanger 3、  
Symphonic、Rotary Sp.、Tremolo、Auto  
Pan、Phaser 1、Phaser 2、  
Distortion、Overdrive、G-Amp.Sim.、  
3Band EQ、2Band EQ、Auto Wah、THRU


## 8.パン


-  ・リバーブ、コーラス、バリエーションの各エフェクトを通った信号(エフェクト音)の定位を設定します。
- ・バリエーションモードがインサージョンのときは、バリエーションエフェクトのパンは設定できません。

 left63 ~ center ~ right63


- ・leftでは左寄りに、rightでは右寄りに定位が移動します。centerにすると中央になります。


## 9.リターンレベル

-  ・各エフェクトからの戻り量を設定し、全てのパートへの各エフェクトのかかり方を一律に変更します。
- ・**F6** (Send)のセンド画面のリバーブセンド、コーラスセンド、バリエーションセンドの値を考慮して設定してください。
- ・バリエーションモードがインサージョンのときは、バリエーションエフェクトのリターンレベルは設定できません。


 000 ~ 127


## 10.センドコーラストーリバーブ

-  ・コーラスエフェクトからリバーブエフェクトへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

 000 ~ 127

## 11.センドバリエーショントウリバーブ

-  ・バリエーションエフェクトからリバーブエフェクトへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。
- ・バリエーションモードがインサージョンのときは設定できません。

 000 ~ 127

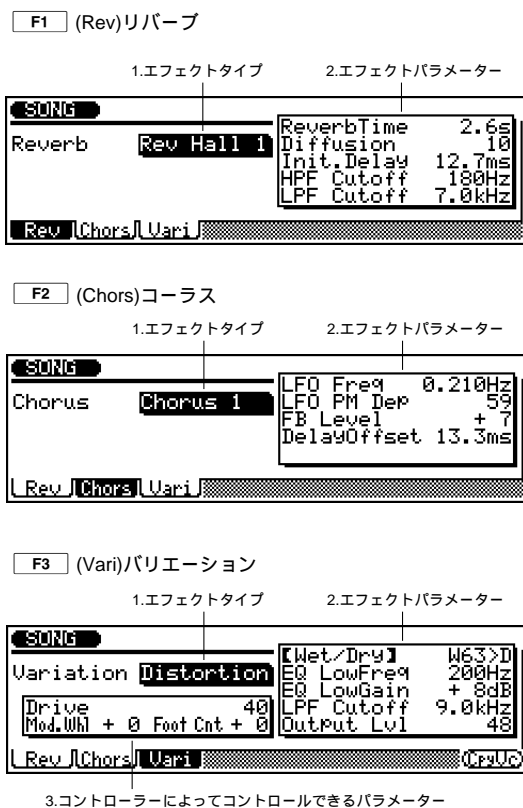


## 12. センドバリエーショントゥーコーラス

- ・バリエーションエフェクトからコーラスエフェクトへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。
- ・バリエーションモードがインサクションのときは設定できません。

0101  
1101 000 ~ 127

## F8 エフェクトパラメーター



- ・3つのエフェクトのパラメーターを、**F1** (Rev)、**F2** (Chors)、**F3** (Vari)でページを切り替えながら設定を行います。
- ・エフェクトの**F6** (Send)、**F7** (Type)のどちらのページからでも入ることができます。
- ・**F1** (Rev)のリバーブのページでは、リバーブエフェクトのパラメーターを設定します。
- ・**F2** (Chors)のコーラスのページでは、コーラスエフェクトのパラメーターを設定します。
- ・**F3** (Vari)のバリエーションのページでは、バリエーションエフェクトのパラメーターを設定します。

- ・バリエーションモードがインサクション( P.118)のとき、バリエーションのページでコントローラーによってコントロールできるパラメーターを確認、設定することができます。

## コピーボイスエフェクト

- ・バリエーションモードがインサクションで、さらにバリエーションスイッチがオンのとき、バリエーションのページから、**F8** (CpyVc)を押してバリエーションスイッチがオンに設定されているパートで選ばれているボイス側のエフェクト設定を、マルチ側のエフェクトにコピーすることができます。



## 1. エフェクトタイプ

- ・各エフェクトにエフェクトタイプを設定します。
- ・エフェクトタイプのページの設定と連動しています。( P.119)
- ・エフェクトタイプについては「第8章 本機を使いこなすために」( P.274)および、リストブックの「エフェクトプログラムリスト」をご覧ください。



- ・バリエーションモードがインサクションのとき、バリエーションエフェクトのエフェクトタイプに「No Effect」を設定するとバリエーションスイッチがオンに設定されているパートの音が鳴らなくなります。



## 2. エフェクトパラメーター

- ・各エフェクトの細かい設定を行います。
- ・エフェクトタイプごとに異なったパラメーターがあります。
- ・エフェクトタイプごとのパラメーターについては、「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.274)



## 3. コントローラーでコントロールできるパラメーター

- ・バリエーションタイプがインサクションに設定されているとき、バリエーションスイッチをオンにしているパートで使用することができます。
- ・エフェクトタイプごとに、MW(モジュレーションホイール)、FC(フットコントローラー)でコントロール可能なパラメーターが用意されています。
- ・設定方法について詳しくは「第2章 ボイスモード」をご覧ください。( P.66)

# インスト

**F5 (Tun/Fi) チューニング / フィルター**

- 5. レゾナンス
- 4. カットオフフリケンシー
- 3. デチューン
- 2. ノートシフト
- 1. パート番号

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

**F6 (Md/Vel) モード / ベロシティー**

- 9. ベロシティーセンスデプス
- 8. ベロシティーセンスオフセット
- 7. キーアサインモード
- 6. モノモード

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

**F7 (EgTim) EG タイム**

- 12. AEG リリースタイム
- 11. AEG ディケイタイム
- 10. AEG アタックタイム
- 1. パート番号

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

**F8 (Vibrat) ビブラート**

- 15. ビブラートデプス
- 14. ビブラートディレイ
- 13. ビブラートトレイト

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

SONG ソングプレイ

F4 マルチ

F3 インスト

F5 チューニング /  
フィルター

F6 モード / ベロシティー

F7 EG タイム

F8 ビブラート

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.パート番号	1~16	設定を行っているパート番号を反転表示します。	P.123
2.ノートシフト	-24~+00~+24	パートごとに音程を半音単位で変更します。	P.123
3.デチューン	-100~+000~+099	パートごとに音程を細かく変更します。	P.123
4.カットオフ フリケンシー	-64~+00~+63	パートごとにフィルターでカットする周波数を設定し、音色を変更します。	P.123
5.レゾナンス	-64~+00~+63	パートごとにフィルターのレゾナンスを設定し、音色を変更します。	P.123
6.モノモード	off, on	パートごとにプレイモードを選択します。	P.123
7.キーアサインモード	Sgl, Mlt, Ins	パートごとにキーアサインモードを選択します。	P.124
8.ペロシティ センスオフセット	000~127	ペロシティによる音量変化の値を増減します。	P.124
9.ペロシティ センスデプス	000~127	ペロシティによる音量変化の感度を設定します。	P.124
10.AEGアタックタイム	-64~+00~+63	鍵盤を弾いた瞬間から音量が最大になるま音の立ち上がり時間を変更します。	P.125
11.AEGディケイタイム	-64~+00~+63	音量が最大に達した後、サステインレベルになるまでの時間を設定します。	P.125
12.AEGリリースタイム	-64~+00~+63	鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。	P.125
13.ビブラートレイト	-64~+00~+63	ビブラートで音程を揺らす速さを設定します。	P.125
14.ビブラートディレイ	-64~+00~+63	鍵盤を弾いてから、ビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。	P.125
15.ビブラートデプス	-64~+00~+63	音程を揺らす深さを設定します。	P.125



・インストは、ソングを再生、録音する際、パートに選んだボイスの設定を、ソングデータに合ったボイス設定に変更するためのページです。

・ **F5** (Tun/FI)、 **F6** (Md/Vel)、 **F7** (EgTim)、 **F8** (Vibrat)の4つのページを切り替えながら設定を行います。

**F5** (Tun/FI)を押すと、パートごとの音程やフィルターの設定ページに入ります。( P.123)

**F6** (Md/Vel)を押すと、パートごとのモノモードやキーアサインモード、ペロシティの設定ページに入ります。( P.123)

**F7** (EgTim)を押すと、パートごとのアンプリチュードEGの設定ページに入ります。( P.125)

**F8** (Vibrat)を押すと、パートごとのビブラートの設定ページに入ります。( P.125)

・インストのパラメーターの内、 **F5** (Tun/FI)、 **F7** (EgTim)、 **F8** (Vibrat)の各ページに含まれるパラメーターは、ボイス本来のパラメーターに対してオフセットすることでボイスを変更します。

・ **F6** (Md/Vel)のページに含まれるパラメーターは、ボイス本来の設定と置き換えてボイスを変更します。



1. マルチ画面から、 **F3** (Inst)を押してインストの画面に入ります。

2. **F5** (Tun/FI)、 **F6** (Md/Vel)、 **F7** (EgTim)、 **F8** (Vibrat)でページを切り替えながら、設定したいパラメーターにカーソルを移動します。

3. ダイヤル、 **DEC** / **INC**、またはテンキー **ENTER** で値を設定します。

4. **EXIT** を押すと、ソングプレイに戻ります。



・マルチでは、 **RUN**、 **STOP**、 **TOP**、 **◀** / **▶**などのボタンはソングプレイ時と同様に機能します。これらのボタンを使い、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。

・ **SHIFT** + ダイヤル、 **SHIFT** + **DEC** / **INC** は、各パートの設定に同じ値を増減します。

・ **SHIFT** + テンキー **SHIFT** + **ENTER** は、すべてのパートを同じ値に設定します。

## 1.パート番号

- ・設定を行うパート番号を反転表示します。

0101  
1101 1 ~ 16

- ・マルチの各パートのMIDI受信チャンネルは、1~16に固定されています。マルチのパートとシーケンストラックとは、トラックトランスミットチャンネルのTGチャンネルの設定によって接続されます。任意のパートの設定を変えても出音に変化がない場合は、TGチャンネルを確認してください。( P.107)

## 2.ノートシフト

- ・パートごとに音程を半音単位で変更します。

0101  
1101 -24 ~ +00 ~ +24

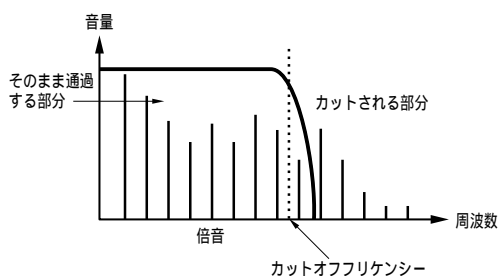
## 3.デチューン

- ・基準音(440Hz)に対してチューニングをずらす機能です。
- ・パートごとに音程を細かく変更します。
- ・メロディパートをやや高めに設定してメロディを浮き上がらせたり、ベースパートを反対に低めに設定して重みを出したりすることができます。

0101  
1101 -100 ~ +000 ~ +099 (-10.0Hz ~ 基準音 ~ +9.9Hz)

## 4.カットオフリクエンス

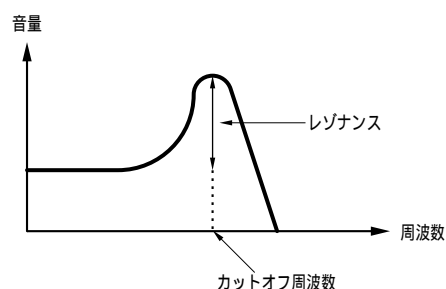
- ・パートごとにフィルターでカットする周波数(リクエンス)を設定し、音色を変更します。
- ・ローパスフィルターにより、ここで設定した値よりも高い周波数の音がカットされます。
- ・カットオフリクエンスを高く設定すると音が明るくなり、低くすれば倍音が削られるために音が丸くなります。



0101  
1101 -64 ~ +00 ~ +63

## 5.レゾナンス

- ・パートごとにフィルターのレゾナンスを設定し、音色を変更します。
- ・レゾナンスの値を上げると、カットオフ周波数付近の出力が持ち上げられ音に張りが出ます。



0101  
1101 -64 ~ +00 ~ +63

## 6.モノモード

- ・パートごとのプレイモードの設定を選択します。
- ・オフに設定するとポリモード(和音が演奏できる状態)になります。
- ・オンに設定するとモノモード(単音しか発音せず和音が演奏できない状態)になります。
- ・ボイスコモンエディットのプレイモードと同様のパラメーターです。
- ・管楽器など、本来単音でしか鳴らない楽器を割り当てるパートは、モノモードでお使いください。
- ・ボイスにドラムセットボイスが選択されているパートは、ここでの選択は無効になります。

0101  
1101 off、on  
 ・ off          ポリモード  
 ・ on            モノモード

## 7. キーアサインモード



- ・パートごとにキーアサインモードを設定します。
- ・キーアサインモードは、発音中の音に対して同じノートオンデータが続けて送られてきたときの発音方法の設定です。
- ・キーアサインモードがマルチに設定されていると、すでに発音している音を鳴らした状態で、さらに次の音も重ねて同じ音が発音します。自然の楽器音に近い演奏になりますが、同一音が複数発音するために同時発音数を圧迫する場合があります。
- ・キーアサインモードがシングルに設定されていると、すでに発音している音を一度止めて(ダンプして)から同じ音を改めて発音します。同時発音数の節約になりますが、一度ダンプしてから発音させるために発音が遅れて聴こえる場合があります。
- ・キーアサインモードがインストに設定されていると、ドラムボイスでインストごとに設定されているキーアサインモードが有効になります。ドラムボイスが設定されているときのみ機能する設定です。



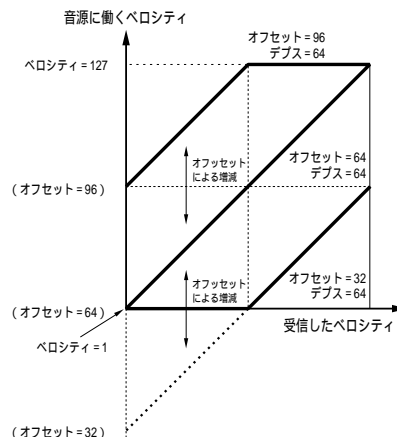
Mlt、Sgl、Ins

- ・Mlt        マルチ
- ・Sgl        シングル
- ・Ins        インスト

## 8. ベロシティセンスオフセット



- ・ノート情報のベロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対するセンシティブリティ(感度)を設定することによって、音源に働くベロシティの変化の仕方を変えます。
- ・ベロシティセンスオフセットは、音源に働くベロシティの値を一律に増減する働きがあります。オフセット値が64の場合は、受信したままのベロシティ値が音源に働きます。オフセット値を64より大きくすると、音源に働くベロシティ値が全体に増加し、受信したベロシティが小さくても大きなベロシティが音源に働き、鍵盤をある程度以上強く弾くとベロシティは最大値(127)で一定になります。オフセット値を64より小さくすると、音源に働くベロシティ値が全体に減少し、受信したベロシティがある大きさになるまではベロシティは最小値(1)で一定になり、受信したベロシティが大きくても音源に働くベロシティ値は小さくなります。

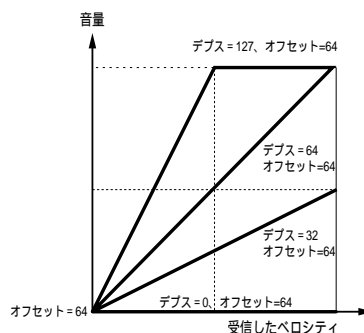
オフセットによるベロシティカーブの変化  
(デプス=64で一定にしたとき)

000 ~ 127

## 9. ベロシティセンスデプス



- ・ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対するセンシティブリティ(感度)を設定することによって、音源に働くベロシティを実際に受信したベロシティから変化させることができます。
- ・ベロシティセンスデプスは、実際に受信したベロシティに対して、音源に働くベロシティの変化の度合い(傾き)をコントロールしています。デプスを大きくすると受信したベロシティに対する音源に働くベロシティの変化が大きくなります。デプスを小さくするとベロシティの変化が小さくなり、デプスを0にすると受信したベロシティが変化しても音源に働くベロシティは変化しなくなります。

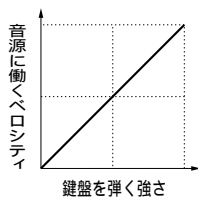
デプスによるベロシティカーブの変化  
(オフセット=64で一定にしたとき)

000 ~ 127

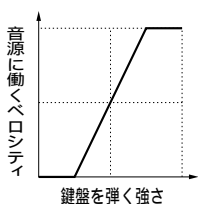


- ・設定のしかたによって、音が出にくく(ベロシティ=1)なることがあります。その場合は、ベロシティセンスデプス、ベロシティセンスオフセットとも、64に設定してください。標準的なベロシティの状態に戻ります。

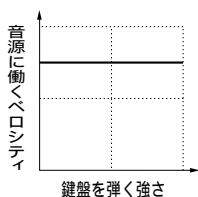
- ・ペロシティセンスデプスとペロシティセンスオフセットの設定によって、鍵盤を弾く強さに対する音源に働くペロシティの変化は、さまざまなバリエーションを作ることができます。
- ・次に、いくつかの設定例を示しますので、設定するときの参考にしてください。



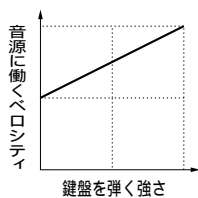
- ・ペロシティセンスデプス=64
- ・ペロシティセンスオフセット=64
- ・これは、もっとも標準的な鍵盤の設定です。



- ・ペロシティセンスデプス=127
- ・ペロシティセンスオフセット=32
- ・これは、小さなタッチの変化で、大きなペロシティ変化を付けることができる設定です。



- ・ペロシティセンスデプス=0
- ・ペロシティセンスオフセット=112
- ・これは、鍵盤を弾く強さに関係なく、常に一定のペロシティが音源に働く設定です。
- ・オルガンなどで便利な設定です。
- ・ペロシティセンスオフセットを上下することで、音源に働くペロシティの値を変えることができます。64でペロシティが1。127でペロシティが最大になります。



- ・ペロシティセンスデプス=32
- ・ペロシティセンスオフセット=96
- ・これは、鍵盤を弾く強さによってペロシティは変化して欲しいけれど、ペロシティの値が小さくなり過ぎると困る、という楽器のための設定です。
- ・リフ用のプラスやソロ楽器などでお使いください。

#### 10.AEGアタックタイム

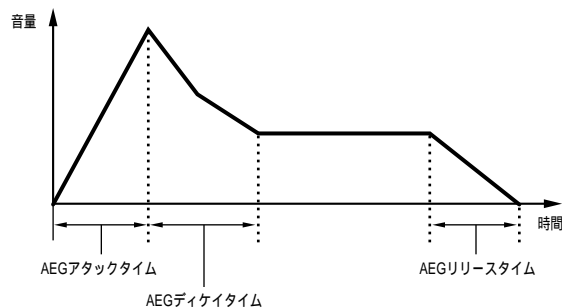
#### 11.AEGディケイタイム

#### 12.AEGリリースタイム



- ・鍵盤を弾いた瞬間から離すまでの音量の時間的な変化を設定します。
- ・アタックタイムは、鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化するのに要する時間です。値が小さくなると立ち上がりが速くなります。

- ・ディケイタイムは、音量が最大に達した後、サステインレベルに変化する時間です。値が小さくなると、歯切れのいい音になります。
- ・リリースタイムは、鍵盤を離した後、音量がサステインレベルから0に変化するのに要する時間です。値が小さくなるとすばやく消えるようになります。



- ・AEGアタックタイム -64 ~ +00 ~ +63
- ・AEGディケイタイム -64 ~ +00 ~ +63
- ・AEGリリースタイム -64 ~ +00 ~ +63

#### 13.ビブラートレイト



- ・ビブラートで音程を揺らす速さを設定します。
- ・値を大きくすると揺れが速くなります。



-64 ~ +00 ~ +63

#### 14.ビブラートディレイ



- ・鍵盤を弾いてから、ビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。
- ・値を大きくすると、鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間が長くなります。



-64 ~ +00 ~ +63

#### 15.ビブラートデプス



- ・音程を揺らす深さを設定します。
- ・値を大きくすると揺れの音程変化が大きくなります。



-64 ~ +00 ~ +63



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.パート番号	1~16	設定を行っているパート番号を反転表示します。	P.128
2.ポルタメントスイッチ	off, on	パートごとにポルタメントの効果をかけるかどうかを選択します。	P.128
3.ポルタメントタイム	000~127	パートごとにポルタメントのかかり具合を設定します。	P.128
4.MW AEGバイアスデプス PB AEGバイアスデプス AT AEGバイアスデプス FC AEGバイアスデプス	-64~+00~+63	パートごとに各コントローラーによる音量変化の幅を設定します。	P.128
5.MWピッチバイアスデプス PBピッチバイアスデプス ATピッチバイアスデプス FCピッチバイアスデプス	-24~+00~+24	パートごとに各コントローラーによる音程変化の幅を半音単位で設定します。	P.128
6.MWカットオフバイアスデプス PBカットオフバイアスデプス ATカットオフバイアスデプス FCカットオフバイアスデプス	-64~+00~+63	パートごとに各コントローラーによるフィルターのカットオフ周波数の変化幅を設定します。プリリアンスとして働きます。	P.129
7.MWピッチモジュレーションデプス PBピッチモジュレーションデプス ATピッチモジュレーションデプス FCピッチモジュレーションデプス	000~127	パートごとに各コントローラーでビブラートをコントロールする深さを設定します。	P.129
8.MWカットオフモジュレーションデプス PBカットオフモジュレーションデプス ATカットオフモジュレーションデプス FCカットオフモジュレーションデプス	000~127	パートごとに各コントローラーでワウワウをコントロールする深さを設定します。	P.129



- ・コントローラーでは、ソングを再生、録音する際の、パートごとのポルタメントや、音量、音程、音色をコントロールする設定を行います。
- ・コントローラーはソングごとに設定することができ、ソングを切り替えると自動的にコントローラーの設定も置き替わります。
- ・コントローラーには大きく3種類のページがあります。
  - F1 (Porta)を押すと、パートごとのポルタメントの設定画面に入ります。( P.128)
  - モジュレーションホイール、ピッチバンドホイール、アフタータッチ、フットコントローラーの4つの画面については、□F7 (Bias)、□F8 (Mod)でバイアスとモジュレーションの2つのページを切り替えながら設定を行います。( P.128)
- ・ポルタメントをコントロールしたいときは、□F1 (Porta)を設定します。
- ・コントローラーで各要素をコントロールしたいときは、□F2 (ModWhl) ~ □F5 (FotCnt)でコントローラーを選びます。さらに以下のページで各要素を設定します。

- ・音量(ボリューム)をコントロールしたいときは、□F7 (Bias)のAmpBiasを設定します。
- ・音程(ピッチ)をコントロールしたいときは、□F7 (Bias)のPchBiasを設定します。
- ・音色(プリリアンス)をコントロールしたいときは、□F7 (Bias)のFltBiasを設定します。
- ・ビブラートをコントロールしたいときは、□F8 (Mod)のPchModを設定します。
- ・ワウワウををコントロールしたいときは、□F8 (Mod)のFltModを設定します。




1. ソングプレイから **F5** (Cntrol)を押します。  
サブモードのコントローラーの画面に入ります。
2. **F1** (Porta) ~ **F5** (FotCnt)の任意のページで  
コントローラーを選びます。
3. 各ページごとに、**F7** (Bias)、**F8** (Mod)でコ  
ントロールしたいページのパラメーターを選び  
ます。
4. ダイアル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** で値  
を設定します。
5. **EXIT** を押すと、ソングプレイに戻ります。

- ・コントローラーでは、**RUN**、**STOP**、**TOP**、  
**◀** / **▶** などのボタンはソングプレイ時と同  
様に機能します。これらのボタンを使い、演奏を  
聴きながらリアルタイムに設定を変更すること  
ができます。
- ・**SHIFT** + ダイアル、**SHIFT** + **DEC** / **INC** は、各パ  
ートの設定に同じ値を増減します。
- ・**SHIFT** + テンキー **SHIFT** + **ENTER** は、すべてのパ  
ートを同じ値に設定します。

### 1.パート番号


- ・設定を行うパート番号を反転表示します。

 1 ~ 16

- ・各パートのMIDI受信チャンネルは、1~16に固定  
されています。パートとシーケンストラックとは、  
トラックトランスミットチャンネルのTGチャン  
ネルの設定によって接続されます。任意のパート  
の設定を変えても出音に変化がない場合は、TGチャ  
ネルを確認してください。( P.107)


### 2.ポルタメントスイッチ

- ・パートごとに、ポルタメントの効果をかけるかど  
うかを選択します。
- ・ポルタメントタイムを設定しないと効果はかかり  
ません。

 off、on

### 3.ポルタメントタイム


- ・パートごとにポルタメントのかかり具合を設定し  
ます。
- ・ポルタメントスイッチをオンにしないと効果はか  
かりません。
- ・0のときはポルタメントの効果はありません。数  
値が大きくなると音程の移動に要する時間が長  
くなり、127では最もゆっくり音程が移動します。
- ・モノモードの設定によって効果が異なります。(  
P.123)

 000 ~ 127

### 4.モジュレーションホイール

AEGバイアスデプス  
ピッチバンドホイール AEGバイアスデプス  
アフタータッチ AEGバイアスデプス  
フットコントローラー AEGバイアスデプス


- ・パートごとに各コントローラーによる音量変化の  
幅を設定します。
- ・値を設定すると、各コントローラーで任意のパー  
トの音量をコントロールすることができます。
- ・マイナスの値を設定すると、音量変化の方向が逆  
になります。

 -64 ~ +00 ~ +63

### 5.モジュレーションホイール

ピッチバイアスデプス  
ピッチバンドホイール ピッチバイアスデプス  
アフタータッチ ピッチバイアスデプス  
フットコントローラー ピッチバイアスデプス

- ・パートごとに各コントローラーによる音程変化の  
幅を半音単位で設定します。
- ・値を設定すると、各コントローラーで任意のパー  
トの音程をコントロールすることができます。
- ・+24を設定すると、各コントローラーの操作で音  
程が最大2オクターブ変化します。
- ・マイナスの値を設定すると、音程変化の方向が逆  
になります。

 -24 ~ +00 ~ +24

## 6.モジュレーションホイール

カットオフバイアスデプス  
 ピッチベンドホイール  
 カットオフバイアスデプス  
 アフタータッチ  
 カットオフバイアスデプス  
 フットコントローラー  
 カットオフバイアスデプス



- ・パートごとに各コントローラーによるフィルターのカットオフ周波数の変化幅を設定します。
- ・値を設定すると、各コントローラーで任意のパートの音色(プリリアンス)をコントロールすることができます。
- ・マイナスの値を設定すると、カットオフ周波数の変化の方向が逆になります。



-64 ~ +00 ~ +63

## 7.モジュレーションホイール

ピッチモジュレーションデプス  
 ピッチベンドホイール  
 ピッチモジュレーションデプス  
 アフタータッチ  
 ピッチモジュレーションデプス  
 フットコントローラー  
 ピッチモジュレーションデプス



- ・パートごとに各コントローラーでビブラートをコントロールする深さを設定します。
- ・値を設定すると、各コントローラーで任意のパートの音にビブラートがかかります。



000 ~ 127

## 8.モジュレーションホイール

カットオフモジュレーションデプス  
 ピッチベンドホイール  
 カットオフモジュレーションデプス  
 アフタータッチ  
 カットオフモジュレーションデプス  
 フットコントローラー  
 カットオフモジュレーションデプス

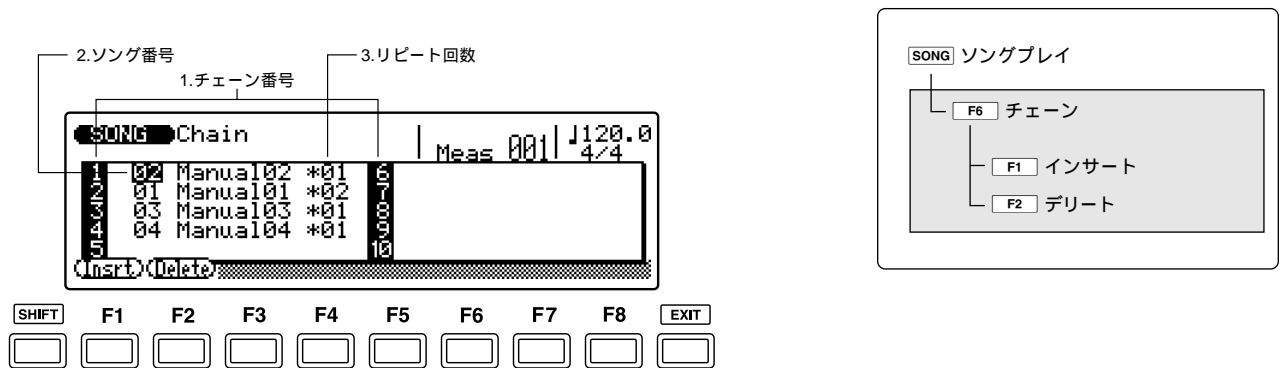


- ・パートごとに、各コントローラーでワウワウをコントロールする深さを設定します。
- ・値を設定すると、各コントローラーで任意のパートの音にワウワウがかかります。



000 ~ 127

## 7.チェーン



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.チェーン番号	表示のみ	ソングを連続演奏する順番を設定するためのメモリーです。	P.131
2.ソング番号	01 ~ 10	チェーンプレイを行うソング番号を設定します。	P.131
3.リピート回数	01 ~ 99	各ソングを演奏する回数を設定します。	P.131



- ・チェーンは、複数ソングの演奏順や回数を設定し、実際のチェーンプレイを行う画面です。
- ・チェーンは10個のチェーン番号からできています。チェーン番号とはソングを連続演奏する順番を設定するためのメモリーです。
- ・1～10のチェーン番号に任意のソング番号を設定して **[RUN]** を押すと、カーソルのある位置から順にソングを演奏します。
- ・チェーンプレイを行うと、カーソルは現在演奏しているソング番号を示します。また画面右上には演奏中のソングの位置(メジャー)や、テンポ、拍子を表示します。
- ・チェーンには、リピート回数を設定することもできます。リピート回数とはソングを演奏する回数の中で、ソングごとに01～99まで設定することができます。



1. ソングプレイから **[F6]** (Chain)を押します。サブモードのチェーンの画面になります。
2. チェーン番号1番のカーソルのある位置に、組み込むソング番号とリピート回数をダイヤル、**[DEC]** / **[INC]** またはテンキー **[ENTER]** で設定します。
3. カーソルを移動し、同様に順次演奏するソング番号とリピート回数を設定します。

4. **[RUN]** を押すと、**[RUN]** の上のランプが点滅して演奏がスタートします。  
カーソルのあるソング番号から順にソングを再生します。
5. チェーンの設定されている最後のソングの演奏が終わると、自動的に止まります。途中で演奏を止めたいときは **[STOP]** を押します。



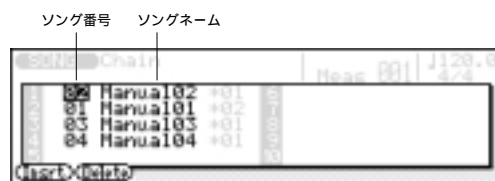
- ・ **[SHIFT]** を押しながら **[RUN]** を押すと、ディスプレイにループを示す記号「∞」が表示され、設定したチェーン全体を **[STOP]** を押すまで繰り返し演奏します。
- ・チェーン画面でのみチェーンプレイができます。(ソングプレイでは、チェーン演奏はできません)
- ・チェーンの設定は「オールデータ」の形式でディスクに保存できます。( P.253)
- ・ **[F1]** (Insrt)を押すと、カーソル位置にソングを追加挿入できる状態になります。
- ・ **[F2]** (Delete)を押すと、カーソル位置のソングが削除され以降のソングを前に詰めます。

## 1.チェーン番号



- チェーン番号は、ソングを連続演奏する順番を設定するためのメモリーです。
- 各チェーン番号には、ソング番号とリピート回数をメモリーすることができます。
- チェーンプレイをスタートすると、カーソルのあるソング番号からスタートし、番号順にソングを再生します。
- ソング番号の設定されていないチェーン番号や、データの入っていないソングが設定されているチェーン番号は無視されます。
- ソング番号の設定されていないチェーン番号や、データの入っていないソングが設定されているチェーン番号にカーソルがあるときに **RUN** を押しても演奏はスタートしません。

## 2.ソング番号



- チェーンプレイに組み込むソング番号を設定します。
- ソング番号を設定すると、ソングネームが併せて表示されます。
- ソングに演奏データが入っていない場合は、ソングネームが「\*\*\*\*\*」の表示になります。

0101  
1101 01 ~ 10

## 3.リピート回数



- 設定したソングを演奏する回数(リピート回数)を設定します。
- リピート回数は、デフォルト値として01が設定されます。

- リピート回数を2以上に設定したソングは、設定された回数だけ繰り返し演奏し次のチェーン番号に移ります。

0101  
1101 01 ~ 99**F1** (Insrt)インサート

- カーソルのある位置に、新たにソングを追加挿入するための機能です。
- F1** (Insrt)を押すと、カーソル位置以降の設定が後ろに1つずれ、カーソル位置のチェーン番号にソング番号を追加設定できる状態になります。
- チェーン番号10番に設定があるとき、インサートを実行すると10番の設定は消えてしまいます。

- ソングを追加挿入したい番号にカーソルを移動します。

- F1** (Insrt)を押します。  
カーソルのある番号以降の設定が1つずつ後にずれ、カーソルが空欄になります。

- ダイアル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** でソング番号やリピート回数を設定します。

**F2** (Delete)デリート

- カーソルのある番号のソングを削除し、以降のチェーンの設定を前に詰めます。

- 設定を削除したい番号にカーソルを移動します。

- F2** (Delete)を押します。  
カーソル位置の設定は削除され、カーソルより後の設定は1つずつ前に詰められます。

## 8.ソングレコーディング

### 8.ソングレコーディング

4.オールトラック  
2.レコーディングトラック  
1.レコーディングモード

ソング番号、ソングネーム  
トラックネーム

スタイル番号、スタイルネーム  
スタイルメモリー、セクション

コードルート、コードタイプ  
メジャー(小節) テンポ  
3.拍子

ボイス番号

001:1 | J120.0  
4/4

TR1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 Pat Chd Tme

001  
GrandPno [MainA] Cm7 Fng off

(AllTr) (Real) (Step) (Punch)

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 EXIT

SONG ソングプレイ  
RECORD ソングレコーディング

- F1 オールトラックレコーディング
- F6 リアルタイムレコーディング
- F7 ステップレコーディング
- F8 パンチレコーディング

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.レコーディングモード	[F6] (Real)、[F7] (Step)、[F8] (Punch)	レコーディング方法を設定します。	P.133
2.レコーディングトラック	TR1~16、Pat、Chd	レコーディングトラックを設定します。	P.133
3.拍子	1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4	拍子を設定します。	P.134
4.オールトラック	[F1] (AllTr)	レコーディングトラックにTR1~TR16の全トラックを選択します。	P.134
メジャー(小節)	001~999	録音を始めるメジャーを設定します。	P.96
テンポ	25.0~300.0	録音するテンポを設定します。	P.96
ボイス番号	ノーマル=001~128、D01~D12, off TG300B=001~128、D01~D10	各トラックのボイス番号を設定します。	P.97
スタイル番号 スタイルメモリー セクション	000:off、001~100 Usr, Pre Intro, MainA, MainB, FillAA, FillBB, FillAB, FillBA, Ending	バックিংを受け持つスタイルを設定します。 ユーザースタイルとプリセットスタイルのどちらを使用するかを設定します。 各スタイルを構成する8つのセクションから1つを選択します。	P.97
コードルート コードタイプ	C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(b5), dim, aug, sus4, Madd9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(b5), 7(#5), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7sus4, 7(#11), --- (THRU)	パターンを演奏するコードルートを設定します。 パターンを演奏するコードタイプを設定します。	P.98
フィンガードコード	off、on	フィンガードコード機能を使うかどうかを設定します。	P.99

- ・ソングレコーディングは、現在選ばれているソングに対して演奏を録音するモードです。
- ・ソングプレイから **RECORD** を押した状態をレコーディングスタンバイといい、録音に関するパラメーターを設定できる状態になります。
- ・レコーディングスタンバイで各パラメーターを設定した後、レコーディングモードを設定して録音を開始します。
- ・ **F6** (Real) ~ **F8** (Punch) でレコーディングの方法を選択します。
  - ・ **F6** (Real) を押すとリアルタイムレコーディングを選択できます。( P.135)
  - ・ **F7** (Step) を押すとステップレコーディングを選択できます。( P.140)
  - ・ **F8** (Punch) を押すとパンチレコーディングを選択できます。( P.148)
- ・リアルタイムレコーディングかパンチレコーディングを選択したとき、 **F1** (AllTr) を押すとすべてのシーケンストラック(TR1 ~ TR16)に一齐録音できる状態になります。( P.134)

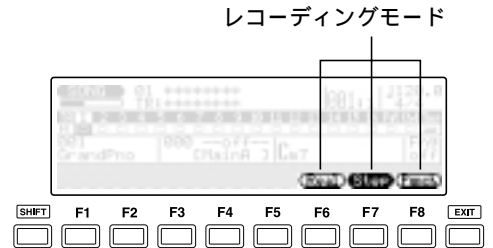
- ・ソングのデータは、電源を切るとすべて消えてしまいます。録音されたソングデータは、ディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)

1. ソングプレイで録音を行うソングを選びます。
2. **RECORD** を押します。  
サブモードのレコーディングスタンバイの画面になります。
3. レコーディングモード、レコーディングトラックをはじめ、各パラメーターを設定します。
4. **RUN** を押して、レコーディングを開始します。
5. **STOP** を押すと、レコーディングが終了し、ソングプレイに戻ります。

- ・レコーディングスタンバイで **RECORD** をもう一度押すと、ソングプレイに戻ります。
- ・システムモードがTG300Bの場合、レコーディングトラックにPat(パターントラック)やChd(コードトラック)を選んで **RECORD** を押してもレコーディングスタンバイには入れません。

ここではレコーディングスタンバイでのみ表示される1~4のパラメーターについて説明します。それ以外のパラメーターの設定については、「ソングプレイ」をご覧ください。( P.94)

## 1.レコーディングモード



- レコーディングの方法を選択します。

- ・ **F6** (Real) : リアルタイムレコーディング  
演奏をリアルタイムに録音するレコーディングモードです。( P.135)

- ・ **F7** (Step) : ステップレコーディング  
音符の音程、長さ、強さなどを一つずつ指定しながら演奏データを入力していくレコーディングモードです。( P.140)

- ・ **F8** (Punch) : パンチレコーディング  
録音開始位置と録音終了位置をあらかじめ指定し録音を行うことで、リズム感を損なわないよう気に入らない部分のみ再録音できるレコーディングモードです。( P.148)

- ・レコーディングスタンバイで、 **F6** (Real)、 **F7** (Step)、 **F8** (Punch) の中から必要なレコーディングモードを選択します。

- ・リアルタイムレコーディングまたはパンチレコーディングを選んだときは、 **F1** (AllTr) が表示され、レコーディングトラックに、すべてのシーケンストラック(TR1 ~ TR16)を選択することができます。( P.134)
- ・パターントラックやコードトラックの録音データの修正は、ステップレコーディングで行います。( P.144,146)

## 2.レコーディングトラック

レコーディングトラック



- レコーディングを行うトラックを設定します。

- TR1 ~ TR16 シーケンストラック1 ~ 16
- Pat パターントラック
- Chd コードトラック


## 8.ソングレコーディング

- ・録音を行いたいトラック番号にカーソルを移動します。  
選択されたトラック番号は反転表示されます。
- ・Tmp(テンポトラック)へのデータの入力、ソングエディットで行います。( P.153)
- ・システムモードがTG300Bのときは、Pat(パターントラック)やChd(コードトラック)には録音できません。

### 3.拍子



- ・レコーディングを行うソングに拍子を設定します。
- ・拍子は全トラック共通で、ソングにデータが入っていないときのみ設定することができます。たとえば、トラック1の1~24小節を6/8拍子でレコーディングすると、1~24小節は全てのトラックが6/8拍子になり、後から拍子を変更することはできなくなります。
- ・ソングにデータが入っていても、メジャーを曲の最後に移動すると、新たに拍子を設定することができます。上の例では、メジャーを25に設定すると拍子の変更ができ、変拍子のソングを作ることができます。

 1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

1. カーソルを拍子に移動します。
2. ダイヤルまたは **DEC** / **INC** で値を設定します。

### 4.オールトラック



- ・オールトラックは、リアルタイムレコーディングまたはパンチレコーディングのときにだけ設定することができます。
- ・オールトラックを設定すると全てのシーケンストラック(TR1~TR16)がレコーディングトラックになり、複数のMIDIチャンネルを含む演奏データを一度に録音することができます。

その際、各データはMIDIチャンネルと同じ番号のトラックに振り分けられて録音されます。

- ・オールトラックレコーディングは、外部シーケンサーやコンピューターから複数パートの演奏データをリアルタイムに録音(コピー)する時や、MIDIギターなど複数のMIDIチャンネルを出力するMIDI機器の演奏を録音するときなどに便利です。

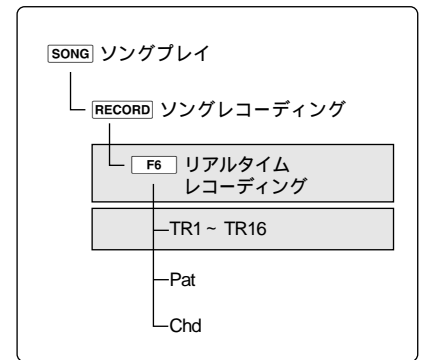
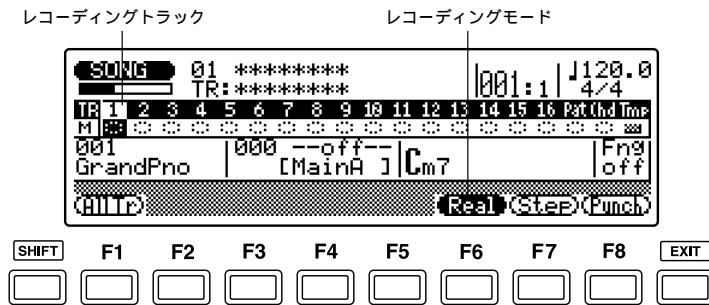
1. レコーディングスタンバイで、リアルタイムレコーディングかパンチレコーディングを選択します。
2. **F1** (AllTr)を押すと、表示が **AllTr** になり、レコーディングトラックにオールトラックが設定されます。
3. もう一度 **F1** (AllTr)を押すと、表示が再び **AllTr** に戻り、オールトラックが解除されます。

**AllTr** レコーディングトラックにオールトラックが設定されていない状態です。

**AllTr** レコーディングトラックにオールトラックが設定されています。

- ・外部シーケンサーやコンピューターから演奏情報をリアルタイムに録音(コピー)する場合は、MIDIシンクやMIDIコントロールなどの設定を確認してください。( P.244)
- ・パターントラックやコードトラックが選ばれているときは、オールトラックレコーディングはできません。

## リアルタイムレコーディング：シーケンストラック(TR1～TR16)



- ・シーケンストラックに、鍵盤やコントローラーを使った演奏をリアルタイムに録音します。
- ・外部シーケンサーやコンピューターなどの演奏をリアルタイムに録音します。

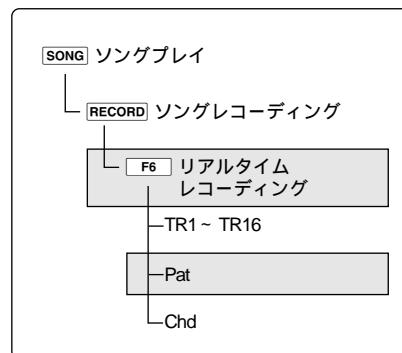
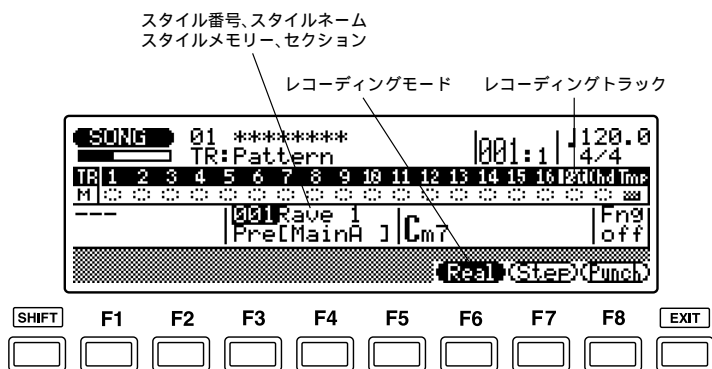
1. ソングプレイから **RECORD** を押して、レコーディングスタンバイにします。
2. **F6** (Real) を押して、リアルタイムレコーディングを選択します。
3. カーソルを移動し、レコーディングトラックに TR1 ～ TR16 のいずれかを選びます。
4. **RUN** を押します。  
**RUN** の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。
5. 鍵盤やコントローラーを使って演奏します。
6. **STOP** を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。

- ・鍵盤やコントローラーはそれぞれ別トラックに録音をして、仕上がった状態でソングジョブのミックストラック( P.175)を使って1つのトラックにまとめるとうまく録音できます。(録音時にはトラックトランスミットチャンネルのTGチャンネルは同一チャンネルにそろえてください)
- ・クリックモードをrecに設定していると、レコーディングの際にクリック音が鳴ります。( P.244)
- ・リアルタイムレコーディングは、常にリブレース(レコーディングが済んだ小節に、再度レコーディングを行うと、古いデータが消え新しいデータに置き替わってしまう)状態になります。

- ・大切なデータを誤って消してしまったときは、ソングジョブの「00 アンドゥー/リドゥー(Undo/Redo)」でアンドゥーを実行すると直前のレコーディングが無効になり、消えたデータが戻ってきます。( P.162)
- ・スタイルが設定されていると録音開始と同時に選ばれているパターンが演奏されます。パターンの演奏が必要ないときは、スタイル番号000を選んでください。
- ・スタイルのセクションに Ending が設定されていると、録音が1～8小節で終了します。その場合は、セクションを Ending 以外の設定にしてください。
- ・複数チャンネルのMIDIデータを同時にレコーディングする場合は、**F1** (All Tr)を押してオールトラックレコーディングを設定してください。( P.134)
- ・リアルタイムレコーディングでは、シーケンストラックに、システムエクスクルーシブ情報をメモリーが許す限り録音することができます。この機能を使うと、本機をMIDIデータファイラーとして使用することもできます。



## リアルタイムレコーディング：パターントラック(Pat)



- ・パターントラックに、スタイルメモリー、スタイル番号、セクションをリアルタイムに録音します。
- ・パターンは、スタイルメモリー、スタイル番号とセクションを指定することにより演奏させることができます。



- ・スタイルメモリー  
Usr(ユーザーメモリー)、  
Pre(プリセットメモリー)
- ・スタイル番号  
000(スタイルoff)、001 ~ 100
- ・セクション  
Intro、MainA、MainB、FillAA、FillBB、  
FillAB、FillBA、Ending  
セクションは、数小節の演奏後に、自動的に別のセクションに移行する機能があります。  
Intro MainA FillAA MainA  
FillBB MainB FillAB MainB  
FillBA MainA Ending 停止



1. ソングプレイから **RECORD** を押して、レコーディングスタンバイにします。
2. **F6** (Real) を押して、リアルタイムレコーディングを選択します。
3. カーソルを移動し、レコーディングトラックに Pat を選びます。
4. **RUN** を押します。  
**RUN** の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。カーソルは自動的にスタイル番号に移動します。

5. カーソルをスタイルメモリー、スタイル番号、セクションに移動し、ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で設定します。

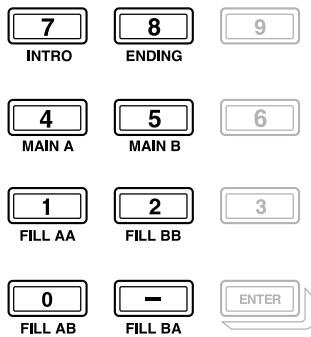
録音はメジャー単位で行われ、メジャーが切り替わる時に設定したスタイルメモリー、スタイル番号、セクションが録音されます。ですからパターントラックのリアルタイムレコーディングでは、いつも次のメジャーに録音したいスタイル番号とセクションを選んで設定するという状態になります。

6. **STOP** を押すと録音を終了し、ソングプレイに戻ります。

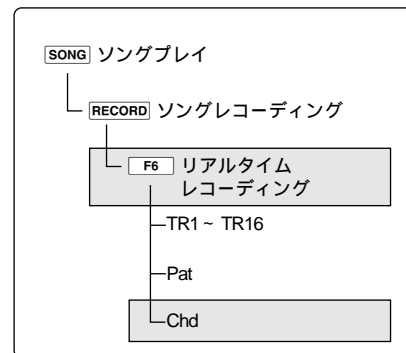
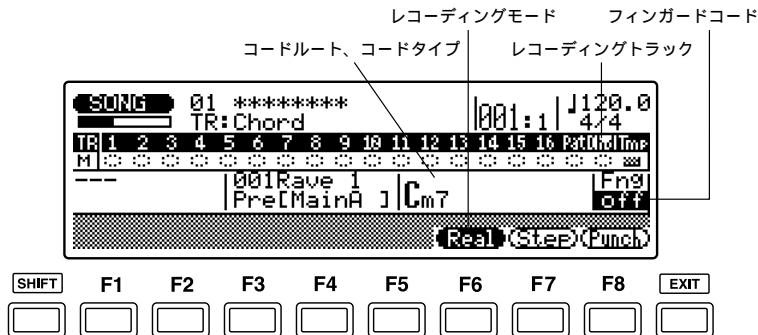


- ・テンポはなるべく遅くしたほうが正確に録音ができます。
- ・ソングの最後の部分は必ずエンディングセクションを録音してください。  
エンディングセクション以外で録音を終了した場合は、パターントラックのステップレコーディングで最終小節にエンドマークを入力してください。エンドマークがないと、曲が終了しません。( P.145)
- ・レコーディングされたデータは、パターントラックのステップレコーディングで、1小節ずつディスプレイで確認や修正を行うことができます。( P.144)
- ・クリックモードを **rec** に設定していると、レコーディングの際にクリック音が鳴ります。( P.244)
- ・リアルタイムレコーディングは、常にリブレース(レコーディングが済んだ小節に、再度レコーディングを行うと、古いデータが消え新しいデータに置き替わってしまう)状態になります。

- ・大切なデータを誤って消してしまったときは、ソングジョブの「00 アンドゥー/リドゥー (Undo/Redo)」でアンドゥーを実行すると直前のレコーディングが無効になり、消えたデータが戻ってきます。( P.162)
- ・録音中のパターンデータは、MIDI OUT端子からパターンモードのトラックトランスミットチャンネルで設定されたMIDIチャンネルで出力されます。  
このとき、同じMIDIチャンネルに設定されているシーケンストラックのデータとパターンデータはマージ(ミックス)されます。
- ・セクションにカーソルがあるとき、テンキーでセクションが切り替えられます。



## リアルタイムレコーディング：コードトラック(Chd)



・コードトラックに、コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベースをリアルタイムに録音します。

- ・フィンガードコード  
必要に応じて任意に設定
- ・コードルート  
C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B  
(黒鍵音は異名同音処理されます。)
- ・コードタイプ  
M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(b5), dim, aug, sus4, Madd9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(b5), 7(#5), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7sus4, 7(#11), --- (THRU)  
それぞれのコードについて、オンベース、オリジナルベースを設定することができます。

1. ソングプレイから **RECORD** を押して、レコーディングスタンバイにします。
2. **F6** (Real) を押して、リアルタイムレコーディングを選択します。
3. カーソルを移動し、レコーディングトラックに Chd を選びます。
4. **RUN** を押します。  
**RUN** の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。カーソルは自動的にコードルート、コードタイプへ移動します。
5. コードを設定します。  
鍵盤のC1 ~ B1を押してコードルートを設定します。

鍵盤のC2 ~ D#4を押してコードタイプを設定します。

**SHIFT** を押しながら鍵盤のC1 ~ B1を押してオンベースを設定します。

**SHIFT** を押しながら鍵盤のC1 ~ B1と鍵盤のC2 ~ D#4を続けて押してオリジナルベースを設定します。

フィンガードコードをオンにすると、鍵盤からの和音入力ができます。

6. 入力したいタイミングで **ENTER** を押します。

コード表示の点滅がストップし、コードがレコーディングされます。

コードのデータは **ENTER** を押したタイミングにレコーディングされます。コードの表示が点滅している間は、データはレコーディングされていません。

コードは基本的には1拍単位でレコーディングされます。しかし、**ENTER** を押すタイミングによって16分音符または8分音符のシンクペーション付きで入力することも可能です。



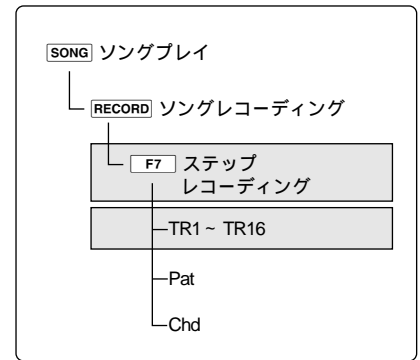
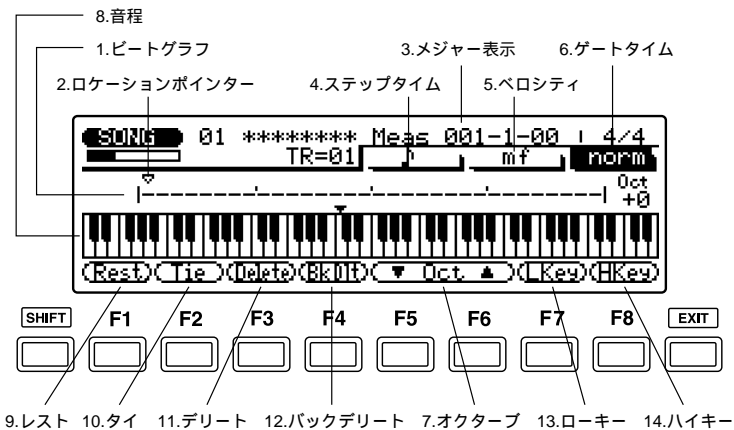
リアルタイムレコーディングで入力されたコードトラックの状態

7. **STOP** を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。



- ・フィンガードコードをオンにすると、鍵盤で和音を弾くことでコードルートとコードタイプを一度に入力することができます。( P.246)  
たとえば、右手で和音を弾きながら、左手でフィンガードコードゾーンのローキーより下の鍵盤を1音押さえると、オンベースが入力できます。また右手で和音を押さえながら、左手でもローキーより下の鍵盤で和音を押さえると、オリジナルベースを入力することができます。( P.247)
- ・クリックモードを `rec` に設定していると、レコーディングの際にクリック音が鳴ります。( P.244)
- ・特にテンポはなるべく遅くしたほうが正確に録音ができます。
- ・レコーディングされたデータは、コードトラックのステップレコーディングで1拍ずつディスプレイで確認や修正を行うことができます。( P.146)
- ・リアルタイムレコーディングは、常にリブレース(レコーディングが済んだ小節に、再度レコーディングを行うと、古いデータが消え新しいデータに置き替わってしまう)状態になります。
- ・大切なデータを誤って消してしまったときは、ソングジョブの「00 アンドゥー/リドゥー (Undo/Redo)」でアンドゥーを実行すると直前のレコーディングが無効になり、消えたデータが戻ってきます。( P.162)
- ・録音中のパターンデータは、MIDI OUT端子からパターンモードのトラックトランスミットチャンネルで設定されたMIDIチャンネルで出力されます。このとき、同じMIDIチャンネルに設定されているシーケンストラックのデータとパターンデータはマージ(ミックス)されます。

## ステップレコーディング：シーケンストラック(TR1～TR16)



- ・シーケンストラックに、鍵盤、テンキー、ダイヤルなどを使いながら、1ステップずつ音符の長さ、強さ、音程などを指定し、ノートデータを入力します。
- ・ステップレコーディングディスプレイに入ると、ディスプレイには1小節分または4拍分のビートグラフが表示されます。
- ・ビートグラフには、現在の入力位置を示す三角形のロケーションポインターがあります。カーソルをロケーションポインターに移動し、ダイヤルや **DEC** / **INC** を使ってビートグラフの中の任意のポイントを自由に選ぶことができます。
- ・ロケーションポインターをビートグラフの右端まで進めると、画面が切り替わり次のメジャーまたはビートが表示されます。



1. ソングプレイから **RECORD** を押して、レコーディングスタンバイにします。
2. **F7** (Step) を押して、ステップレコーディングを選択します。
3. カーソルを移動し、レコーディングトラックに TR1 ~ TR16 のいずれかを選びます。
4. **RUN** を押します。  
シーケンストラックのステップレコーディング画面になります。
5. カーソルをロケーションポインターに移動し、**◀** **▶** のカーソルボタン、ダイヤル、**DEC** / **INC** などを使って、音符を入力する位置に移動します。

6. テンキー、カーソルボタン、ダイヤル、**DEC** / **INC** を使って、ステップタイム、ベロシティ、ゲートタイムを設定し、鍵盤で単音や和音を入力します。

- F1** (Rest) は休符を入力します。
- F2** (Tie) はタイを入力します。
- F3** (Delete) はロケーションポインターの位置の音符を削除します。
- F4** (BkDlt) はロケーションポインターの直前の音を削除します。
- F5** (Oct  $\downarrow$ )、**F6** (Oct  $\uparrow$ ) は鍵盤の範囲 (C1 ~ C6) よりも低い音や高い音を入力します。

7. **STOP** を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。



- ・和音の入力は、構成音の1つを押えたまま他の音を1つずつ押えると簡単に入力できます。これは別々に押えた鍵盤をすべて離れたタイミングで和音が入力されるからです。
- ・ベロシティは強い、普通、弱い3通りくらいで大まかに入力し、入力後にソングジョブのモディファイベロシティやクレッシェンドを使うと細かく補正ができます。( P.166,168)
- ・ビートグラフには、各コントローラーのデータは表示されません。
- ・ステップレコーディングでは、コントローラーのデータは入力できません。コントローラーのデータはソングエディットのインサートで入力します。( P.158)

次に、シーケンストラックのステップレコーディング画面に表示されるパラメーターや、**F1** (Rest) ~ **F8** (H Key) の機能について説明します。



## 4.ステップタイム



- ダイアル、**DEC** / **INC** および **SHIFT** + テンキー **ENTER** で、入力する音符や休符の長さを設定します。
- 001 ~ 999クロックまでの音符をクロック単位で設定できます。
- テンキーから直接入力できるステップタイムは以下の通りです。

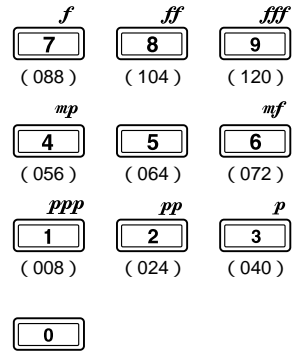


- 任意の音符を選んだ後にテンキー **0** (.) を1回押すと付点音符が、2回押すと複付点音符が設定できます。

## 5.ペロシティ



- ダイアル、**DEC** / **INC** および **SHIFT** + テンキー **ENTER** で、入力する音符のペロシティ(強弱)を設定します。
- 001 ~ 127までの値と、kbd(鍵盤で入力したペロシティ値)で設定できます。
- テンキーから直接入力できるペロシティは次の通りです。



鍵盤で入力したペロシティ値

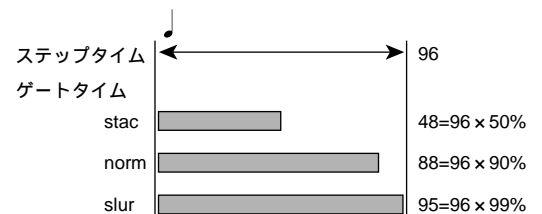
- 強弱の指定がない場合の入力は、mf(072)を使用すると良いでしょう。

## 6.ゲートタイム



- 入力する音符のスラーやスタッカートの音価を設定します。
- ゲートタイムとは、鍵盤を押してから離すまでの時間をクロックで示したものです。音符の長さを示すステップタイムに対して、音符が実際に演奏された時間を示します。つまりステップタイムに対してゲートタイムが短ければスタッカートになり、十分長ければスラーになるというわけです。
- ステップレコーディングで設定できるゲートタイムは以下の通りです。

- stac(スタッカート) 入力する音符のゲートタイムをステップタイムの50%の長さにします。
- norm(ノーマル) 入力する音符のゲートタイムをステップタイムの90%の長さにします。
- slur(スラー) 入力する音符のゲートタイムをステップタイムの99%の長さにします。



## 7.オクターブ

- ・ **F5** (Oct)、**F6** (Oct) を使って、入力する音符の音程を、1オクターブ単位で上下します。
- ・ 鍵盤の範囲(C1~C6)よりも低い音や高い音を入力する場合に使います。
- ・ -3~-+0~+3oct の範囲で設定することによりC-2 ~ C8 まで入力できます。

## 8.音程

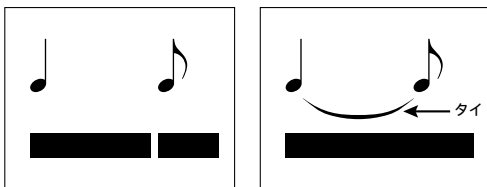
- ・ 音程の入力は、鍵盤で行います。
- ・ 単音だけでなく、和音の入力も可能です。
- ・ 鍵盤を弾くとその音程で発音し、離れた瞬間に音符が入力されます。入力後ロケーションポインターが設定したステップタイム分だけ移動します。
- ・ 和音の入力は、構成音の1つを押えたまま他の音を1つずつ押えると簡単に入力できます。

9. **F1** (Rest) : レスト

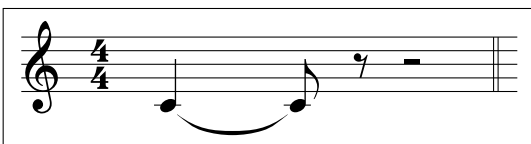
- ・ ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ロケーションポインターが進みます。(ビートグラフには表示されません)
- ・ たとえば4分休符を入力するときは、ステップタイムで4分音符を設定して **F1** を押します。すると4分休符が入力され、ロケーションポインターが先に進みます。

10. **F2** (Tie) : タイ

- ・ 入力されている音符に対してタイを入力します。
- ・ **F2** (Tie) を押すと、直前に入力した音符のステップタイムに、現在設定しているステップタイムを加えて音符の長さを伸ばします。



- ・ 楽譜のようにドの音のタイを入力するには、まずステップタイムを4分音符にしてドの音を入力します。つぎにステップタイムを8分音符に変えて **F2** (Tie) を押します。すると4分音符のドの音の長さが8分音符分だけ伸び、タイが入力されます。(ビートグラフには表示されません)

11. **F3** (Delete) : デリート

- ・ ロケーションポインターのある位置のデータを削除します。
- ・ 不要な音符の位置にロケーションポインターを移動し、**F3** (Delete) を押すと、そのタイミングにある音符を消すことができます。

12. **F4** (BkDlt) : バックデリート

- ・ ロケーションポインターをステップタイム分だけ戻し、戻った位置にあるデータを削除します。
- ・ 間違った音符を入力したとき、ステップタイムを変えずに **F4** (BkDlt) を押すと、ロケーションポインターがその位置に戻って間違った音符を削除し、すぐに再入力できる状態になります。

13. **F7** (LKey) : ローキー

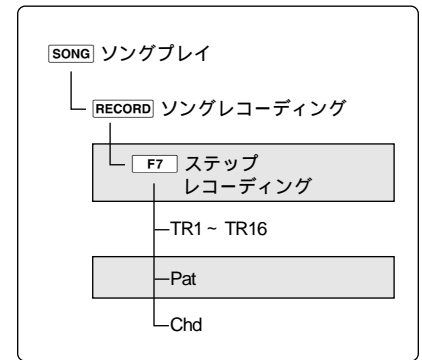
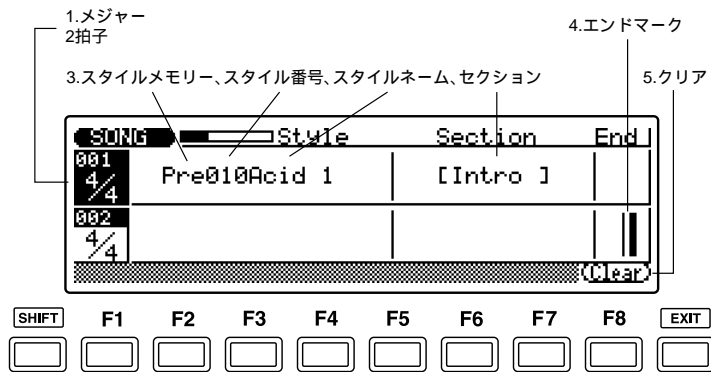
- ・ **F7** (LKey) を押すと、「LKey」の表示が反転表示し、ディスプレイに表示されている鍵盤のC3(中央のド)の位置が2オクターブ右へずれ、表示される鍵盤の範囲が低音域側に移動します。
- ・ **F5** (Oct) を使っての入力時に便利です。
- ・ もう一度 **F7** (LKey) を押すと、「LKey」の表示が元に戻り、ディスプレイ内の鍵盤のC3の位置が元に戻ります。

14. **F8** (HKey) : ハイキー

- ・ **F8** (HKey) を押すと、「HKey」の表示が反転表示し、ディスプレイに表示されている鍵盤のC3(中央のド)の位置が2オクターブ左へずれ、表示される鍵盤の範囲が高音域側に移動します。
- ・ **F6** (Oct) を使っての入力時に便利です。
- ・ もう一度 **F8** (HKey) を押すと、「HKey」の表示が元に戻り、ディスプレイ内の鍵盤のC3の位置が元に戻ります。



## ステップレコーディング：パターントラック(Pat)



- ・パターントラックに、拍子、スタイルメモリー、スタイル番号、セクション、エンドマークを入力します。また後で変更や修正が生じたときもこの画面で作業を行います。
- ・パターントラックにリアルタイムレコーディングで入力されたデータもこの画面で修正を行います。
- ・ディスプレイには上下に2小節分のデータが表示され、メジャーが進むにつれ画面がスクロールします。各メジャーには、拍子、スタイルメモリー、スタイル番号、セクション、エンドマークの5つのデータを入力するためのエリアがあり、カーソルを移動しながらダイヤル、**DEC** / **INC**などでデータを入力したり修正することができます。
- ・パターンは、スタイルメモリー、スタイル番号とセクションを指定することにより演奏させることができます。



- ・スタイルメモリー  
Usr (ユーザーメモリー)  
Pre (プリセットメモリー)
- ・スタイル番号  
000 (スタイルoff)、  
001 ~ 100
- ・セクション  
Intro、MainA、MainB、  
FillAA、FillBB、FillAB、  
FillBA、Ending
- ・セクションには、数小節の再生後に、自動的に別のセクションに移行する機能があります。  
Intro      MainA      FillAA      MainA  
FillBB      MainB      FillAB      MainB  
FillBA      MainA      Ending      停止
- ・エンドマーク      曲の終了位置



1. ソングプレイから **RECORD** を押して、レコーディングスタンバイにします。
2. **F7** (Step)を押して、ステップレコーディングを選択します。
3. カーソルを移動し、レコーディングトラックに Pat を選びます。
4. **RUN** を押します。  
ディスプレイがパターントラックのステップレコーディング画面になります。
5. カーソルボタンの **▲** / **▼** で、データを入力、修正したいメジャーにカーソルを移動します。
6. カーソルを、拍子、スタイルメモリー、スタイル番号、セクション、エンドマークの入力位置に移動し、ダイヤル、**DEC** / **INC** でデータを設定します。  
スタイル番号は、テンキー **ENTER** でも入力することもできます。  
**F8** (Clear)を押すと、カーソル位置のデータを消去できます。
7. **STOP** を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。

次に、パターントラックのステップレコーディング画面に表示されるパラメーターや、**F8** (Clear) の機能について説明します。

### 1.メジャー

- ・データを入力、修正したいメジャーを、**◀◀** / **▶▶** または **▲** / **▼** で選択します。

### 2.拍子

- ・メジャーごとに拍子を設定できます。
- ・ここでの拍子の設定は、ソングプレイで表示されるメジャーとビートや、コードトラックのステップレコーディングで表示されるコード入力画面に反映されます。
- ・シーケンストラックにすでに演奏データが入力されている場合は、ここで拍子を変えても変えた拍子に影響されず、レコーディングしたデータのままで演奏されます。
- ・設定できる拍子は、1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4です。

### 3.スタイルメモリー、スタイル番号、セクション

- ・スタイルメモリー、スタイル番号、セクションをメジャー単位で設定します。
- ・同じスタイル、セクションが続く場合は、設定を省くことができます。
- ・スタイルメモリー、スタイル番号、セクションを全く入力しない場合は、ソングプレイで選ばれているスタイルメモリー、スタイル番号、セクションが選ばれます。

### 4.エンドマーク

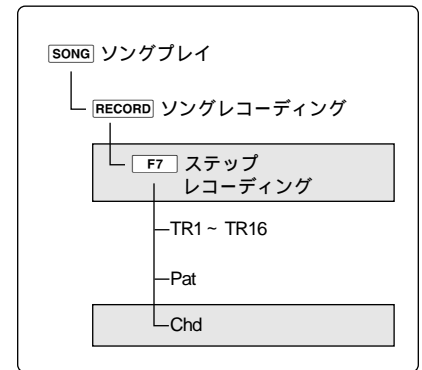
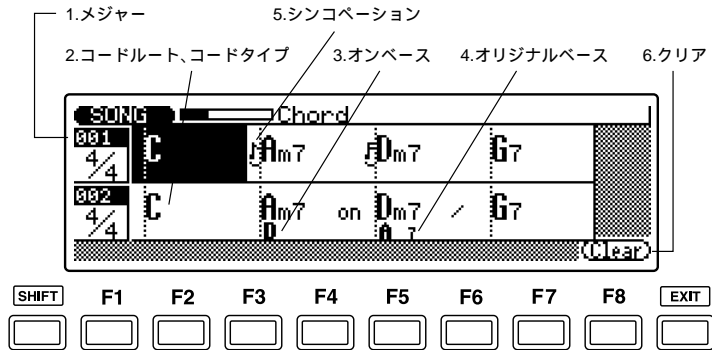
- ・エンドマークは、曲の終了位置を設定します。エンドマークから後のメジャーに入力されているデータは、全て演奏されません。
- ・パターントラックに、スタイルメモリー、スタイル番号、セクションを入力すると、曲の最後の部分にエンドマークが必要です。エンドマークを入力しないとソングは終了せず、**STOP** が押されるまで演奏し続けます。ただし、曲の最後の部分にエンディングセクションを入力したときは、エンドマークは必要ありません。
- ・パターントラックに、スタイルメモリー、スタイル番号、セクションを入力していない場合でも、エンドマークを入力すると、ソングを終了させることができます。

・特殊な使い方としては、チェーンプレイなどで複数のソングをブレイクしながら連続演奏したいときにエンドマークを利用することができます。

### 5. **F8** (Clear) : クリア

- ・パターントラックのカーソル位置に設定された、スタイルメモリー、スタイル番号、セクション、エンドマークを消去します。

## ステップレコーディング：コードトラック(Chd)



- ・コードトラックに、コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース、シンコペーションを入力します。また後で変更や修正が生じたときもこの画面で作業を行います。
- ・コードトラックにリアルタイムレコーディングで入力されたデータもこの画面で修正を行います。
- ・ディスプレイには上下に2小節分のデータが表示され、メジャーが進むにつれ画面がスクロールします。各メジャーには、ビートごとにデータを入力するためのエリアがあり、カーソルを移動しながら鍵盤と **[SHIFT]** ボタンでデータを入力したり修正することができます。( P.36)
- ・フィンガードコードをオンにすると、鍵盤で和音を弾くことでコードルートとコードタイプを一度に入力することができます。( P.37)  
右手で和音を弾きながら、左手でフィンガードコードゾーンのローキーより下の鍵盤を1音押さえると、オンベースが入力できます。また右手で和音を押さえながら、左手でもローキーより下の鍵盤で和音を押さえると、オリジナルベースを入力することができます。( P.37)



- ・コードルート  
C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B  
(黒鍵音は異名同音処理されます。)
- ・コードタイプ  
M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(♭5), dim, aug, sus4, Madd9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(♭5), 7(#5), 7(♭9), 7(#9), 7(13), 7(♭13), 7sus4, 7(#11), --- (THRU)  
それぞれのコードについて、オンベース、オリジナルベースを設定することができます。
- ・シンコペーション  
8分音符、16分音符



1. ソングプレイから **[RECORD]** を押して、レコーディングスタンバイにします。
2. **[F7]** (Step)を押して、ステップレコーディングを選択します。
3. カーソルを移動し、レコーディングトラックに Chd を選びます。
4. **[RUN]** を押します。  
**[RUN]** の上のランプが点灯し、ディスプレイがコードトラックのステップレコーディング画面になります。
5. カーソルボタンで、入力したいメジャーのビートにカーソルを移動し、コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース、シンコペーションを入力します。  
データを消去するには、消去したいデータにカーソルを移動し、**[F8]** (Clear)を押します。
6. **[STOP]** を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。

次に、コードトラックのステップレコーディング画面に表示されるパラメーターや、**F8** (Clear)の機能について説明します。

### 1.メジャー

- ・カーソルボタン **◀◀** / **▶▶** または **▲** / **▼** でデータを入力するメジャーを選択します。

### 2.コードルート、コードタイプ

- ・コードルート、コードタイプをビートごとに入力します。( P.36)
- ・同じコードが続く場合は、設定を省くことができます。
- ・フィンガードコード機能を使ってコードを入力することもできます。( P.37)

### 3.オンベース

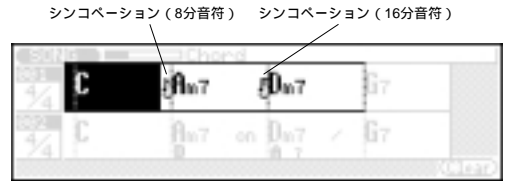
- ・ベース用のコードルートを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、設定した音に固定します。
- ・コードごとに設定することができます。( P.33)
- ・オンベースを入力したい小節で、コードルートとコードタイプを設定後、**SHIFT** を押しながらオンベースを鍵盤(C1 ~ B1)で入力します。

### 4.オリジナルベース

- ・ベース用のコードルートとコードタイプを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのコードの構成音にします。
- ・コードごとに設定することができます。( P.33)
- ・オリジナルベースを入力したい小節で、コードルートとコードタイプを設定後、**SHIFT** を押しながらオリジナルベースのコードルートとコードタイプを入力します。

### 5.シンコペーション

- ・シンコペーションとは、コード切り替えのタイミングを1つ前の拍に移動する設定です。
- ・シンコペーションを設定したいコードにカーソルを移動し、テンキーの **4** またはテンキーの **5** を押しと入力されます。また **4** 、 **5** を押すたびに、シンコペーションの設定と解除が交互に選択されます。
- ・♪ **4** ) コード切り替えのタイミングを8分音符分だけ1つ前の拍へ移動させます。
- ・♪ **5** ) コード切り替えのタイミングを16分音符分だけ1つ前の拍へ移動させます。

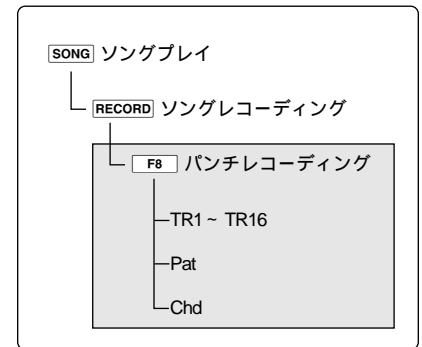
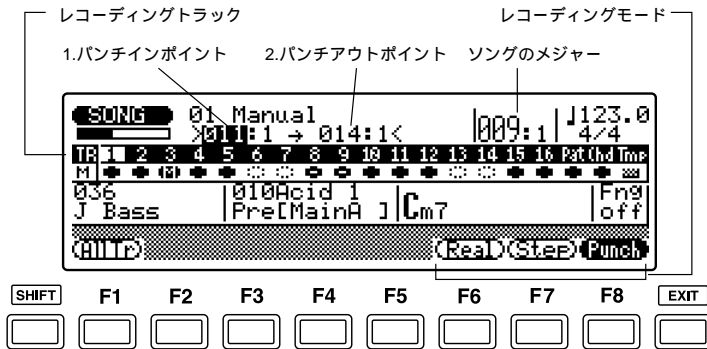


- ・コードが入力されていないとシンコペーションは設定できません。

### 6. **F8** (Clear) : クリア

- ・コードトラックに設定されている、コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース、シンコペーションの設定を消去します。
- ・カーソルを消去したいコードに移動し、**F8** (Clear) を押すと、設定が消去されます。

## パンチレコーディング



- ・パンチレコーディングとは、パンチインポイントとパンチアウトポイントをあらかじめ設定し、その範囲内をリアルタイムレコーディングするレコーディングの方法です。
- ・パンチレコーディングを行うと、録音したデータの一部分だけを、リズム感を損なわないよう再録音することができます。
- ・レコーディングスタンバイで、パンチレコーディングを選択すると、パンチインポイントとパンチアウトポイントが表示されます。ここで設定されたメジャー、ビートが、レコーディング開始小節と終了小節になります。
- ・パンチレコーディングは、パンチインポイント、パンチアウトポイントの設定以外は、リアルタイムレコーディングと全く同じ操作です。録音上の注意などについては、リアルタイムレコーディングをご覧ください。( P.135 ~ 139)



1. ソングプレイから **RECORD** を押して、レコーディングスタンバイにします。
2. **F8** (Punch) を押して、パンチレコーディングを選択します。
3. カーソルを移動し、レコーディングトラックに TR1 ~ TR16、Pat、Chd のいずれかを選びます。
4. カーソルを移動し、パンチインポイントとパンチアウトポイントを設定します。
5. カーソルを移動し、ソングの再生開始メジャーを設定します。
  - ・このとき、パンチインポイントの数小節手前のメジャーを選ぶと良いでしょう。

6. **RUN** を押します。
  - ・**RUN** の上のランプが点滅し、設定したメジャーから再生が始まります。そしてパンチインポイントになると録音に切り替わります。
7. 鍵盤やコントローラーなどを使って演奏します。パンチアウトポイントをすぎると再生に戻ります。
8. **STOP** を押すとソングプレイに戻ります。

次に、パンチインポイント、パンチアウトポイントについて説明します。

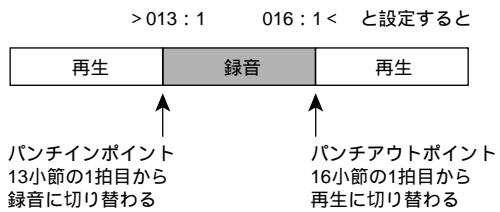
## 1.パンチインポイント

- ・パンチレコーディングにおいて、実際に録音を開始する曲中の位置です。
- ・メジャーと、ビートで設定します。

## 2.パンチアウトポイント

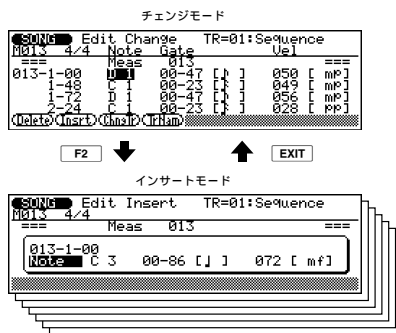
- ・パンチレコーディングにおいて、実際に録音を終了する曲中の位置です。
- ・メジャーと、ビートで設定します。

- 以下のようにパンチインポイントとパンチアウトポイントを設定した場合の実際の録音再生の関係を図示します。

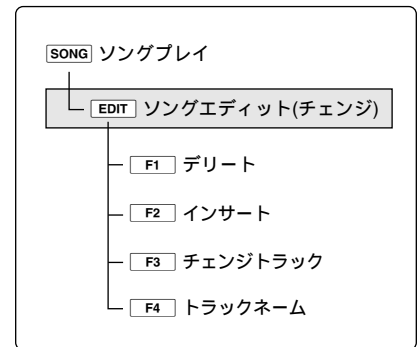
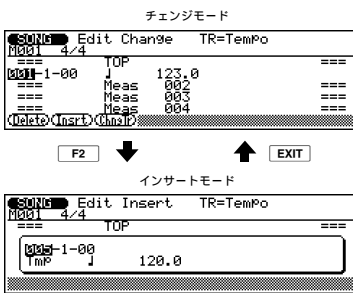


## 9.ソングエディット

シーケンストラックのエディット



テンポトラックのエディット



- ・ソングエディットでは、シーケンストラック(TR1～TR16)やテンポトラック(Tmp)に記録されているデータを、イベント単位で細かくエディット(チェンジ)したり、新たに挿入(インサート)したりすることができます。
- ・ソングエディットは、リアルタイムレコーディングやステップレコーディングで録音したデータの修正や、ステップレコーディングで入力できないデータの入力に便利なモードです。
- ・ソングエディットでは、すでに記憶されているデータを変更する「チェンジモード」と、新たにデータを追加挿入する「インサートモード」の2つのサブモードがあります。
- ・シーケンストラックを選んでソングエディットに入ったときの画面は、データの変更作業を行うチェンジモードの画面です。
  - F1 (Delete)を押すとカーソル位置のデータを削除できます。
  - F2 (Insrt)を押すと7種類のイベントのインサートモードの画面に切り替わります。
  - F3 (ChngTr)を押すとエディットするトラックを変更できます。
  - F4 (TrNam)を押すと選ばれているトラックに名前を設定できます。
- ・テンポトラックを選んでソングエディットに入ったときの画面は、テンポデータの変更作業を行うチェンジモードの画面です。
  - F1 (Delete)を押すと、カーソル位置のデータを削除できます。
  - F2 (Insrt)を押すと、テンポ情報をインサートする画面に切り替わります。
  - F3 (ChngTr)を押すと、エディットするトラックを変更できます。



- ・ソングのデータは、電源を切るとすべて消えてしまいます。エディットされたソングデータは、ディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)
- ・大切なデータは、エディットされる前に、ディスクモードでセーブ操作されることをおすすめします。( P.253)



1. ソングプレイで、エディットしたいトラックにカーソルを移動します。
2. **EDIT** を押してソングエディットに入ります。ソングエディットのチェンジモードの画面になります。
3. チェンジ、インサートの2つのサブモードを切り替えながらエディットを行います。
4. **EXIT** を押すと、ソングプレイに戻ります。

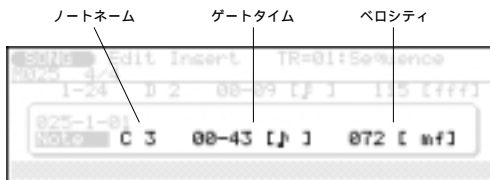


- ・パターントラックやコードトラックからソングエディットには入れません。パターントラック、コードトラックの修正は、ステップレコーディングで行います。( P.144,146)
- ・ソングエディットで大切なデータを誤って消してしまったときは、ソングジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」でアンドゥーを実行すると直前のエディットが無効になり、ソングエディットに入る前の状態に戻ることができます。( P.162)

## ソングで扱えるイベント

ここで説明する、1.ノート~7.システムエクスクルーシブの各イベントは、シーケンストラックのエディット時に扱うことのできるイベントです。8.テンポはテンポトラックのエディット時に扱うことができます。

## 1. ノート(Note)



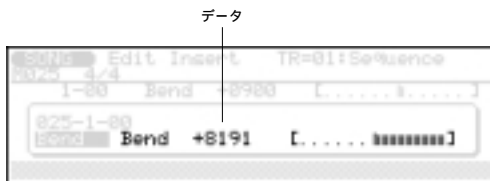
- ・ 音符を示すイベントです。演奏データの大部分を占める、最もポピュラーで重要なイベントです。

**ノートネーム** 音程を、音名で示します。<C-2~G8>

**ゲートタイム** キーを弾いた瞬間から離すまでの時間を拍数とクロック数で示したものです。<00-01~99-95>

**ベロシティ** 鍵盤を弾く強さ(速さ)のことです。<001~127>

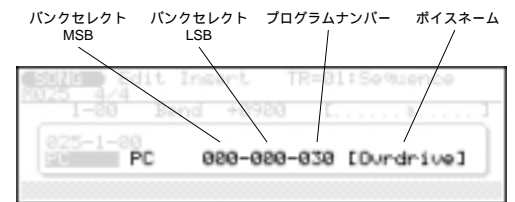
## 2. ピッチベンド(Pitch Bend)



- ・ 音程を連続的に変化させるイベントです。
- ・ ピッチベンドホイールを操作することで出力します。

**データ** ピッチベンドホイールがどれくらい回されたかを数値で示します。右側に値に対応したバーグラフが表示されます。<-8192~+0000~+8191>

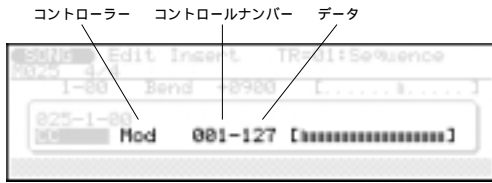
## 3. プログラムチェンジ(Program Change)



- ・ ボイスを切り替えるイベントです。
  - ・ 同一バンク内のボイスを選択するときは、プログラムナンバーを設定します。
  - ・ 異なるバンクのボイスを選択するときは、バンクセレクトMSB、LSBとプログラムナンバーの3つの値を設定します。
  - ・ トラックトランスミットチャンネルのTGチャンネルが10チャンネルに設定されている場合、本機ではバンクセレクトMSB、LSBの値に関係なくドラムボイスが選ばれます。他の音源での再生を目的としたデータを作るときは、MSB、LSBにドラムボイスバンク(XGでは127、000)を選んでください。
  - ・ システムモードの設定によって、ボイスバンクの内容が大きく異なります。バンクセレクトMSB、LSB、プログラムナンバーについては、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.29)
- バンクセレクトMSB、LSB**  
ボイスバンクを切り替えます。  
<バンクセレクトMSB:000~127、バンクセレクトLSB:000~127>
- プログラムナンバー**  
ボイス番号のことです。<001~128>
- ボイスネーム**  
ボイス番号に対応するボイスネームが表示されます。



4. コントロールチェンジ(Control Change)



- ・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す。
- ・コントローラー(モジレーションホイール、フットコントローラーなど)を操作すると出力されます。
- ・コントロールナンバー000「Bank Select MSB」とコントロールナンバー032「Bank Select LSB」は、ここでは設定できません。プログラムチェンジで設定します。

コントローラー

主要なコントローラーには、下の表のような略名が表示されます。

コントロールナンバー

コントローラーを指定するための番号です。 < 000 ~ 127 >

リアルタイムレコーディングで、本機のコントローラー部を操作することにより入力できるのは、001(Mod)、007(Vol)、011(Exp)、016(FC)、064(Sus)の5種類です。

016(FC)はボイスパラメーターやバリエーションエフェクトなどをコントロールするコントロールナンバーとして本体フットコントローラーに設定されています。この画面では016(CC)と表示します。

データ

コントロールナンバーで指定したコントローラーの効果をも、どの程度かけるのかを示します。右側に値に対応したバーグラフが表示されます。 < 000 ~ 127 >

コントロールナンバー	001	004	005	006	007	010	011	016	038	064	065	066	067	071	072	073	074
コントローラー	Mod	CC	PrtT	DatM	Vol	Pan	Exp	CC	DatL	Sus	Prt	Sos	Soft	Harm	RlsT	AtkT	Brgt
コントロールナンバー	084	091	093	094	096	097	098	099	100	101	120	121	123	124	125	126	127
コントローラー	PrtC	Rev	Cho	Vari	DatI	DatD	NRPL	NRPM	RPNL	RPNM	SnOf	RstC	NtOf	OmOf	OmOn	Mono	Poly

\*123(NtOf)は、本機で入力することは出来ません。

5. チャンネルアフタータッチ (Channel After Touch)

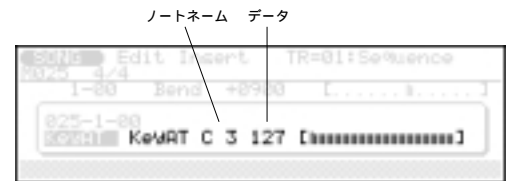


- ・鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。

データ

どの程度鍵盤を押し込んだのかを示します。右側に値に対応したバーグラフが表示されます。 < 000 ~ 127 >

6. ポリフォニックアフタータッチ (Polyphonic After Touch)



- ・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、各鍵ごとに独立したデータを扱います。

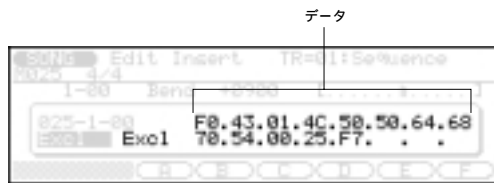
ノートネーム

どの鍵盤から出力したデータなのかを示しています。 < C-2 ~ G8 >

データ

どの程度、鍵盤を押し込んだのかを示しています。右側に値に対応したバーグラフが表示されます。 < 000 ~ 127 >

## 7.システムエクスクルーシブ(System Exclusive)



- ・音源やエフェクトの設定を変えたり、スイッチをリモートコントロールしたり、GMシステムオン、XGシステムオンなど、演奏には直接関係のないシステム関係のイベントです。
- ・入力できるのは16進数でF0とF7を含めて最大16バイトまでのシステムエクスクルーシブです。
- ・チェンジモードの表示は前半の8バイトまで表示されます。9バイトを越えるときはデータにカーソルを移動することで見ることができます。
- ・データの内容については、「第8章 本機を使いこなすために」(P.265)やリストブックの「MIDIデータフォーマット」をご覧ください。

データ システムエクスクルーシブのデータは、F0で始まりF7で終わることがMIDI規格で決められています。  
<16進数で00～7F、F7>

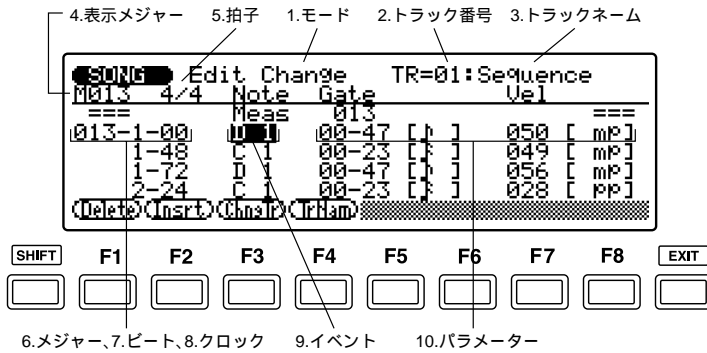
## 8.テンポ(♩)



- ・曲の途中でテンポを変更するイベントです。
- ・曲の頭のテンポはソングプレイの画面でも設定できますが、ソングエディットの設定が優先されます。
- ・テンポを120から100に変更したければ、変更したいポイントにテンポ=100というデータを挿入します。
- ・テンポトラックでのみ扱うことができます。

テンポ 実際に動作するテンポを設定します。<25.0～300.0>

チェンジモード



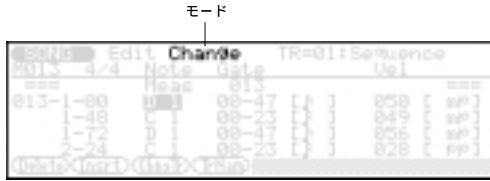
パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.モード	Change, Insert	現在選ばれているサブモードを表示します。	P.155
2.トラック番号	TR=01 ~ 16、Tempo	現在選ばれているトラックのトラック番号を表示します。 F3 を押すとトラック番号を変更できます。	P.155
3.トラックネーム	英数字8文字まで	現在選ばれているトラックのトラックネームを表示します。 F4 を押すとトラックネームを入力できます。	P.155
4.表示メジャー	001 ~ 999	画面に表示しているメジャー番号を表示します。	P.155
5.拍子	表示のみ	現在、カーソルのあるメジャーに設定されている拍子を表示します。	P.156
6.メジャー	001 ~ 999	選んでいるイベントのメジャー位置を変更できます。	P.156
7.ビート	1 ~ 8	選んでいるイベントのビート位置を変更できます。	P.156
8.クロック	00 ~ 95	選んでいるイベントのクロック位置を変更できます。	P.156
9.イベント	Note, Bend, PC, CC, ChAT, KeyAT, Excl, Tmp	演奏データの中の大まかな項目です。カーソルを合わせることでできるイベントは変更が可能です。	P.156
10.パラメーター	イベントごとに異なります。	演奏データの各イベントを構成する要素です。	P.156



- ・チェンジモードでは、レコーディングされた演奏データのパラメーターを変更(修正)します。
- ・カーソル位置のデータを変更すると、ノートイベントでは変更音が、それ以外のイベントはコンという音が鳴ります。
- ・アンドゥーを行うと、ソングエディットに入る前の状態に戻ります。( P.162)
- ・ここでは、次の3種類の作業ができます。
- ・各イベントのパラメーター変更( P.156)  
イベントのパラメーターを修正したり変更することができます。  
たとえば、音程、ゲートタイム、ベロシティを1音ずつ変更できます。
- ・イベントのタイミング修正( P.156)  
イベントの入力位置をクロック単位で変更することができます。

- たとえば、ノートの発音位置を修正して、リズムを補正したり、ノリを出したりすることができます。
- ・イベントの削除( P.157)  
F1 (Delete)を押すことで、不要なイベントを削除します。

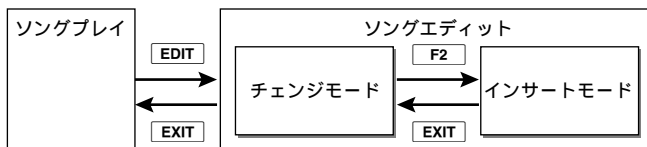
## 1.モード



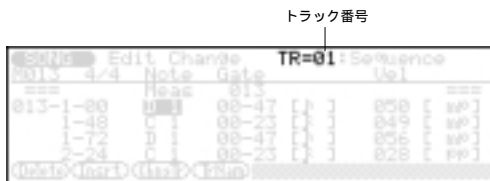
- ・ソングエディットには、チェンジモードとインサートモードの2つのサブモードがあります。
- ・チェンジモードは、すでにレコーディングされているデータを変更するモードです。
- ・ソングプレイからソングエディットに入ると、必ずチェンジモードに入ります。
- ・チェンジモードから、**F2** (Insrt)を押すと、インサートモードに切り替えられます。

**0101 1101** Change      チェンジモード  
Insert      インサートモード

1. チェンジモードで、**F2** (Insrt)を押します。インサートモードに切り替わります。
2. インサートモードからチェンジモードに戻るには、**EXIT**を押します。
3. チェンジモードから **EXIT**を押すと、ソングプレイに戻ります。



## 2.トラック番号



- ・現在エディットを行っているトラックを表示します。
- ・トラック番号は、**F3** (ChngTr) : チェンジトラックを押すことで変更することができます。
- ・選択できるのは、トラック01~16のシーケンストラックと、テンポトラックです。
- ・パターントラックとコードトラックのエディットは、ステップレコーディングで行ってください。( P.144,146)

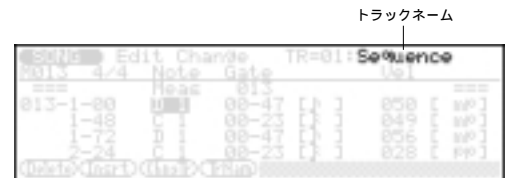
**0101 1101** TR=01 ~ 16、Tempo  
 ・ 01 ~ 16      シーケンストラック01~16  
 ・ Tempo      テンポトラック

1. チェンジモードで、**F3** (ChngTr)を押します。トラック番号にカーソルが移動します。

2. ダイアル、**DEC** / **INC** またはテンキーで、トラック番号を設定します。

3. **ENTER** を押すと、選択したトラックのエディット画面に切り替わります。

## 3.トラックネーム



- ・現在選ばれているトラックのトラックネームを表示します。
- ・**F4** (TrNam)を押すと、TR01~TR16のそれぞれのトラックに最大8文字までのトラックネームを付けることができます。
- ・テンポトラックは、Tempoと表示されていて、変更できません。

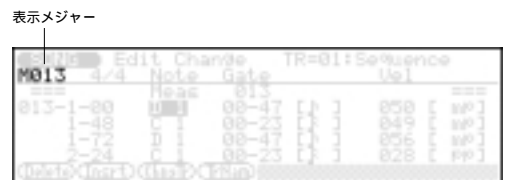
**0101 1101** 0123456789!#\$%&'()\*~^\_`{|}~\*+.,/ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ:;<=>?[ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz\|]

1. チェンジモードで、**F4** (TrNam)を押します。トラックネームにカーソルが移動します。

2. ダイアル、**DEC** / **INC** で文字をえらび、**◀** / **▶** でカーソルを移動しながら、ネームを入力します。

3. 入力が終わったら、**EXIT** を押すとチェンジモードに戻ります。

## 4.表示メジャー

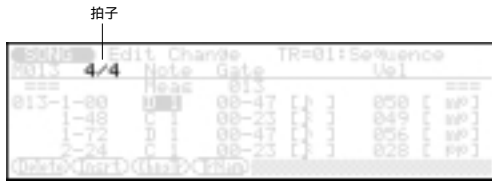


- ・現在エディット画面に表示されているデータの存在するメジャー(小節)を示します。
- ・表示メジャー(小節)を設定することで、任意のメジャー(小節)に画面をジャンプできます。

**0101 1101** 001 ~ 999

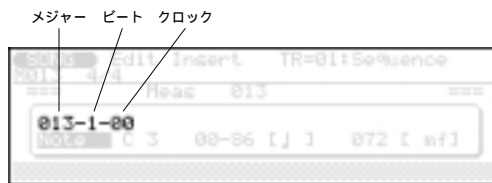
1. ◀ を押して、カーソルを表示メジャーに移動します。
2. ダイアル、DEC / INC またはテンキー ENTER で表示メジャーを設定します。

### 5.拍子



- ・カーソルのあるメジャーに設定されている拍子を表示します。
- ・拍子の設定は、パターントラックのステップレコーディングで行います。詳しくは、「ソングレコーディング」をご覧ください。( P.145)

### 6.メジャー(小節)、7.ビート(拍)、8.クロック



- ・エディットの対象となるイベントの位置を、メジャー、ビート、クロックの3種類の値で表示します。
- ・イベントの位置を、メジャー、ビート、クロックの3種類の値で変更できます。
- ・メジャー、ビート、クロックを変更すると、そのイベントのタイミングを修正することができます。

#### メジャー

小節を示す単位です。イベントが曲の何小節目にあるかを示します。

#### ビート

拍を示す単位です。イベントが小節の中の何拍目にあるかを示します。

#### クロック

イベントが1拍の中のどのあたりの位置にあるかを示します。

1拍を96等分し、00~95までの数値でそのイベントの位置を示します。

たとえば、00ならば拍の頭、48ならば拍の真ん中の位置を示します。

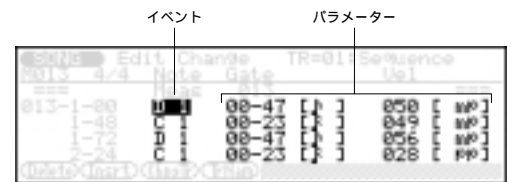
メジャー	001 ~ 999
ビート	01 ~ 08 (拍子によって設定値は異なります)
クロック	00 ~ 95

1. ◀ / ▶、カーソルボタンを使って、タイミングを修正するイベントの、メジャー、ビート、クロックにカーソルを移動します。

2. ダイアル、DEC / INC、テンキーで、メジャー、ビート、クロックの値を変更します。  
変更したイベント全体が点滅を始めます。

3. ENTER を押すと、点滅が止まりデータのタイミングが変更されます。
  - ・点滅状態のとき、カーソルを別のイベントに移動すると、修正はキャンセルされます。

### 9.イベント、10.パラメーター



- ・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、トラックに記憶されている演奏データの大まかな項目のことです。
- ・イベントを構成する要素をパラメーターと呼びます。たとえば、「鍵盤を弾いた」(ノート)というイベントであれば、「どの鍵盤を = ノートネーム」、「どのくらいの長さ = ゲートタイム」、「どのくらいの強さで = ベロシティ」というパラメーターで構成されています。
- ・演奏データの細かいエディットは、イベントのパラメーターを変更したり、イベントのタイミングを変えたり、新たなイベントをインサートして行います。
- ・曲の始まりと終わりには、必ず「TOP」、「END」が表示されます。また、メジャー(小節)の頭では、「Meas」が自動的に挿入されます。
- ・「TOP」、「END」、「Meas」の記号はイベントではありません。したがってエディットの対象にはなりません。
- ・各イベントの詳しい内容やパラメーターについては、「ソングエディットで扱えるイベント」をご覧ください。( P.151)









#### イベント




Note(ノート)、Bend(ピッチベンド)、PC(プログラムチェンジ)、CC(コントロールチェンジ)、ChAT(チャンネルアフタータッチ)、KeyAT(ポリフォニックアフタータッチ)Excl(システムエクスクルーシブ)、Tmp(テンポ)

## パラメーター

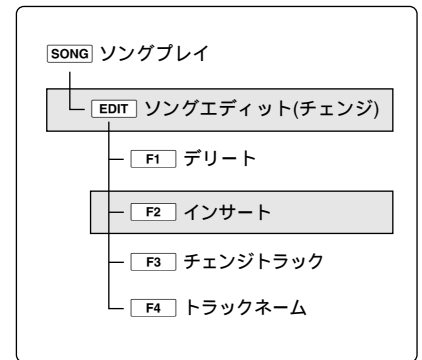
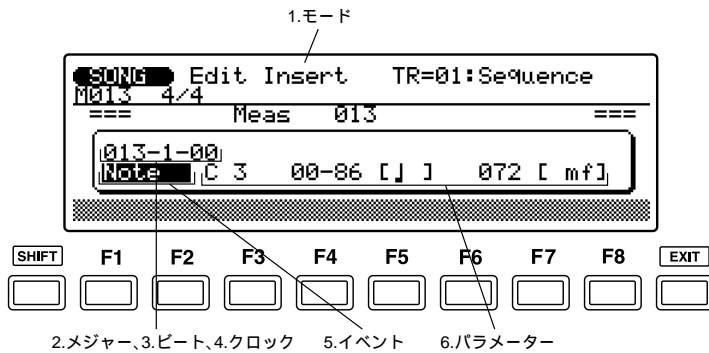
イベントによって異なります。

-  1.  / 、カーソルボタンを使って、修正するイベントのパラメーターにカーソルを移動します。
2. ダイアル、 /  またはテンキーでパラメーターを変更します。  
変更したイベント全体が点滅を始めます。
3.  を押すと、点滅が止まりデータの修正が完了します。
  - ・点滅状態のとき、カーソルを別のイベントに移動すると、修正はキャンセルされます。

 11.  (Delete)デリート

-  ・不要になったイベントを削除します。
-  1. カーソルを削除したいイベントの行に移動します。
  2.  (Delete)を押すと、データが削除されます。

インサートモード

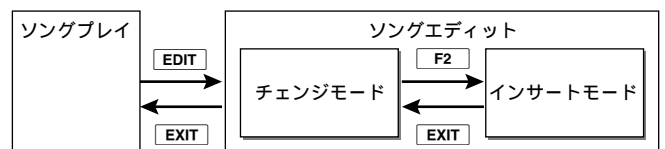
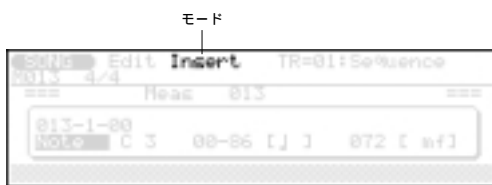


パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.モード	表示のみ	現在選ばれているサブモードを表示します。	P.158
2.メジャー	001 ~ 999	イベントを挿入するメジャーを設定します。	P.158
3.ビート	1 ~ 8	イベントを挿入するビートを設定します。	P.158
4.クロック	00 ~ 95	イベントを挿入するクロックを設定します。	P.158
5.イベント	Note、Bend、PC、CC、ChAT、KeyAT、Excl、Tmp	演奏データの中の大まかな項目です。	P.159
6.パラメーター	イベントごとに異なります。	演奏データの各イベントを構成する要素です。	P.159

- ・すでに入力されている演奏データに対して、新しいイベントを追加挿入します。
- ・追加挿入できるのは、ノート、ピッチベンド、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、チャンネルアフタータッチ、ポリフォニックアフタータッチ、エクスクルーシブ、テンポの合計8種類のイベントです。

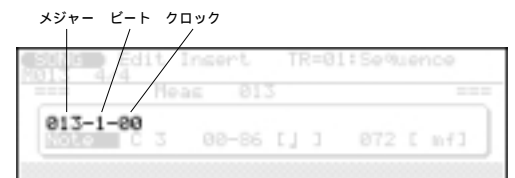
1. チェンジモードで、**F2** (Insrt)を押します。インサートモードに切り替わります。
2. インサートモードからチェンジモードに戻るには、**EXIT**を押します。
3. チェンジモードから**EXIT**を押すと、ソングプレイに戻ります。

1.モード



- ・ソングエディットには、チェンジモードとインサートモードの2つのサブモードがあります。
- ・インサートモードは、新しいデータを追加挿入するモードです。
- ・チェンジモードから、**F2** (Insrt)を押すと、インサートモードに切り替えられます。

2.メジャー(小節)、3.ビート(拍)、4.クロック



- Change** チェンジモード
- Insert** インサートモード

- ・イベントを挿入する位置を、メジャー、ビート、クロックの3種類の値で設定します。  
メジャー  
小節を示す単位です。イベントを曲の何小節目に挿入するかを設定します。

## ビート

拍を示す単位です。イベントを小節の中の何拍目に挿入するかを設定します。

## クロック

イベントを1拍の中のどの位置に挿入するかを設定します。

1拍を96等分し、00～95までの数値でそのイベントの位置を示します。

たとえば、00ならば拍の頭、48ならば拍の真ん中の位置を示します。



メジャー	001 ~ 999
ビート	01 ~ 08 (拍子によって設定値は異なります)
クロック	00 ~ 95



1. カーソルを、メジャー、ビート、クロックに移動します。
2. ダイアル、**DEC** / **INC** で、イベントを挿入する位置を設定します。
  - ・ **ENTER** を押すと、設定した位置にイベントが挿入されます。 **ENTER** は、イベント、パラメーターも含めて、挿入する内容をすべて設定してから押してください。

## 5. イベント、6. パラメーター



- ・ 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、トラックに記憶されている演奏データのたまかな項目のことです。
- ・ イベントを構成する要素をパラメーターと呼びます。たとえば、「鍵盤を弾いた」(ノート)というイベントであれば、「どの鍵盤を=ノートネーム」、「どのくらいの長さ=ゲートタイム」、「どのくらいの強さで=ペロシティ」というパラメーターで構成されています。
- ・ ここでは、挿入するイベントの種類と、パラメーターを設定します。
- ・ 各イベントの詳しい内容やパラメーターについては、「ソングエディットで扱えるイベント」をご覧ください。( P.151)

## イベント

Note(ノート)、Bend(ピッチベンド)、PC(プログラムチェンジ)、CC(コントロールチェンジ)、ChAT(チャンネルアフタータッチ)、KeyAT(ポリフォニックアフタータッチ)、Excl(システムエクスクルーシブ)、Tmp(テンポ)

## パラメーター

イベントによって異なります。



1. カーソルをイベントに移動し、ダイアルまたは **DEC** / **INC** で追加挿入したいイベントを選択します。
2. カーソルをパラメーターに移動し、ダイアル、**DEC** / **INC**、テンキー、ファンクションボタンなどを使って設定します。
  - ・ テンキーを使ってパラメーターを設定する場合、数値を入力した後で **ENTER** を押すとインサートが実行されますので、入力した数値は点滅したままにして次のパラメーターの設定に移動してください。
3. 設定がすんだら、**ENTER** を押してイベントを追加挿入します。
  - ・ 続けて **ENTER** を押すと、押した回数分だけイベントが挿入されます。
  - ・ 別のイベントを続けて追加する場合は、手順1の操作から、はじめてください。
4. **EXIT** を押し、チェンジモードに戻ってイベントの追加を確認します。



## システムエクスクルーシブの入力方法

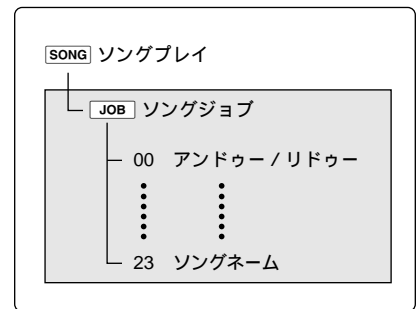
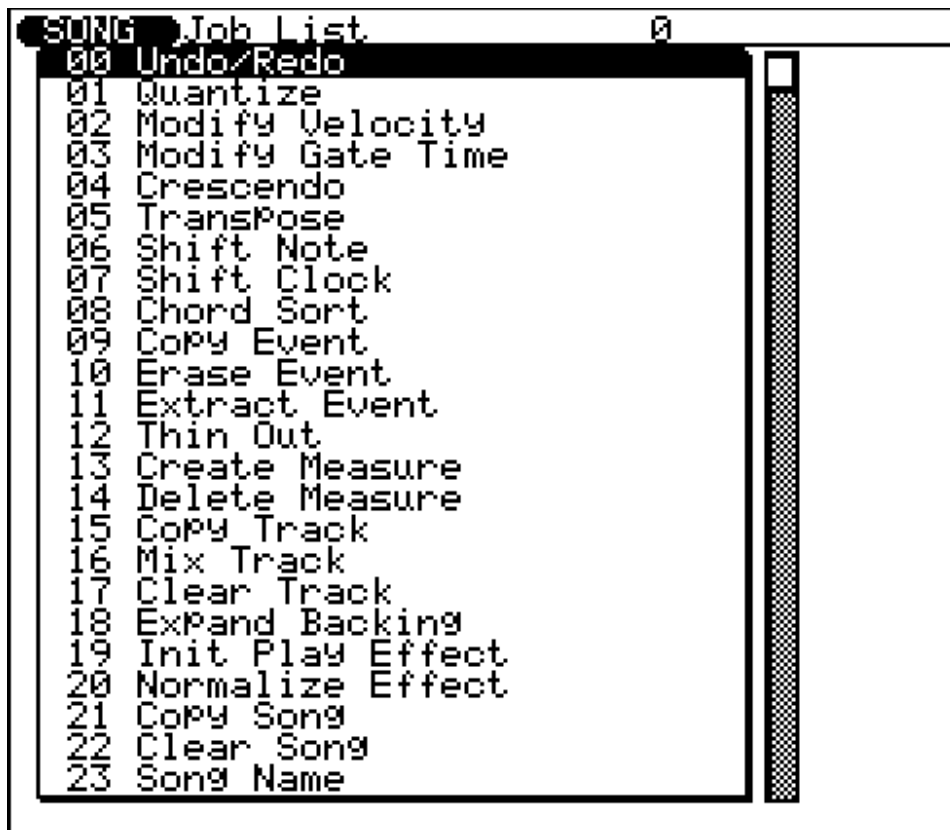
システムエクスクルーシブのデータは以下の方法で設定します。











1. カーソルをデータの入力したい位置に移動します。
2. ダイアル、**DEC** / **INC**、またはテンキーと **F3** ~ **F8** を使って数値を16進数で入力します。
  - ・ テンキーとファンクションボタンを使って入力すると、入力された数値が点滅します。そのまま次の数値入力場所にカーソルを移動し、次の数値を入力します。
  - ・ **ENTER** を押すと、押した時点でのデータが入力されてしまいます。
  - ・ データの最後には必ずF7(エンドオブエクスクルーシブ)を入力してください。



## 10.ソングジョブ




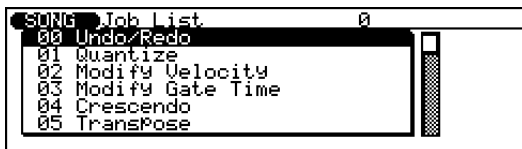
ソングジョブ	機能	解説ページ
00 アンドゥー/リドゥー	アンドゥーは直前に行った操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻します。リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。	P.162
01 クオンタイズ	指定範囲のノートイベントをクオンタイズします。	P.163
02 モディファイベロシティ	指定範囲のベロシティを変更します。	P.166
03 モディファイゲートタイム	指定範囲のゲートタイムを変更します。	P.167
04 クレッシェンド	指定範囲のベロシティを段階的に変更します。	P.168
05 トランスポーズ	指定範囲のノートイベントの音程を変更します。	P.169
06 シフトノート	指定範囲の特定の音程だけを、別の音程に変更します。	P.169
07 シフトクロック	指定範囲のすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。	P.170
08 コードソート	指定範囲の和音になっているノートイベントの位置関係を、音程の高い順番、または低い順番に並べ替えます。	P.170
09 コピーイベント	指定範囲のすべてのデータを別の場所にコピーします。	P.171
10 イレースイベント	指定範囲のすべてのデータを消去し、休符にします。	P.172
11 エクストラクトイベント	指定範囲から特定のデータだけを抽出します。	P.172
12 シンアウト	コントローラーなどのデータ量を減らします。	P.173
13 クリエイトメジャー	すべてのトラックに任意の空白小節を挿入します。	P.173
14 デリートメジャー	すべてのトラックから任意の小節を削除します。	P.174
15 コピートラック	トラックの全データを別トラックや別ソングにコピーします。	P.174
16 ミックストラック	トラックの全データを別トラックや別ソングにミックスします。	P.175
17 クリアトラック	任意のトラックの全データを消去します。	P.176
18 エクスパンドバックイング	パターントラックとコードトラックのデータをTR8～TR16に演奏データとして展開します。	P.176
19 イニシャライズプレイエフェクト	プレイエフェクトの設定を初期状態に戻します。	P.177
20 ノーマライズエフェクト	プレイエフェクトの設定を各トラックに反映させ、演奏データを書き替えます。	P.177
21 コピーソング	任意のソングの全データを別のソングにコピーします。	P.178
22 クリアソング	ソングのすべてのデータを消去します。	P.178
23 ソングネーム	ソングに名前を付けます。	P.179


- ・ソングジョブは、レコーディングされたソングデータに対してさまざまな編集を加える機能です。ジョブを実行すると、ソングデータそのものが変更されます。
- ・ジョブメニューは、数画面にわたってスクロール表示されます。
- ・ジョブの選択は、ジョブメニューで、 / 、ダイヤル、 /  で1つずつ移動しながら選択できます。また  +  /  で、6つ飛ばし(1画面ずつ)で選択できます。さらに操作に慣れてくると、良く使うジョブを、テンキー  で選択することもできます。

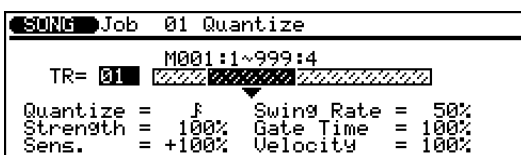
- ・ソングのデータは、電源を切るとすべて消えてしまいます。ジョブを実行されたソングデータは、ディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)
- ・大切なデータは、ジョブを実行される前にもセーブ操作を行われることをおすすめします。




1. ソングプレイで、ジョブを実行するソング番号やトラックを選択します。

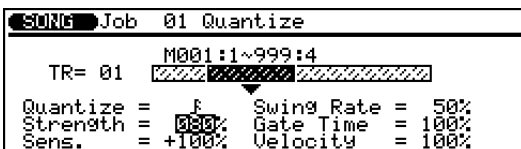
2. ソングプレイで、 を押します。ジョブメニューが表示されます。




3. 実行したいジョブにカーソルを移動し、 を押します。選択したジョブ画面に入ります。




4. 必要なパラメーターにカーソルを移動し、ダイヤル、 / 、テンキー  で値を設定します。




5. 必要なパラメーターの設定が終わったら、 を押します。

「Executing...」に続き、「Completed.」と表示され、元の画面に戻ります。

6.  を2回押しソングプレイに戻ります。



- ・各ジョブで設定した範囲にデータがない場合、「No Data」(データがありません)と表示され、ジョブは実行されません。

「No Data」が表示されたときは、 を押してください。

- ・ジョブ操作を過ったときや、聴き比べたいときは、ジョブ(「23.ソングネーム」以外)を実行した直後に、ソングジョブの「00.アンドゥー/リドゥー」を使って、データを復帰させたり再実行させることができます。( P.162)

- ・ジョブを実行する範囲を、メジャーおよびビート単位で設定できる場合、設定方法は次のようになります。

005 : 1 ~ 008 : 4 と設定した場合

- 005 : 1 ジョブを実行する範囲の始まりを、メジャーとビートを示します。この例では「5小節目の1拍目から」という意味になります。

- 008 : 4 ジョブを実行する範囲の終りを、メジャーとビートを示します。この例では「8小節目の4拍目の終りまで」という意味になります。

- ・ビートは、その小節の拍子によって設定できる値が変わります。たとえば、拍子が4 / 4なら1~4、8 / 4なら1~8の範囲で設定することができます。
- ・ビートの設定を変更すると、それに伴ってメジャーの設定も変更されます。



- ・アンドゥーとは、直前に実行したレコーディング、エディット、ジョブの操作を取り消して、操作前の状態に戻す機能です。
- ・リドゥーとは、アンドゥーで取り消した操作を、再び実行する機能です。
- ・レコーディングやエディット、ジョブを実行して、過ぎて大切なデータを壊してしまったときなどに、大変便利なジョブです。
- ・レコーディング、エディット、ジョブの操作を行った後は、必ずアンドゥーが実行できる状態になります。またアンドゥー実行後はリドゥーの状態という具合に、アンドゥーとリドゥーが交互に切り替わります。
- ・新たなレコーディング、エディット、ジョブの操作を行うと、その新たな操作に対してのアンドゥーになります。
- ・エディットでデータを変更しなかった場合は、アンドゥー、リドゥーの対象にはなりません。
- ・このジョブは、ソング、パターン、フレーズモードの、レコーディング、エディット、ジョブ(ネームを除く)、及びパターンモードのパッチの操作に対しても有効です。



### 1.アンドゥー/リドゥーの表示



- ・次に実行するのがアンドゥー、リドゥーのどちらなのかを表示します。

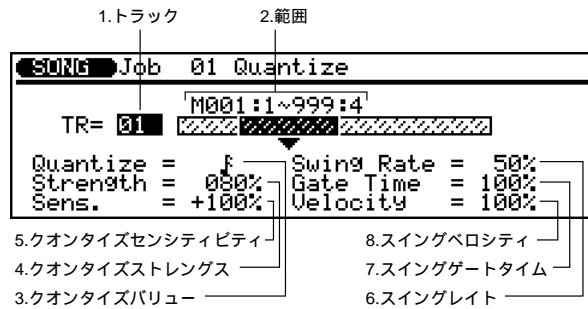


### 2.アンドゥー/リドゥーの実行対象



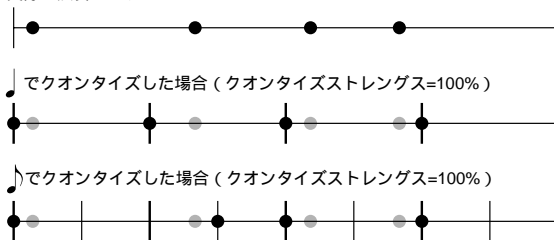
- ・アンドゥー、リドゥーの対象になっている操作を表示します。直前に行ったレコーディング、エディット、ジョブの操作が対象になります。

## 01 クオンタイズ



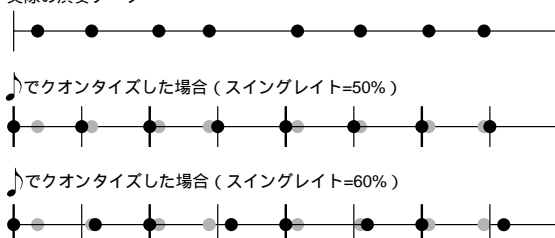
- ・選択したトラックの指定した範囲のノートイベントに対してクオンタイズを行います。
- ・クオンタイズは、リアルタイムレコーディングされたあいまいな音符のタイミングをジャストタイミングにそろえる機能です。

実際の演奏データ



- ・クオンタイズは、ストレングスとセンシティビティを持っており、多彩な設定が可能です。たとえば「弱くクオンタイズをかける」、「基準の音符から離れているデータだけを少しだけ基準の音に近付ける」などといった設定が可能です。
- ・クオンタイズにはスイング機能が付いています。スイング機能とは、クオンタイズをかけるときに、クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍にあたるノートイベントを後ろに移動し、リズムにスイング感を付加する機能です。たとえば、クオンタイズバリューが8分音符の場合、8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、6、8拍目にあるノートイベントを移動させます。

実際の演奏データ



- ・本機では、さらに後ろに移動させたノートイベントのベロシティやゲートタイムを変化させることでリズムをさらにスイングさせる機能を持っています。

## 1.トラック



01 ~ 16、All

- ・01 ~ 16 選択したトラックに対してクオンタイズを実行します。
- ・All 16トラック全てに対してクオンタイズを実行します。

## 2.範囲



メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

## 3.クオンタイズバリュー



- ・クオンタイズを行うときの修正の基準となる音符を設定します。
- ・テンキー(音符の種類)からでも設定することができます。
- ・「♪+3」は16分音符と16分3連音符を、「♪+3」は8分音符と8分3連音符を基準音符とします。



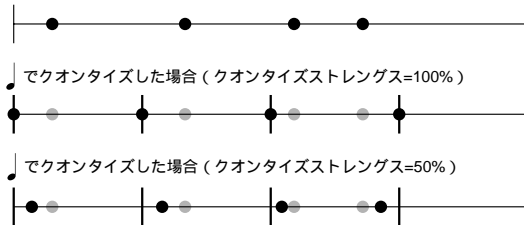
32分音符	♪	16分3連音符	♪
16分音符	♪	8分3連音符	♪
8分音符	♪	4分3連音符	♪
4分音符	♪		
16分音符+16分3連音符	♪+3		
8分音符+8分3連音符	♪+3		

## 4.クオンタイズストレングス

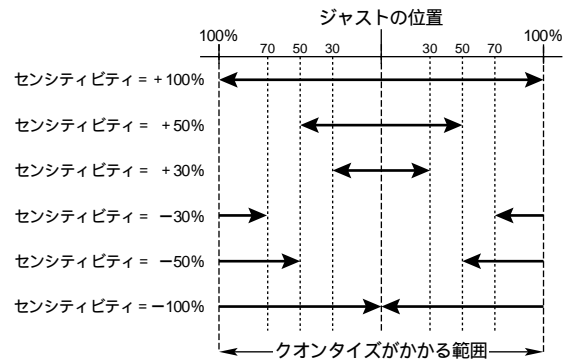


- クオンタイズをかけるとき、ノートイベントのタイミングを、どの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。
- クオンタイズストレングスは、クオンタイズの強さの設定と考えることもできます。
- クオンタイズストレングスの設定が100%だとクオンタイズの強さが最も強く、ノートイベントはジャストのタイミングに移動します。
- 設定が50%だと、クオンタイズの強さが弱く、ノートイベントは元の位置とジャストの位置の50%の位置まで移動します。

実際の演奏データ



000% ~ 100%



-100% ~ +000% ~ +100%



- クオンタイズセンシビリティは、リアルタイムレコーディングで入力したデータの、「ジャストのリズムから大きくずれた音符は修正したいが、人間的な細かいリズムのゆれは残したい」といった場合に有効です。
- この例では、クオンタイズセンシビリティを-30 ~ -50%程度に設定することで、基準音符よりも大きく離れた音符にのみクオンタイズをかけることができます。

## 5.クオンタイズセンシビリティ

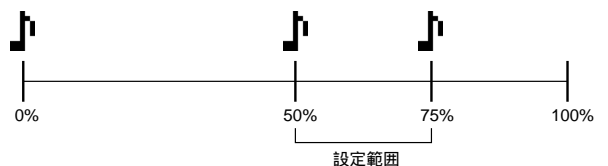


- クオンタイズセンシビリティは、クオンタイズバリューで設定した音符の種類に対して、クオンタイズが実際にかかるデータの範囲を%で示した値です。
  - 次の図は、クオンタイズのジャストの位置から、前後にバリューの半分の長さを100%としてとった図です。たとえば、バリューが4分音符だと、ある拍の頭から前後に8分音符の位置を100%として考えてください。
  - クオンタイズセンシビリティの設定が100%または-100%だと、全てのノートイベントにクオンタイズがかかります。
  - 設定が50%だと、ジャストの位置からクオンタイズバリューの50%の範囲内にある音符にのみクオンタイズがかかります。先ほどの例では、ある拍の頭から16分音符の範囲内にある音符ということになります。
  - 設定が-50%だと、クオンタイズバリューの50%の位置からクオンタイズバリューの100%の範囲内にあるノートイベントにのみクオンタイズがかかります。これも、先ほどの例で説明すると、拍の頭から見て16分音符の位置と8分音符の位置の間にある音符ということになります。
- つまり、センシビリティがプラスのときはジャストの位置に近い音符にだけクオンタイズがかかり、マイナスのときは遠い音符だけにクオンタイズがかかることとなります。

## 6.スイングレート



- クオンタイズバリューで設定した音符の偶数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付加する設定です。
- クオンタイズバリューが3連音符の場合は偶数拍ではなく、3連音符の3拍目にスイングがかかります。
- クオンタイズバリューが $\text{♪}+3$ 、 $\text{♪}+3$ の場合は、 $\text{♪}$ または $\text{♪}$ の偶数拍にのみスイングがかかります。
- スイングレートは、クオンタイズバリューとして設定した音符の2~3つ分の長さに対して、元の位置から移動する比率を%で表して設定します。スイングレートの設定は、クオンタイズバリューによって異なります。

クオンタイズバリューが  $\text{♪}$ 、 $\text{♪}$ 、 $\text{♪}$ 、 $\text{♪}$  の場合

- この場合は、クオンタイズバリューで設定した音符の2つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する偶数拍の音符の本来の位置は、50%になります。
- スイングレートの設定を50%にすると、偶数拍に移動するためスイング感はありません。

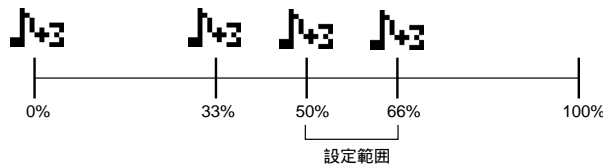
- ・50%より大きな設定にすると、タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。
- ・設定を最大の75%にすると、付点音符の位置まで移動します。

クオンタイズバリューが ♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub> の場合



- ・この場合は、クオンタイズバリューに設定した音符の3つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する3連符の3つ目の音符の本来の位置は、66%になります。
- ・スイングレイトの設定を66%にすると、3連符の3つ目の拍に移動するためスイング感はありません。
- ・66%より大きな設定にすると、タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。
- ・設定を最大の83%にすると、6連符の位置まで移動します。

クオンタイズバリューが ♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub> の場合



- ・この場合は、クオンタイズバリューで設定した音符の内、♪の2つ分または♪の2つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する偶数拍の音符(2つ目の音符)の本来の位置は、50%になります。
- ・スイングレイトの設定を50%にすると、偶数拍に移動するためスイング感はありません。
- ・50%より大きな設定にすると、発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。
- ・設定を最大の66%にすると、3連符の3つ目の音符の位置まで移動します。



- ・クオンタイズバリューが ♪、♪、♪、♪ の場合  
050% ~ 075%
- ・クオンタイズバリューが ♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub> の場合  
066% ~ 083%
- ・クオンタイズバリューが ♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub> の場合  
050% ~ 066%



- ・クオンタイズストレングスが100%でない場合、スイングで後ろに移動したノートイベントが、通常のスイングのかからないノートイベントより後ろにきてしまうことがあります。その場合、後のデータも一緒にずれます。

## 7.スイングゲートタイム



- ・クオンタイズバリュー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を変更してスイング感を出す設定です。
- ・ゲートタイムとは、音符が実際に演奏された長さを示します。つまり、スイングゲートタイムの設定は、偶数拍にある音符を長くするか短くするかの設定だということになります。
- ・100%に設定すると元のゲートタイムのままです。設定を100%より小さくすると偶数拍にあたるデータのゲートタイムが短くなり、100%より大きくすると長くなります。
- ・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。



000% ~ 100% ~ 200%

## 8.スイングペロシティ

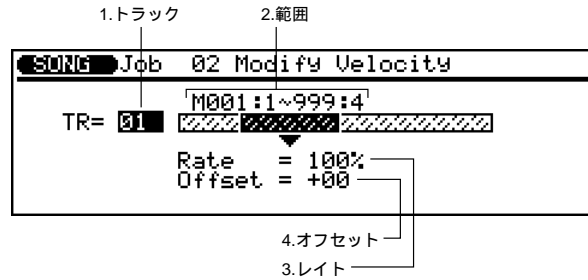


- ・クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのペロシティを変更してスイング感を出す設定です。
- ・ペロシティとは、音符が演奏された強さを示します。つまり、スイングペロシティの設定は、偶数拍にある音符を強く演奏するか弱く演奏するかの設定だということになります。
- ・100%に設定すると元のペロシティのままです。設定を100%より小さくすると偶数拍にあたるデータのペロシティが弱くなり、100%より大きくすると強くなります。
- ・ペロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。
- ・ペロシティが128以上になる場合は、最終的に127にします。



000% ~ 100% ~ 200%

## 02 モディファイベロシティ



- ・ベロシティとは、音符を演奏する際のタッチの強弱を示す値です。ボイスの設定により、ベロシティにより、音量などが変化します。
- ・モディファイベロシティでは、レイトとオフセットの2つのパラメーターでベロシティの値を変更します。
- ・実際のベロシティは、以下の計算式に基づいて変更されます。

$$\text{変更後のベロシティ} = \text{元のベロシティ} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

- ・ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。
- ・ベロシティが128以上になる場合は最終的に127にします。

## 1.トラック



01 ~ 16

- ・選択したトラックに対してモディファイベロシティを実行します。

## 2.範囲



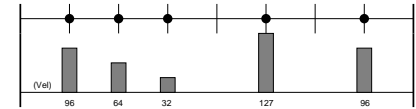
メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

## 3.レイト

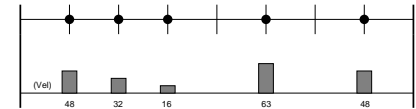


- ・指定した範囲内のベロシティに、レイトの値を掛けることで増減します。
- ・100%に設定するとベロシティは元のままで変化ありません。設定を100%より小さくするとベロシティは弱くなり、100%より大きくすると強くなります。

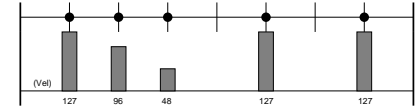
実際の演奏データ



ベロシティレイト=50%



ベロシティレイト=150%



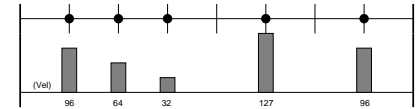
000% ~ 100% ~ 200%

## 4.オフセット

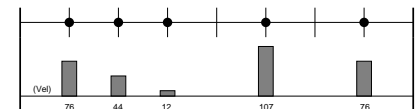


- ・指定した範囲内のベロシティに、オフセット値を加えることで増減します。
- ・0に設定するとベロシティは元のままで変化ありません。設定を-1以下にするとベロシティは弱くなり、+1以上にすると強くなります。

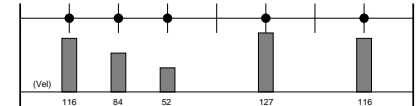
実際の演奏データ



ベロシティオフセット=-20

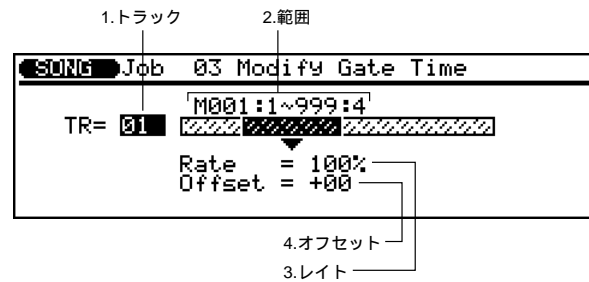


ベロシティオフセット=+20



-99 ~ +00 ~ +99

## 03 モディファイゲートタイム



- ・ゲートタイムとは、音符を演奏している時間を示す値です。持続系のボイスの場合、ゲートタイムが実際の発音時間にあたります。
- ・モディファイゲートタイムでは、レイトとオフセットの2つのパラメーターでゲートタイムの値を変更します。
- ・ゲートタイムは、以下の計算式に基づいて変更されます。

変更後のゲートタイム

$$= \text{元のゲートタイム} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

- ・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。

## 1.トラック



01 ~ 16

- ・選択したトラックに対してモディファイゲートタイムを実行します。

## 2.範囲



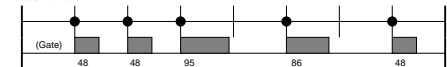
メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

## 3.レイト

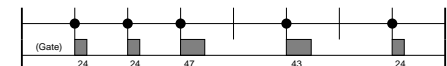


- ・指定した範囲内のゲートタイムに、レイトの値を掛けることで増減します。
- ・100%に設定するとゲートタイムは元のまま変化ありません。設定を100%より小さくするとゲートタイムは短くなり、100%より大きくすると長くなります。

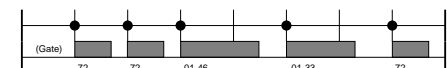
実際の演奏データ



ゲートタイムレイト=50%



ゲートタイムレイト=150%



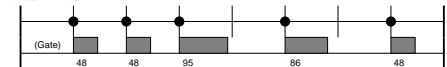
000% ~ 100% ~ 200%

## 4.オフセット

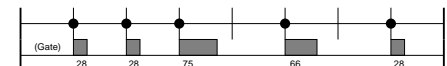


- ・指定した範囲内のゲートタイムに、オフセット値を加えることで増減します。
- ・レイトが%でゲートタイムの値を増減していたのに対して、オフセットはオフセット値を加えることで値を増減します。
- ・+0に設定するとゲートタイムは元のまま変化ありません。設定を-1以下にするとゲートタイムは短くなり、+1以上にすると長くなります。

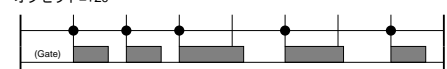
実際の演奏データ



オフセット=-20



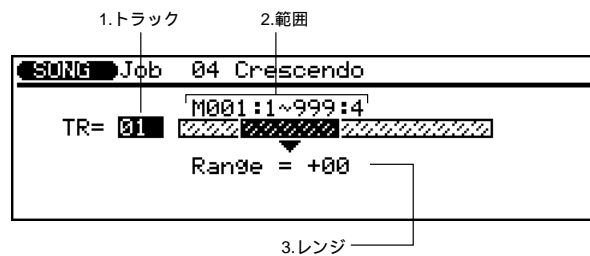
オフセット=+20



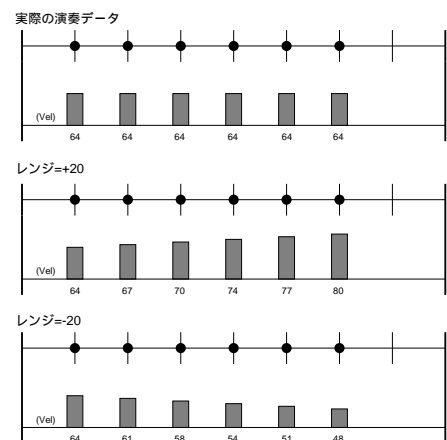
-99 ~ +00 ~ +99



## 04 クレッシェンド



- 一般的にクレッシェンドとは、音量をだんだん大きくする演奏方法のことです。本機では、音量をだんだん小さくする演奏方法も含めてクレッシェンドで処理できます。
- クレッシェンドでは、選択したトラックの指定した範囲のペロシティを段階的に変更し、クレッシェンドの効果を付けます。



## 1.トラック

01 ~ 16

- 選択したトラックに対してクレッシェンドを実行します。

## 2.範囲

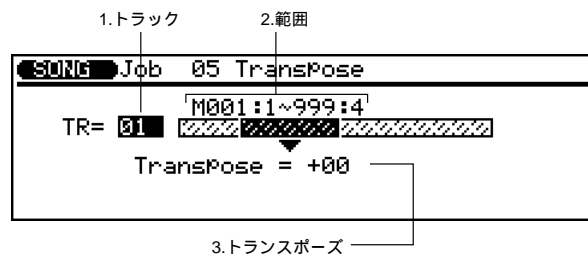
メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

-99 ~ +00 ~ +99

## 3.レンジ

- クレッシェンドの幅を設定します。
- 「始まりのメジャー、ビートのペロシティ = 基準値」として、「終りのメジャー、ビートのペロシティ = 基準値 + レンジの値」になるように段階的にペロシティ値を増減します。
- ペロシティの値の範囲は、1 ~ 127です。
- ペロシティがこの範囲を越える場合は、1または127になります。
- 終りのビートは、95クロックにデータが存在するものとみなし、レンジの値を増減するため、レンジの値より小さくなる場合があります。

## 05 トランスポーズ



- ・選択したトラックの指定範囲内の全ノートイベントの音程を、半音単位で上下に移動します。

## 2.範囲

メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

## 1.トラック

01 ~ 16、Chd

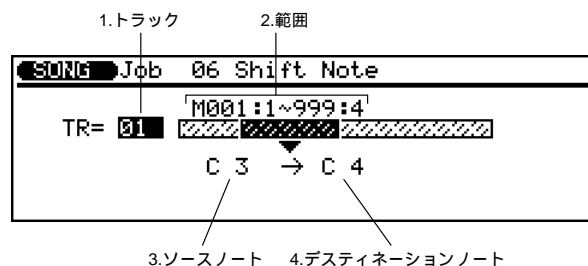
- ・01 ~ 16 選択したトラックに対してトランスポーズを実行します。
- ・Chd コードトラックに対してトランスポーズを実行します。

## 3.トランスポーズ

- ・音程をどれだけ移動するかを設定します。
- ・単位は半音です。従って+12に設定すると、指定した範囲の音程は1オクターブ上がります。-12に設定すると、1オクターブ下がります。

-99 ~ +00 ~ +99

## 06 シフトノート



- ・選択したトラックの指定範囲内の特定の音程だけを、別の音程に変更します。

## 3.ソースノート

- ・シフトノートのソースノート(元の音程)を設定します。

## 1.トラック

01 ~ 16

- ・選択したトラックに対してシフトノートを実行します。

C-2 ~ G8

## 2.範囲

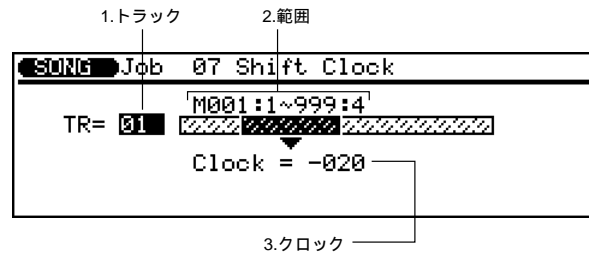
メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

## 4.デスティネーションノート

- ・シフトノートのデスティネーションノート(変更後の音程)を設定します。

C-2 ~ G8

## 07 シフトクロック



- ・ 選択したトラックの指定した範囲内の全てのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。
- ・ データを小節や拍単位で前後に移動する場合は、シフトクロックを何度か繰り返すよりも「09.コピーイベント」を使う方が便利です。( P.171)
- ・ データの移動が、指定した範囲を越える結果となる場合は、範囲の始まり、または終りの位置にデータが集中します。

## 1.トラック

- 01 ~ 16、Tmp
  - ・ 01 ~ 16 選択したトラックに対してシフトクロックを実行します。
  - ・ Tmp テンポトラックに対してシフトクロックを実行します。

## 2.範囲

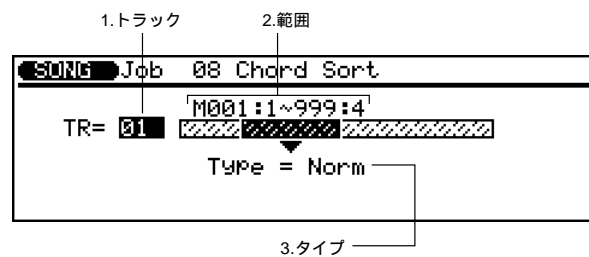
メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

## 3.クロック

- ・ クロックでは、データを前後に移動する距離を設定します。
- ・ 1拍 = 96クロックを基準にして、クロック数で移動する距離を設定します。

-999 ~ +000 ~ +999

## 08 コードソート



- ・ 選択したトラックの指定した範囲の、和音になっているノートイベントの互いの位置関係を、音程の高い順番、または低い順番に並べ替えます。たとえば、E3,C3,G3のノートイベントが同じタイミングで和音として入力されているとき、ノートイベントの順番を音程の低い順番(C3,E3,G3)または高い順番(G3,E3,C3)に並べ替える機能を持っています。

## 1.トラック

- 01 ~ 16
  - ・ 選択したトラックに対してコードソートを実行します。

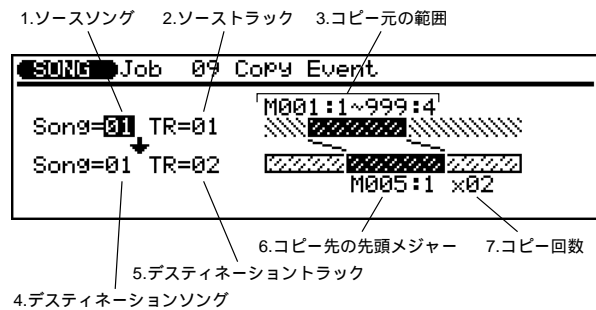
## 2.範囲

メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

## 3.タイプ

Norm 音程の低い順番に並べ替えます。  
Rev 音程の高い順番に並べ替えます。

## 09 コピーイベント



- ・選択したソングのトラックの指定した範囲の全てのデータを、別の場所にコピーします。
- ・コピーイベントは、ソング間でのデータのやりとりが可能です。
- ・コピーイベントは、同一トラックの中でデータを移動することも可能です。
- ・拍子もコピーされます。
- ・ボイス、プレイエフェクトの内容はコピーされません。
- ・ジョブを実行すると、コピー先にあった元のデータは消えてしまいます。

## 4.デスティネーションソング

- ・コピー先のソングを設定します。

0101 1101 01 ~ 10

## 5.デスティネーショントラック

- ・コピー先のトラックを設定します。

0101 1101 01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp、All

- ・01 ~ 16 シーケンストラック
- ・Pat パターントラック
- ・Chd コードトラック
- ・Tmp テンポトラック
- ・All 全てのトラック

・Pat、Chd、Tmp、Allは、ソーストラックが同じ種類のトラックになっているときだけ設定できます。Pat、Chd、Tmp、Allに変えると自動的にソーストラックも変わります。

## 1.ソースソング

- ・コピー元のソングを設定します。

0101 1101 01 ~ 10

## 2.ソーストラック

- ・コピー元のトラックを設定します。

0101 1101 01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp、All

- ・01 ~ 16 シーケンストラック
- ・Pat パターントラック
- ・Chd コードトラック
- ・Tmp テンポトラック
- ・All 全てのトラック

・Pat、Chd、Tmp、Allのデータは、同じ種類のデスティネーショントラックに対してのみコピーできます。Pat、Chd、Tmp、Allに変えると自動的にデスティネーショントラックも変わります。

## 6.コピー先の先頭メジャー

0101 1101 メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

## 7.コピー回数

- ・コピーする回数を設定します。

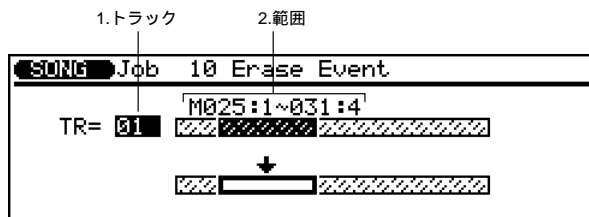
0101 1101 01 ~ 99

## 3.コピー元の範囲

0101 1101 メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

- ・999小節を越えるようなコピーは操作できません。

10.イレースイベント



・選択したトラックの指定した範囲内の全てのデータを消して休符に置き換えます。

- ・ Pat パターントラック
- ・ Chd コードトラック
- ・ Tmp テンポトラック

1.トラック



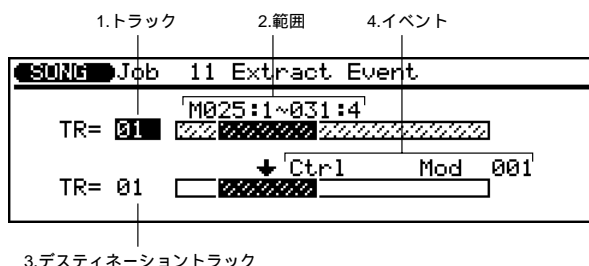
- 01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp
- ・ 01 ~ 16 シーケストラック

2.範囲



メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

11 エクストラクトイベント



・選択したトラックの指定した範囲から、特定のデータだけを取り出して別のトラックに移動します。  
 ・取り出したデータはソーストラックからは消去されます。  
 ・デスティネーショントラックにデータがあった場合は、取り出したデータとミックスされます。  
 ・デスティネーショントラックを off に設定すると、取り出したデータを消すことができます。

3.デスティネーショントラック



・取り出したデータを移動するトラックを設定します。



- 01 ~ 16、off
- ・ 01 ~ 16 シーケストラック
- ・ off 取り出したデータを消去します。

1.ソーストラック



・データを取り出すトラックを選択します。



01 ~ 16

2.範囲



メジャー：ビート 001:1 ~ 999:8

4.イベント



・ソーストラックの範囲から取り出すデータの種類を設定します。



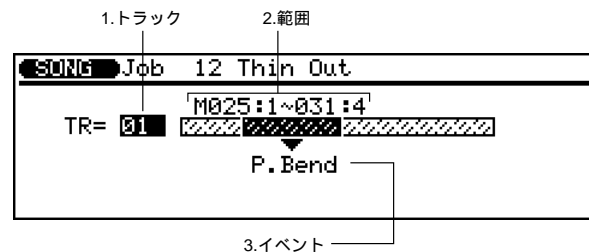
- Note(C-2 ~ G8、All)、Prgm、P.Bend、Ctrl(000 ~ 127、All)、ChAT、KeyAT、Sys Excl
- ・ Note(C-2 ~ G8、All) ノート(音程はC-2 ~ G8、Allから設定できます)
- ・ Prgm プログラムチェンジ
- ・ P.Bend ピッチベンドチェンジ

- ・Ctrl(000~127、All) コントローチェンジ(コントロールナンバーは000~127、Allの中から設定できます)

- ・ChAT
- ・KeyAT
- ・Sys Excl

チャンネルアフタータッチ  
ポリフォニックアフタータッチ  
システムエクスクルーシブ

## 12 シンアウト



- ・選択したトラックの指定した範囲から、指定したイベントを1つおきに間引いて、データ量を約半分に減らします。
- ・使用するメモリー量を減らし、全体のメモリーを有効に使うことができます。

### 3.イベント



- ・データを間引くイベントを設定します。



P. Bend、Ctrl(000~127)、ChAT、KeyAT、Tmp

- ・P. Bend ピッチベンドチェンジ
- ・Ctrl コントロールチェンジ(コントロールナンバーは、000~127から設定できます)
- ・ChAT チャンネルアフタータッチ
- ・KeyAT ポリフォニックアフタータッチ
- ・Tmp テンポトラックを選んだとき、テンポデータのみを間引きます。

### 1.トラック



01~16、Tmp

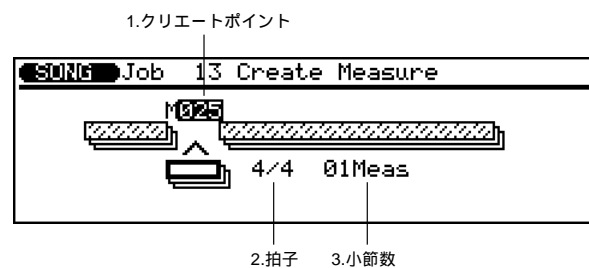
- ・01~16 シーケストラック
- ・Tmp テンポトラック

### 2.範囲



メジャー：ビート 001:1~999:8

## 13 クリエイトメジャー



- ・空白の小節を、シーケストラック、パターントラック、コードトラック、テンポトラックの全てのトラックに挿入します。



001~999



- ・ソングの最終小節以降の位置にメジャーを挿入すると、トラック1のみに空白の小節が作られます。


### 1.クリエートポイント



- ・空白の小節を挿入する位置(何小節目から挿入するか)を設定します。


## 2.拍子

- ・挿入する空白小節の拍子を設定します。
- ・自由に拍子が設定できるので、クリエートメジャーを使って変拍子の曲を入力することもできます。

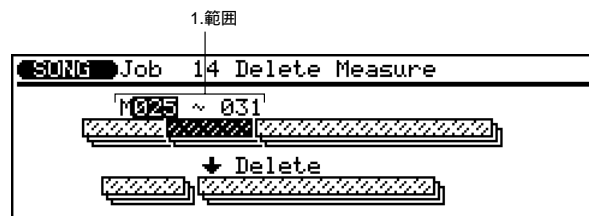
 1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

## 3.小節数

- ・挿入する空白小節の小節数を設定します。

 01 ~ 99


## 14 デリートメジャー



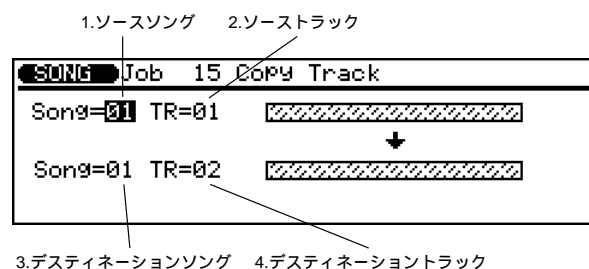
- ・指定した範囲の小節を削除し、以降の小節を前に移動します。
- ・デリートメジャーは、シーケストラック、パターントラック、コードトラック、テンポトラックの全てのトラックについて同時に実行されます。

## 1.範囲


- ・始めのメジャー、終りのメジャーを入力し、デリートメジャーを実行する範囲を設定します。

 001 ~ 999

## 15 コピートラック



- ・選択したソングのトラックの全てのデータを別のトラックにコピーします。
- ・その際、プレイエフェクトの設定も同時にコピーされます。ボイス、トラックトランスミットチャンネル、拍子の設定はコピーされません。
- ・コピー先にあった元のデータは消えます。


 01 ~ 10

## 2.ソーストラック

- ・コピー元のトラックを設定します。

## 1.ソースソング


- ・コピー元のソングを設定します。

 01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp  
 ・ 01 ~ 16 シーケストラック  
 ・ Pat パターントラック

- ・ Chd      コードトラック
- ・ Tmp      テンポトラック
- ・ Pat, Chd, Tmpのデータは、同じ種類のデスティネーショントラックに対してのみコピーできます。設定をPat, Chd, Tmpに変えると自動的にデスティネーショントラックも変わります。


### 3.デスティネーションソング

- ・ コピー先のソングを設定します。

 01 ~ 10

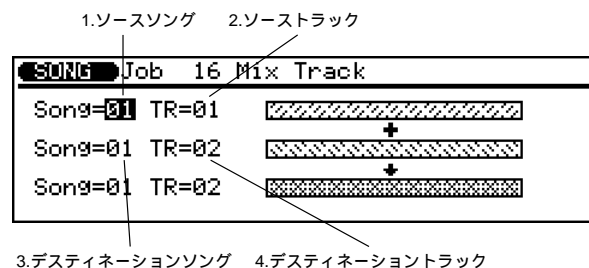
### 4.デスティネーショントラック

- ・ コピー先のトラックを設定します。

 01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp

- ・ 01 ~ 16      シーケンストラック
- ・ Pat          パターントラック
- ・ Chd          コードトラック
- ・ Tmp          テンポトラック
- ・ Pat, Chd, Tmpのデータは、ソーストラックが同じ種類の設定になっているときだけ設定できます。Pat, Chd, Tmpに変えると自動的にソーストラックも変わります。


## 16 ミックストラック



- ・ ソーストラックとデスティネーショントラックの全データを足して、デスティネーショントラックに書き込みます。
- ・ プレイエフェクト、ボイス、拍子の設定は変化しません。


### 1.ソースソング

- ・ ミックス元になるトラックを含むソースソングを選択します。

 01 ~ 10


### 2.ソーストラック

- ・ ミックス元になるソーストラックを選択します。

 01 ~ 16


### 3.デスティネーションソング

- ・ もう一方のミックス元となるトラックを含むソングを選択します。

 01 ~ 10

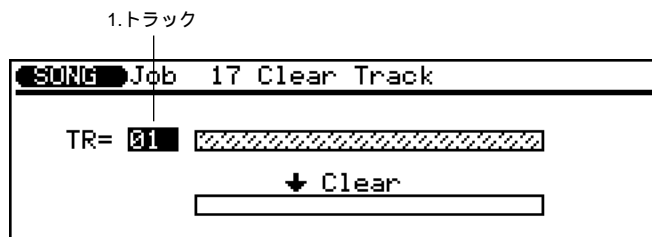
### 4.デスティネーショントラック

- ・ もう一方のミックス元で、さらにミックス先となりデータの書き込まれるトラック設定します。

 01 ~ 16



## 17 クリアトラック



- ・設定したトラックの全てのデータを消去して、データが全く入っていない状態にします。
- ・このジョブを実行するとプレイエフェクトの設定は初期状態に戻ります。マルチの設定は変化しません。ただし、すべてのトラックデータが消去される結果となったときは、マルチの設定も初期状態に戻ります。

## 1.トラック



- 01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp、All
- ・ 01 ~ 16 シーケンストラック
- ・ Pat パターントラック
- ・ Chd コードトラック
- ・ Tmp テンポトラック
- ・ All 全てのトラック

## 18 エクスパンドバックキング



- ・パターントラックとコードトラックのデータに基づいて演奏されたときのパターンデータを、シーケンストラックのTR8、9、11~16にMIDIデータの形で展開します。

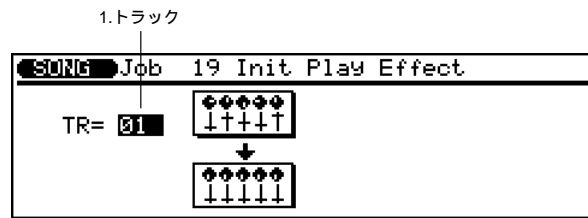
パターン	TR1	2	3	4	5	6	7	8
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
ソング	TR8	9	11	12	13	14	15	16

- ・このとき、ソングのTR8,9,11~16に入っていたデータは消去されます。
- ・パターンデータはプログラムチェンジも含めて展開されるので、マルチでボイスなどの設定は不要です。



- ・エクスパンドバックキングの実行後は、ポリ数のことを考慮に入れ、パターントラックやコードトラックのデータをクリアしてください。また、ソングプレイのスタイル番号を「000」に設定しなおしてください。
- ・シーケンストラックに展開されたデータには、パターンデータに基づき、プログラムチェンジが入力されています。不要なプログラムチェンジは、ソングエディットなどで削除してください。

## 19 イニシャライズプレイエフェクト

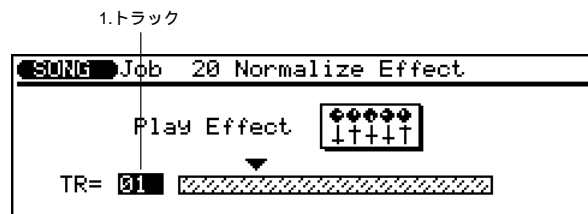


- ・プレイエフェクトの設定を初期状態に戻します。

## 1.トラック

- 01 ~ 16、All
- ・ 01 ~ 16 シーケンストラック
  - ・ All すべてのシーケンストラック

## 20 ノーマライズエフェクト

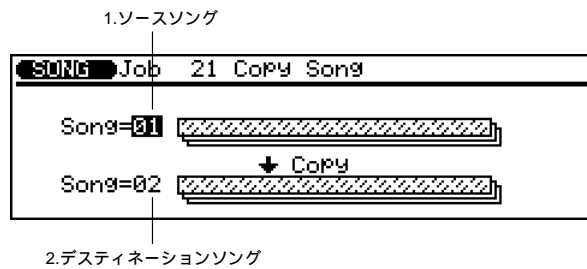


- ・プレイエフェクトの設定( P.100)をシーケンストラックの演奏データに反映させて、元のデータを変更します。
- ・ ノーマライズエフェクトを実行したトラックのプレイエフェクトは、初期状態に戻ります。

## 1.トラック

- 01 ~ 16、All
- ・ 01 ~ 16 シーケンストラック
  - ・ All すべてのシーケンストラック

## 21 コピーソング



- ・選択したソングを別のソングにコピーします。
- ・選択したソングのプレイエフェクト、マルチの設定もコピーされます。
- ・コピー先の元のデータは消えます。



## 2.デスティネーションソング



- ・コピー先のソングを設定します。



## 1.ソースソング



1~10

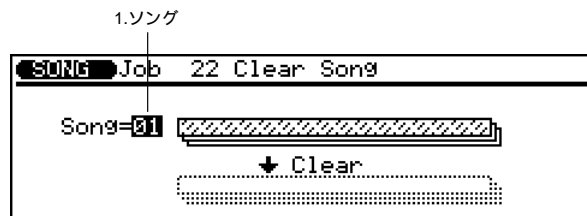


- ・コピー元のソングを選択します。



1~10

## 22 クリアソング



- ・選択したソングのすべてのデータを消去します。
- ・ソングのプレイエフェクト、マルチの設定も初期状態に戻ります。



## 1.ソング



1~10

## 23 ソングネーム



- ・選択したソングにソングネームを設定します。
- ・ソングネームは8文字まで入力できます。

## 1.ソング

- ・ソングネームを入力するソング番号を選択します。
- ・データの入っていないソングが選ばれると、ソングネームの入力エリアが「\*\*\*\*\*」の表示になり、ソングネームは設定できません。

0101 1101 01 ~ 10

## 2.ソングネーム

- ・ソングネームを入力します。

0101 1101 0123456789!#\$%&'()\*-@^\_`{}~"'+,./  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ; <=>?[  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz\|

- カーソルをソングネームの入力エリアに移動します。
- ダイヤル、**DEC** / **INC** で文字をえらび、**◀** / **▶** でカーソルを移動しながら、ネームを入力します。
  - ・文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.47)
- 入力が終わったら、**EXIT** を2回押すとソングプレイに戻り、ソングネームを確認できます。
  - ・ソングネームを設定後、**ENTER** を押す必要はありません。



Handwriting practice area with horizontal dotted lines.

Memo

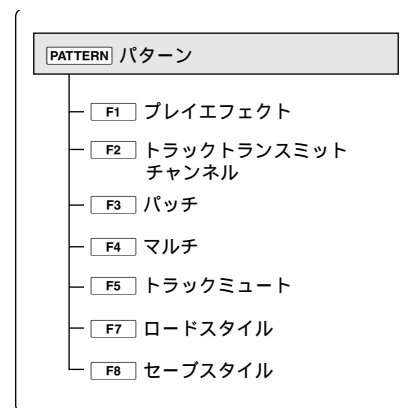
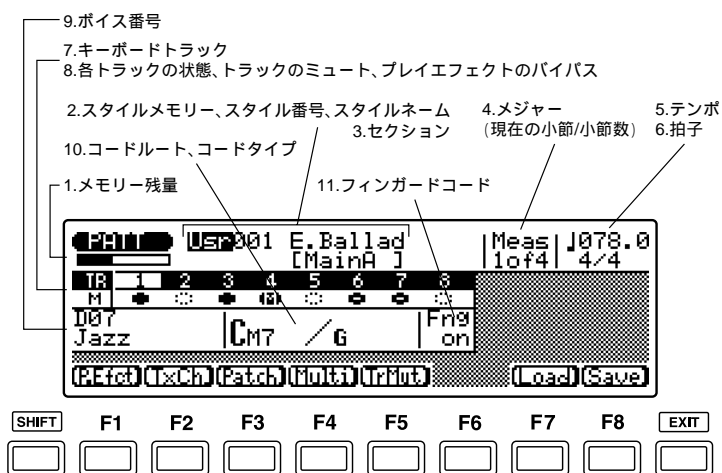
# 第4章 パターンモード

この章では、パターンプレイ、パターンレコーディング、パターンジョブについて解説します。

1.パターンプレイ	182
2.プレイエフェクト	187
3.トラックトランスミットチャンネル	190
4.パッチ	192
5.マルチ	195
6.トラックミュート	201
7.パターンジョブ	202

# 1.パターンプレイ

## 1.パターンプレイ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.メモリー残量	表示のみ	メモリーの使用量(黒)と残量(白)をグラフで表示します。	P.183
2.スタイルメモリー	Usr, Pre	ユーザースタイルとプリセットスタイルのどちらを使用するかを選択します。	P.183
スタイル番号	001~100	パターンを再生するためのスタイルを設定します。	
スタイルネーム	表示のみ	スタイルネームを表示します。	
3.セクション	Intro, MainA, MainB, FillAA, FillBB, FillAB, FillBA, Ending	各スタイルに含まれる8つのセクションから1つを選択します。	P.183
4.メジャー (現在の小節) (小節数)	1~小節数  1~8	現在再生している小節数を表示します。また再生を始める小節を設定します。  パターンの長さを小節数で表示します。ユーザーパターンについては、パターンの長さを設定します。	P.184
5.テンポ	25.0~300.0	パターンを再生するテンポを設定します。	P.184
6.拍子	1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4	パターンの拍子を設定します。	P.184
7.キーボードトラック	1~8	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。	P.185
8.各トラック状態 トラックのミュート  プレイエフェクトのバイパス	[:::] [■] [■] [■]	各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。 データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。  プレイエフェクトを通さずにデータを再生する設定です。	P.185
9.ボイス番号	001~128, D01~D12	ボイス番号を設定します。	P.185
10.コードルート コードタイプ	C, C <sup>♯</sup> , D, E <sup>♭</sup> , E, F, F <sup>♯</sup> , G, A <sup>♭</sup> , A, B <sup>♭</sup> , B M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(♯5), dim, aug, sus4, Madd9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(♯5), 7(♯5), 7(♯9), 7(♯9), 7(13), 7(♯13), 7sus4, 7(♯11), --- (THRU)	パターンを再生するコードルートを一時的に設定します。  パターンを再生するコードタイプを一時的に設定します。	P.186
11.フィンガードコード	off, on	フィンガードコード機能を使うかどうかを設定します。	P.186

- ・スタイルメモリー、スタイル番号、セクションを選択して、パターンを再生したり、再生のための各種パラメーターを設定するモードです。
- ・システムモードがTG-B(TG300B)のときは、パターンモードに入れません。( P.238)
- ・ユーザースタイルのデータは、**F3** (Patch)パッチで作ることができます。

- ・電源を切ると、スタイルメモリーのユーザースタイルのデータは消えてしまいます。大切なデータはディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)

1. **PATTERN** を押します。  
**PATTERN** の上にあるランプが点灯し、パターンモード(パターンプレイ)に入ります。

2. スタイルメモリー、スタイル番号、セクションにカーソルを移動し、ダイヤル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** を使ってパターンを選択します。

3. **RUN** を押します。  
**RUN** の上のランプが点滅し、現在選択されているパターンを再生します。パターンは、**STOP** を押すまで繰り返し再生されます。

4. **STOP** を押すと、再生が止ります。

- ・パターン再生中に、**F4** マルチなどの画面に移り、再生しながら各トラックのボイスやボリュームバランスなどを変更できます。
- ・パターン再生中にセクションにカーソルがあるとき、テンキーで、セクションを選ぶことができます。( P.184)
- ・**F1** (P.Efct)を押すとプレイエフェクトの設定画面に入ります。( P.187)
- ・**F2** (TxCh)を押すとトラックトランスミットチャンネルの画面に入ります。( P.190)
- ・**F3** (Patch)を押すとパッチの画面に入ります。( P.192)
- ・**F4** (Multi)を押すとマルチの設定画面に入ります。( P.195)
- ・**F5** (TrMut)を押すとファンクションボタンでトラックのミュート設定をする画面に入ります。( P.201)
- ・**F7** (Load)を押すとロードスタイルの画面に移ります。( P.255)
- ・**F8** (Save)を押すとセーブスタイルの画面に移ります。( P.253)

## 1.メモリー残量



- ・メモリー使用量を黒色で、メモリー残量を白色のグラフで表示します。

- ・メモリーは、ソング、パターン、フレーズを合計して420KB(キロバイト)(約86,000音)あります。
- ・残量があるときでも、ジョブが実行不可能な場合があります。
- ・クリアなどのジョブを実行しても、残量は増えない場合があります。( P.297)

## 2.スタイルメモリー、スタイル番号、スタイルネーム

### 3.セクション



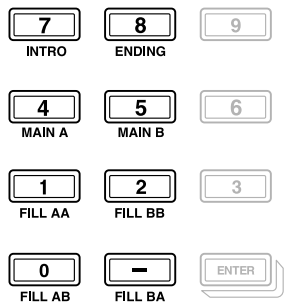
- ・パターンは、スタイルメモリー、スタイル番号、セクションを設定することで、選択することができます。
- ・スタイルメモリーでは、ユーザースタイルかプリセットスタイルのどちらかを選択します。Usrを選んで**F3** (Patch)でパッチ作業を行うと、好みのスタイルを作成することができます。( P.192)
- ・スタイル番号には、再生したいスタイルの番号を選びます。
- ・スタイルネームでは、選択したスタイルのスタイルネームを表示します。
- ・データの入っていない空のスタイルは、スタイルネームが[\*\*\*\*\*]の表示になります。
- ・データが入っていて、スタイルネームを入力していない場合は、スタイルネームが空欄になります。
- ・スタイルネームの入力については、「パターンジョブ」をご覧ください。( P.208)
- ・スタイル、セクションについては「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.34)

0101 1101	スタイルメモリー	Usr (ユーザーメモリー) Pre (プリセットメモリー)
	スタイル番号	001 ~ 100
	セクション	Intro、MainA、MainB、 FillAA、FillBB、FillAB、 FillBA、Ending



## 1.パターンプレイ

- 1. カーソルをスタイルメモリー、スタイル番号、セクションに移動します。
  - 2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** でスタイルメモリー、スタイル番号、セクションを設定します。
- ・セクションにカーソルがあるとき、テンキーでセクションが切り替えられます。



- ・再生中に、スタイル番号やセクションを切り替えると、next と表示されその小節の演奏を終わってから選んだパターンの演奏が始まります。

### 4.メジャー（現在の小節 of 小節数）



- ・現在の小節(左の数字)では、再生を始めるメジャーを設定します。再生中は、現在再生しているパターン中の位値をメジャーで表示します。再生中でも、メジャーの設定を変えることができます。
- ・小節数(右の数字)では、現在選ばれているパターンの長さを小節数で表示します。
- ・小節数は、ユーザーパターンのみ設定することができます。
- ・プリセットパターンは、小節数を変更できません。

1 ~ 小節数 of 1 ~ 8

- 1. カーソルをメジャーに移動します。
- 2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で値を設定します。

- ・**◀** / **▶** を使うと、カーソルの位置に関係なく演奏を早送り、巻き戻しすることができます。
- ・**▶** は、ボタンを押し続けると、パターンを再生しながら早送りします。
- ・**◀** は、ボタンを押すごとに現在の小節が1小節ずつ戻ります。
- ・**TOP** でメジャーをパターンの始めに移動することができます。

### 5.テンポ



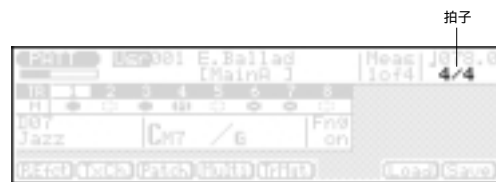
- ・パターンを再生するテンポを設定します。

♩=25.0 ~ 300.0

- 1. カーソルをテンポに移動します。
- 2. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で値を設定します。

- ・プリセットパターンでは、一時的なテンポです。
- ・ユーザーパターンでは、スタイルごとにテンポが記憶されます。(1つのスタイルで全てのセクションに共通のテンポ設定になります)

### 6.拍子



- ・パターンの拍子を表示します。

1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

- 1. カーソルを拍子に移動します。
- 2. ダイヤルまたは **DEC** / **INC** で値を設定します。

- ・プリセットパターンは、拍子を変更できません。
- ・ユーザーでは、スタイルごとに拍子が記憶されます。(1つのスタイルで全てのセクションに共通の拍子設定となります)

## 7. キーボードトラック

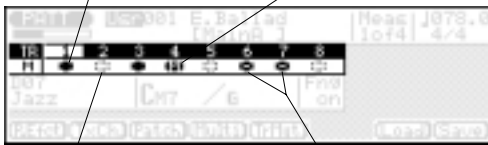
- ・キーボードトラックとは、内部的に鍵盤と接続されたトラックのことです。
- ・カーソルが他の場所に移動しても、キーボードトラックはトラック番号の数字が反転表示されます。
- ・鍵盤の演奏情報は、キーボードトラックと内部接続された音源部のパターントラック用パートに伝わり発音します。
- ・鍵盤の演奏情報は、トラックトランスミットチャンネル( P.190)の設定に従って、MIDI OUT端子より出力されます。

0101 1101 1~8

1. カーソルを、任意のトラックに移動します。
2. カーソルのあるトラックがキーボードトラックになります。

## 8. 各トラックの状態、トラックのミュート、プレイエフェクトのバイパス

データの入っているトラック ミュートされているトラック



データの入っていないトラック プレイエフェクトがバイパスされているトラック

- ・各トラックのデータの有無を表示し、データの存在するトラックは「■」のように黒く表示されます。
- ・トラックごとにミュート(トラックの発音を一時的に止める)を設定できます。ミュートを設定するとトラックに「M」の文字が表示されます。
- ・トラックごとにプレイエフェクト( P.187)のバイパスが設定できます。バイパスを設定するとトラックに「B」が表示され、プレイエフェクトを通らずに元のデータのまま再生されます。
- ・パターンモードとソングモードの、トラックのミュート、プレイエフェクトのバイパス設定は、互いに連動しません。
- ・パターンを変更しても、ミュート、プレイエフェクトのバイパスの設定は解除されません。

1. カーソルをデータの存在するトラックに移動します。
2. **INC** を押すとトラック表示に「M」が現れミュートが設定されます。**DEC** を押すとミュートが解除されます。

3. **DEC** を押すとトラック表示に「B」が現れプレイエフェクトのバイパスが設定されます。**INC** を押すと、プレイエフェクトのバイパスは解除されます。

- ・トラックのミュートの方法は、**F5** (TrMut) : トラックミュートを使うとワンタッチでミュートの設定ができて便利です。( P.201)
- ・**SHIFT** を押しながら **INC** / **DEC** を押すと、全トラックに対してミュートまたはプレイエフェクトのバイパスを設定することができます。

## 9. ボイス番号

ボイス番号



- ・トラックごとにボイス番号(プログラム番号)を設定し、ボイスを選択します。
- ・ボイス番号の下にはボイス名が表示されます。
- ・ボイスモード( P.19)がフレーズに設定されているパターンを選ぶと「---」と表示され、ボイス番号が変更できないことを示します。
- ・バンク番号を含めてボイスを選択する場合は、**F4** マルチのミキサーで設定します。( P.197)
- ・ボイスやバンクについては「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.29)

0101 1101 001 ~ 128, D01 ~ D12, off

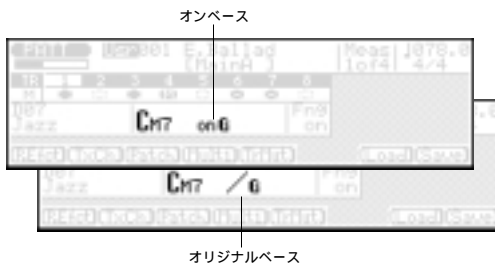
1. カーソルをボイス番号に移動します。
2. ダイアル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** でボイス番号を設定します。

- ・ユーザーパターンのボイスを設定する際、マルチのボリュームページの中にあるボイスモードがパターンに設定されていないと、選択することはできません。( P.197)
- ・拡張ボイスバンクが選ばれているときは、そのバンク内のボイスを選ぶことができます。

## 10.コードルート、コードタイプ



- ・コードルートとコードタイプを指定し、バックグを受け持つコードを一時的に設定します。
- ・12種類のコードルートと、28種類のコードタイプを設定することができます。
- ・各コードについて、オンベース、オリジナルベースを設定することができます。( P.138)
- ・オンベースは、ベース用のコードルートを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏をその音に固定します。
- ・オリジナルベースは、ベース用のコードルートとコードタイプを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのコードの構成音にします。



- ・コードタイプについて詳しくは、「別冊リストブック」をご覧ください。( P.30)



### コードルート

C、C#、D、Eb、E、F、F#、G、Ab、A、Bb、B(黒鍵は異名同音処理されます)

### コードタイプ

M、M7、6、7、m、m7、m6、mM7、m7(b5)、dim、aug、sus4、Madd9、M7(9)、6(9)、7(9)、madd9、m7(9)、m7(11)、7(b5)、7(#5)、7(b9)、7(#9)、7(13)、7(b13)、7sus4、7(#11)、---(THRU)



### フィンガードコードを使用しない場合

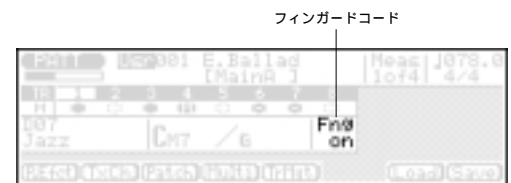
1. フィンガードコードをオフにします。( 次項目)
2. カーソルをコードルート、コードタイプに移動します。
3. 鍵盤のC1~B1でコードルートを設定します。
4. 鍵盤のC2~D#4でコードタイプを設定します。
5. **SHIFT** を押しながら、鍵盤のC1~B1でオンベースを設定します。

6. オンベースを設定した後、**SHIFT** を押しながら鍵盤のC2~D#4でオリジナルベースを設定します。
7. **ENTER** を押すと確定します。

### フィンガードコードを使用する場合

1. ユーティリティモードでフィンガードゾーンを設定します。( P.246)
2. フィンガードコードをオンにします。( 次項目)
3. 鍵盤を押さえて、コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベースを設定します。

## 11.フィンガードコード



- ・フィンガードコード機能を有効にするかどうかを設定します。



off、on

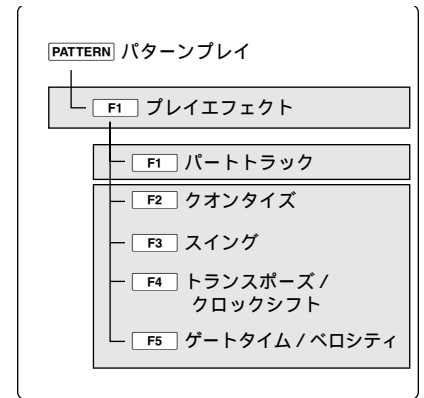
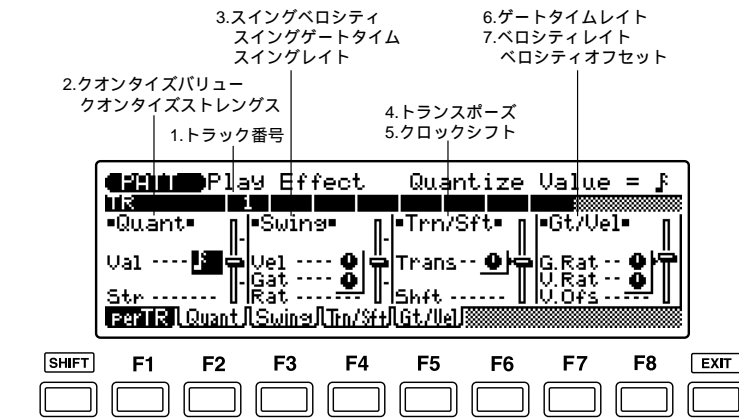


1. カーソルをフィンガードコードに移動します。
2. ダイヤルまたは **DEC** / **INC** でオン、オフを設定します。

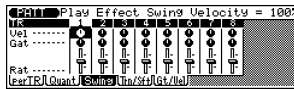
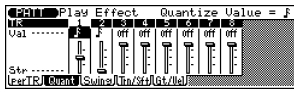


- ・設定をオンにすると、フィンガードコードゾーン ( P.246) で設定した範囲の鍵盤で和音を押えることができます。
- ・たとえば、和音を押さえながら低音部分の鍵盤を押さえてオンベースやオリジナルベースを入力することができます。
- ・フィンガードコードをオンに設定すると、フィンガードコードゾーンのハイキー以下の鍵盤はフィンガードコード用のキーとなり、通常の演奏ができなくなります。
- ・フィンガードコード機能については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.36)

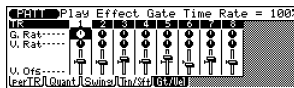
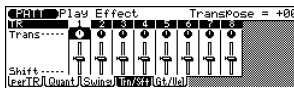
## 2.プレイエフェクト



F2 (Quant) ↓ クオンタイズ      F3 (Swing) ↓ スイング



F4 (Trn/Sft) ↓ トランスポーズ/クロックシフト      F5 (Gt/Vel) ↓ ゲートタイム/ベロシティ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.トラック番号	1 ~ 8	現在設定を行っているトラックを表示します。パートトラック画面では、プレイエフェクトを設定するトラックを選択します。	P.188
2.クオンタイズバリュー	10種類より選択	クオンタイズをかけるときのタイミング修正の基準になる音符を設定します。	P.102
クオンタイズ ストレングス	000% ~ 100%	演奏データのタイミングをどの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。	
3.スイングベロシティ	000% ~ 200%	クオンタイズバリューで設定した音符の裏拍にあたるデータのベロシティを変更して、スイング感を出す設定です。	P.103
スイングゲートタイム	000% ~ 200%	クオンタイズバリューで設定した音符の裏拍にあたるデータのゲートタイムを変更してスイング感を出す設定です。	
スイングレイト	050% ~ 083%	クオンタイズバリューで設定した音符の裏拍にあたるデータの発音のタイミングを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する設定です。	
4.トランスポーズ	-99 ~ +99	選んだトラックの全てのデータの音程を変更します。	P.104
5.クロックシフト	-999 ~ +999	選んだトラック全てのデータの再生タイミングをクロック単位で前後に移動します。	P.104 P.189
6.ゲートタイムレイト	000% ~ 200%	選んだトラックの全てのデータのゲートタイムをレイトの値を掛けることで増減します。	P.105
7.ベロシティレイト	000% ~ 200%	選んだトラックの全てのデータのベロシティをレイトの値を掛けることで増減します。	P.105
ベロシティオフセット	-99 ~ +99	選んだトラックの全てのデータのベロシティをオフセットの値を加えることで増減します。	P.106

- ・プレイエフェクトは、プリセットパターンを再生するときに設定しても意味がありません。設定をする前に、必要なスタイルとセクションを、ユーザースタイルメモリーにコピーして、ユーザーパターンを再生しながら設定を行ってください。
- ・プレイエフェクトとは、ソングプレイのプレイエフェクトと同様に、パターンを再生する際にクオンタイズをかけたり、ベロシティやゲートタイムを増減する働きを持ったフィルターのようなものです。このフィルターをユーザーパターンに使用することで、データそのものを変更することなしに、パターンの演奏タイミングやアーティキュレーションをリアルタイムに変更することができます。
- ・プレイエフェクトではデータそのものは変更しないので、再生を聴きながら設定したり、何度でもやり直したりすることができます。設定はユーザースタイルとしてセーブスタイルの操作で保存することができます。( P.253)
- ・プレイエフェクトの設定を、ソングジョブのエキスバンドバックングを使って、ソングデータとして反映、利用することができます。( P.176)
- ・プレイエフェクトは、任意の1つのトラックに対して設定や再生を行うパートラックページと、全トラックに渡りパラメーターごとに設定や再生を行う **F2** ~ **F5** の4つのページの、2種類の画面があります。また設定は各ページとも連動しています。
  - F1** (perTR)を押すとパートラックページに切り替わります。トラックごとにプレイエフェクトの全てのパラメーターを設定するページです。
  - F2** (Quant)を押すとクオンタイズページに切り替わります。全トラックについてプレイエフェクトのクオンタイズを設定するページです。
  - F3** (Swing)を押すとスイングページに切り替わります。全トラックについてプレイエフェクトのスイングを設定するページです。
  - F4** (Trn/Sft)を押すとトランスポーズ/クロックシフトページに切り替わります。全トラックについてプレイエフェクトのトランスポーズとクロックシフトを設定するページです。
  - F5** (Gt/Vel)を押すとゲートタイム/ベロシティページに切り替わります。全トラックについてプレイエフェクトのゲートタイムとベロシティを設定するページです。

ここでは、パートラックのパラメーターと、各ページのパラメーターを併せて説明します。

- 1. パターンプレイで **F1** (P.Efct)を押します。サブモードのプレイエフェクト画面になります。
- 2. **F1** (perTR) または **F2** (Quant) ~ **F5** (Gt/Vel) の任意のページで、パターンを再生しながら各種パラメーターを設定します。
- 3. **EXIT** を押すと、パターンプレイに戻ります。


- ・プレイエフェクトは、ユーザースタイルごとに独立して設定することができます。ユーザースタイルを切り替えると、プレイエフェクトの設定も自動的に置き換わります。
- ・プレイエフェクトの設定は、1つのスタイルの中の8つのセクションに共通の設定になります。
- ・プレイエフェクトの各パラメーターはトラック単位で設定することができます。
- ・パターンジョブにはノーマライズエフェクトはありません。
- ・プレイエフェクトでは、**RUN**、**STOP**、**TOP**、**◀** / **▶** などのボタンを使用して、パターンを再生しながらリアルタイムに設定を変更することができます。(選ばれているトラックのデータだけが再生されます)
- ・**F2** (Quant) ~ **F5** (Gt/Vel)の画面では、**SHIFT**+ダイヤル、**SHIFT**+**DEC** / **INC** は、各トラックの設定に同じ値を加減します。
- ・**F2** (Quant) ~ **F5** (Gt/Vel)の画面では、**SHIFT**+テンキー **SHIFT**+**ENTER** は、すべてのトラックを同じ値に設定します。


### 1. トラック番号





- ・プレイエフェクトを設定するトラックを選択します。
- ・パートラックでは、選んだトラックのみに対して、プレイエフェクトの全パラメーターを設定、再生を行うことができます。
- ・残りの4つのページでは、全トラックを再生しながら任意のパラメーターを設定することができます。

1~8

-  1. カーソルを設定したいトラック番号に移動します。
- パートラックで選ばれた番号が表示されます。
- ・残りの4つのページでは、トラック番号が反転表示します。

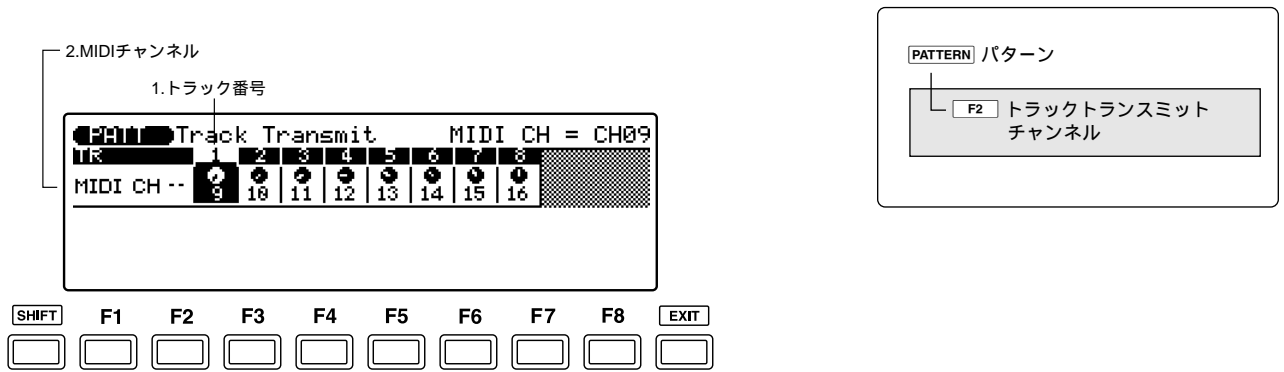
-  2.クオンタイズ  
3.スイング  
4.トランスポーズ  
5.クロックシフト  
6.ゲートタイム  
7.ペロシティ

-  ・これらの内容は、ソングプレイのプレイエフェクトで説明している同名のパラメーターと共通です。
- ・内容については、ソングプレイをご覧ください。  
( P.102)
  - ・クロックシフトに関して、以下の文章を参考にしてください。

-  ・クロックシフトでは、パターンの先頭より前にデータを移動することはできません。
- たとえば先頭小節からデータが並んでいるパターンで、クロックシフトを使ってタイミングを前に移動すると、パターン先頭にデータが集まります。
- ・クロックシフトでデータが先頭に集まったパターンを再生すると、パターンが繰り返される2回目の再生からはパターン先頭より前で、データが再生されます。

### 3.トラックトランスミットチャンネル

### 3.トラックトランスミットチャンネル



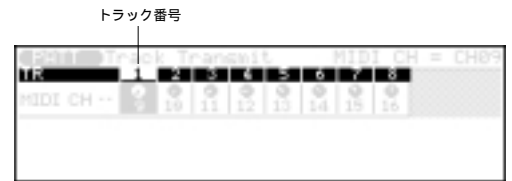
パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.トラック番号	1~8	現在選ばれているトラックの番号を反転表示します。	P.190
2.MIDIチャンネル	off、CH01~CH16	各トラックのMIDI OUT端子への送信チャンネルです。	P.190

- ・トラックトランスミットチャンネルでは、パターンを外部MIDI機器を使用して再生する際の、トラックごとのMIDI送信チャンネルを設定します。
- ・トラックトランスミットチャンネルは、全スタイル、セクションに共通の設定になります。
- ・パターンを本体で再生する場合は、音源部のパターントラック用パートP1~P8が使用されます。パターンの各トラックと、パターントラック用音源部の各パートは、内部的に直接接続されており、MIDIチャンネルの影響は受けません。
- ・シーケンサー部と音源部の接続については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.26)

1. パターンプレイで **F2** (TxCh)を押します。  
サブモードのトラックトランスミットチャンネルの画面になります。
2. カーソルを移動し、ダイヤル、**DEC** / **INC**、テンキー **ENTER** で、MIDIチャンネルを設定します。
3. **EXIT** を押すと、パターンプレイに戻ります。

- ・ **SHIFT** +ダイヤル、**SHIFT** + **DEC** / **INC** は、各トラックの設定に同じ値を増減します。
- ・ **SHIFT** +テンキー **SHIFT** + **ENTER** は、すべてのトラックを同じ値に設定します。

#### 1.トラック番号

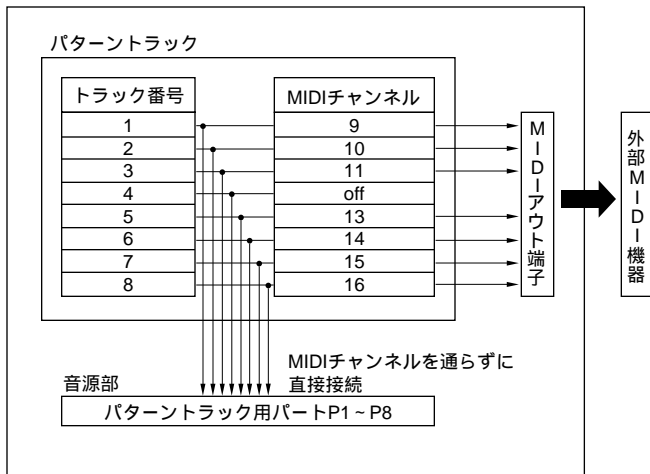


- ・MIDIチャンネルを設定するトラックの番号を反転表示します。

**0101** 1101 1~8

#### 2.MIDIチャンネル

- ・各トラックのMIDI OUT端子に対する送信チャンネルです。
- ・パターンモードでは、各トラックに単一チャンネルのデータが入っていて、演奏再生時に次ページのようにMIDIチャンネルを付加しMIDI OUT端子から出力します。
- ・外部MIDI機器にMIDI情報を出力する場合は、ソングのトラックトランスミットチャンネルのMIDIチャンネルと、ここで設定したMIDIチャンネルの情報がマージされ出力されます。
- ・外部にMIDI出力する必要のない場合は、MIDIチャンネルをoffに設定してください。



off

データをMIDI出力しません。

CH01～16

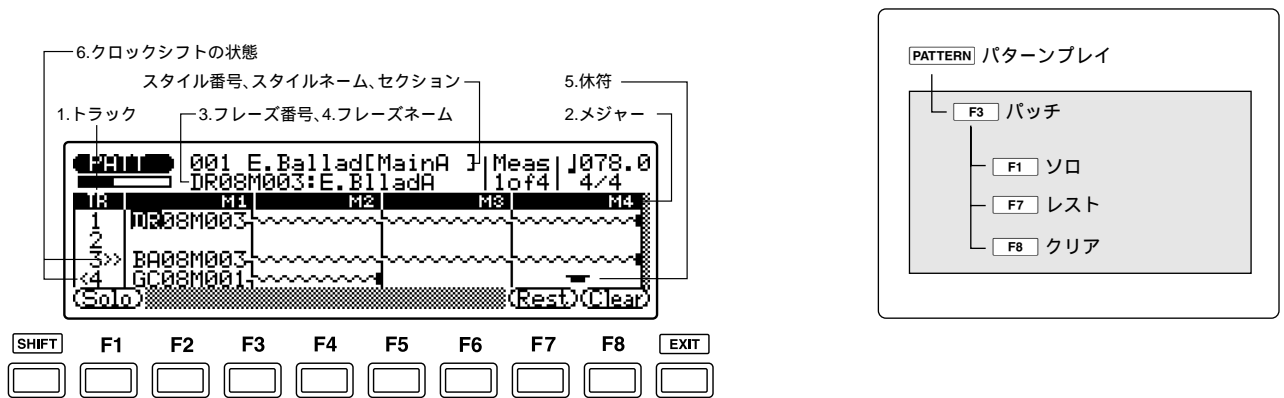
各トラックのデータをチャンネル1～16で出力します。  
(初期状態では9～16になっています)



1. カーソルを任意のトラックのMIDIチャンネルに移動します。

2. ダイアル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で、値を設定します。





パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.トラック	TR1 ~ TR8	フレーズを貼り付けるトラックを選びます。	P.193
2.メジャー	M1 ~ M8	フレーズを貼り付ける小節を選びます。	P.193
3.フレーズ番号		インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号で設定したフレーズを表示します。	P.193
インストカテゴリー	DR、PC、BA、GC、GR、KC、KR、US	楽器、演奏法、メモリーによる区分けで選択します。	
ビート	08、16、34	リズムによる区分けで選択します。	
タイプ	M、O、X、I、E、S、G	音楽的な使い方による区分けで選択します。	
番号	001 ~ 100	フレーズ番号を選択します。	
4.フレーズ名前	表示のみ	カーソル位置のフレーズの名前です。	P.193
5.休符	全休符	フレーズの再生を休止します。	P.194
6.クロックシフトの状態	>、>>、<(表示のみ)	プレイエフェクトで設定しているクロックシフトの状態を示します。	P.194



- ・パッチとは、セクションの機能を持つユーザーパターンを作る作業のことです。
- ・プリセットパターンを修正するには、一度ユーザーパターンにコピーしてからパッチで編集します。
- ・パッチでは、セクションごとの各トラックに、フレーズを貼り付けてパターンを作成します。
- ・パッチ画面はトラックとメジャーで区切られたマス目に表示され、カーソルを任意のトラック、メジャーに移動して、フレーズや休符を貼り付けます。
- ・パッチでは、**[RUN]**、**[STOP]**、**[TOP]**、**[◀]** / **[▶]** などのボタンを使用して、パターンを再生しながら、フレーズや休符の入力および消去を行うことができます。
- ・セクションにFillAA、FillBB、FillAB、FillBAを選択すると、1小節のユーザーパターンしか作れません



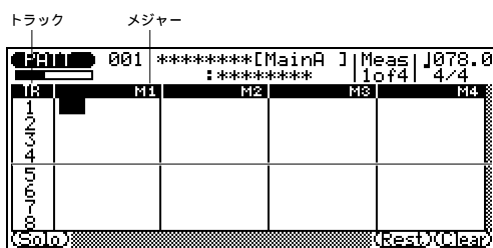
1. パターンプレイで、作成、編集するユーザースタイルとセクションを選びます。  
パッチ操作のためのユーザーパターンが選ばれます。
2. カーソルを移動して、小節数、拍子を設定します。
3. **[F3]** (Patch)を押します。  
パッチ画面に入ります。
4. カーソルを目的のトラックの小節に移動し、ダイヤルまたは **[DEC]** / **[INC]** でフレーズ番号を順次設定します。  
画面2行目には、選んだフレーズ番号とフレーズ名が表示されます。
  - ・フレーズ番号は、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号、の4つのパラメーターの入力箇所カーソルを移動し、順次選択します。
5. 完成したら、**[EXIT]** を押して、パターンプレイに戻ります。



- 再生中に **[F1]** (Solo)を押すと、現在カーソルのあるフレーズだけを休符に関係なく演奏します。
- カーソルを移動して **[F7]** (Rest)を押すと、休符を入力できます。
- カーソルを移動して **[F8]** (Clear)を押すと、貼り付けられたフレーズや休符を消去します。
- 外部MIDI出力段階の作業までも想定し、2TRはドラム(10ch)にすると良いでしょう。また、ベースやコード、リズム、バックिंगも、自分でいつも設定するトラック(ch)を決めておくとう良いでしょう。
- パッチの作業ができるのはユーザーパターンです。プリセットパターンはパッチ作業ができません。

### 1.トラック

### 2.メジャー



- パッチ画面は、縦にトラック、横にメジャー(小節)で区切られた、マス目に表示されています。
- トラックは8トラックありますが、画面では4トラックだけが表示され、**▲** / **▼** を使ってスクロールするとことにより確認することができます。
- パターンプレイで設定した小節数が表示されません。こちら画面に表示できるのは最大4小節だけで、4小節を越える場合は、**◀** / **▶** を使ってスクロールすることにより確認することができます。



トラック 1~8  
メジャー M1~設定した小節数(最大8小節)

### 3.フレーズ番号

### 4.フレーズネーム



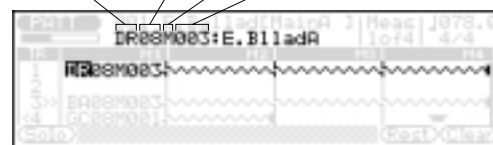
フレーズの小節数をあらわす波線



- パッチ画面の、トラックと小節で分けられたマス目の任意の位置に、フレーズ番号や休符を貼り付けるように設定することで、ユーザーパターンを作ることができます。
- 選択したフレーズが2小節以上の長さを持っている場合は、フレーズを貼り付けた小節からフレーズの小節数を示す波線が表示されます。
- 任意の位置にフレーズを貼り付けると、その位置からパターンの最後の小節まで選んだフレーズが繰り返し再生されます。前図のトラック2のように、途中で別のフレーズを貼り付けると、フレーズを変更することができます。
- フレーズの小節数が、設定したパターンの小節数を越える場合、パターンの小節数を越える部分は再生されません。
- 画面2行目には、カーソルのあるフレーズについて、フレーズ番号とフレーズネームが表示されます。
- フレーズは、プリセットフレーズとユーザーフレーズに分かれます。プリセットフレーズは、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号の4つのパラメーターを設定して選択します。これらのパラメーターは、3,093種類あるフレーズの中から目的のフレーズをすばやく見つけだすための区分けです。ユーザーフレーズは、インストカテゴリーが「US」と表示され、番号だけを選択します。



インストカテゴリー ビート タイプ 番号



#### インストカテゴリー

楽器名・パートによる区分けです。

DR : Drum, PC : Percussion  
BA : Bass, GC : Guitar Chord  
GR : Guitar Riff, KC : Keyboard Chord  
KR : Keyboard Riff, US : User Phrase

#### ビート

フレーズのもつ基本的なリズムによる区分けです。

8(8ビート)、16(16ビート)、34(3/4ビート)

- 4ビート、シャッフルなどは、8と16に含まれています。

## タイプ

スタイル作成のためのどのセクション用のフレーズなのかがわかるように分けられています。

- M(Main) : メインテーマの部分を担当するフレーズです。
- O(Fill Loop) : 曲想を変えないフィルイン(FillAA、FillBB)を担当するフレーズです。
- X(Fill Cross) : 曲想を変えるフィルイン(FillAB、FillBA)を担当するフレーズです。
- I(Intro) : イントロを担当するフレーズです。
- E(Ending) : エンディングを担当するフレーズです。
- S(Specific) : 特定の音楽ジャンルように作られたフレーズです。
- G(General) : 幅広い用途に使えます。
- ・M(Main)、O(Fill Loop)、X(Fill Cross)、I(Intro)、E(Ending)は1曲を構成するセットとして利用することができます。

## 番号

001 ~ 100

- ・フレーズリストは別冊リストブックをご覧ください、( P.25)
- ・番号は、テンキー **ENTER** で選ぶこともできます。



- ・インストカテゴリーが「US」の場合は、ビート、タイプは表示されず選択できません。
- ・ユーザーフレーズはフレーズモードで作ることができます。( P.215)

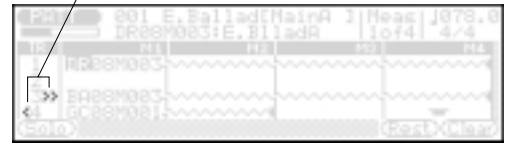
## 5.休符



- ・休符を貼り付けたいトラックの小節にカーソルを移動し、**F7** (Rest)を押すと、休符が設定されます。
- ・休符を貼り付けると、そのトラックのフレーズ再生が、休符設定された小節からパターン最後の小節まで休止します。
- ・休符以降の小節で、そのトラックでフレーズを再生したいときは、再度フレーズ番号を貼り付けます。

## 6.クロックシフトの状態

クロックシフトの状態



- ・プレイエフェクトで設定されているクロックシフト( P.189)の状態を、トラック1~8の番号の左右に記号で表示します。
- ・クロックシフトの値が-95~+95の範囲のときは何も表示しません。
- ・クロックシフトの値が+96~+191のときは、トラック番号の右側に「>」を表示します。
- ・クロックシフトの値が+192以上のときは、トラック番号の右側に「>>」を表示します。
- ・クロックシフトの値が-96以下のときは、トラック番号の左側に「<」を表示します。

**F1** (Solo)ソロ

- ・パターン再生中にカーソルをフレーズ番号に移動し **F1** (Solo)を押すと、表示が反転しソロの状態になります。
- ・ソロの状態では、選んだフレーズの演奏だけを聴くことができます。
- ・ソロの状態再度 **F1** (Solo)を押すと、通常表示に戻りソロが解除されます。
- ・ソロの状態のままでカーソルを上下に移動すると、ソロになっているトラックが切り替わります。
- ・ソロの状態のままでカーソルを左右に小節移動すると、ソロが解除されます。
- ・フレーズ番号の後の小節の波線部分では、ソロの状態にはなりません。
- ・レストの設定は、ソロには関係しません。

**F7** (Rest)レスト

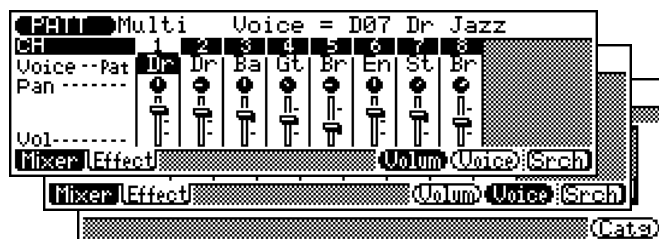
- ・休符を貼り付けたいトラックの小節にカーソルを移動し、**F7** (Rest)を押すと、休符が設定されます。
- ・機能は、休符をご覧ください。

**F8** (Clear)クリア

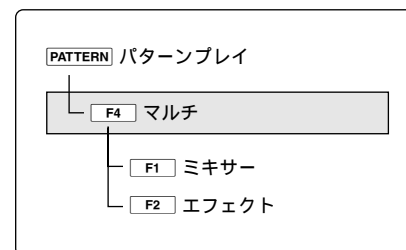
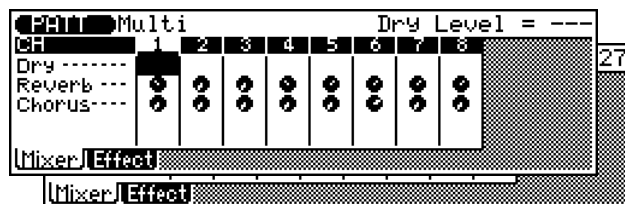
- ・カーソルを設定されているフレーズや休符に移動し、**F8** (Clear)を押すと、貼りつけた設定を消去することができます。

## 5.マルチ

ミキサー



エフェクト



- ・パターンのマルチは、プリセットパターンを再生するときに設定しても意味がありません。設定をする前に、必要なスタイルとセクションを、ユーザースタイルメモリーにコピーして、ユーザーパターンの設定を行ってください。
- ・マルチでは、パターンを再生する際の、パート(パターントラック用音源部のパート)ごとのボイス、パン、ボリューム、およびエフェクトなどの設定を行います。
- ・マルチの設定はスタイルごとに記憶することができ、スタイルを切り替えると自動的にマルチの設定も置き換わります。
- ・マルチには2つのページがあり **F1** **F2** で切り替えることができます。  
**F1** (Mixer)を押すと、パートごとのボイス、パン、ボリュームの設定画面に入ります。ミキサーのページは2つのサブページと特殊ページを切り替えながら設定を行います。( P.196)  
**F2** (Effect)を押すと、パートごとのエフェクトへの送り量の設定画面に入ります。( P.199)



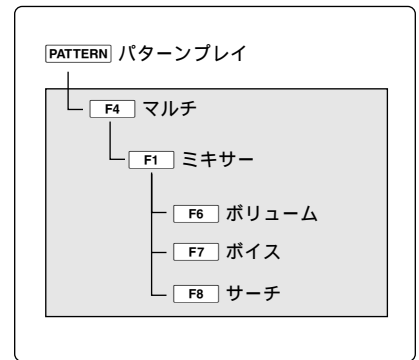
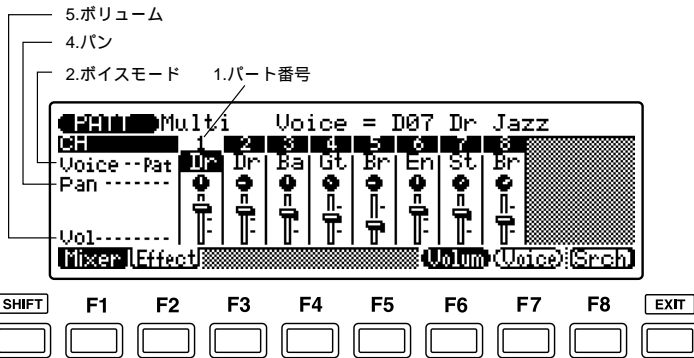
1. パターンプレイから **F4** (Multi)を押します。サブモードのマルチ画面に入ります。
2. **F1** (Mixer)または **F2** (Effect)の任意のページでパラメーターを設定します。
3. **EXIT** を押すと、パターンプレイに戻ります。



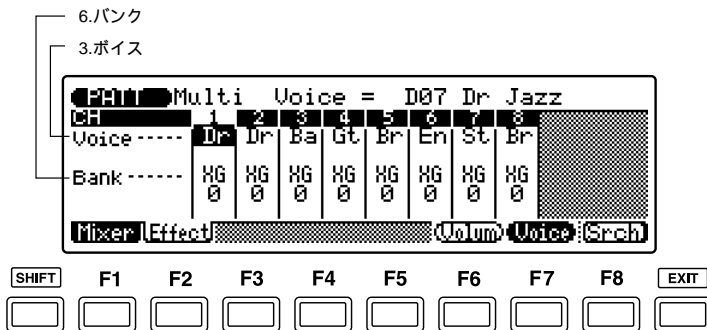
- ・マルチでは、**RUN**、**STOP**、**TOP**、**◀▶** / **▶▶**などのボタンはパターンプレイ時と同様に機能します。これらのボタンを使い、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。

## ミキサー

## F6 ボリューム



## F7 ボイス



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1. パート番号	1 ~ 8	設定を行っているパート番号を、反転表示します。	P. 197
2. ボイスモード	Phr, Pat	パターンを再生するとき、パターンで設定したボイスと、フレーズごとに設定されているボイスのどちらを使うかを選択します。	P. 197
3. ボイス	001 ~ 128, D01 ~ D12, off	各パートのボイス番号を設定します。	P. 197
4. パン	random, left63 ~ center ~ right63	ステレオで再生する際の音の定位を設定します。	P. 197
5. ボリューム	000 ~ 127	各パートの音量を設定します。	P. 197
6. バンク	XG000 ~ 101, SFX, Pre, Usr	各パートのボイスバンクを設定します。	P. 197



- ・パターンを再生する際の、パート(パターントラック用音源部のパート)ごとのボイス、パン、ボリュームの設定を行います。
- ・ **F6** (Volum)と **F7** (Voice)の2つのページを切り替えながら設定を行います。
- ・ **F8** (Srch)を押すと、ボイス一覧表示のページからボイスを選択することができます。



1. マルチ画面から、**F1** (Mixer)を押してミキサーの画面に入ります。
2. **F6** (Volum)、**F7** (Voice)でページを切り替えながら、設定したいパラメーターにカーソルを移動します。

3. ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で値を設定します。


4. **EXIT** を押すと、パターンプレイに戻ります。



- ・ミキサーでは、**RUN**、**STOP**、**TOP**、**◀** / **▶**などのボタンはパターンプレイ時と同様に機能します。これらのボタンを使い、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。
- ・ **SHIFT** + ダイヤル、**SHIFT** + **DEC** / **INC** は、各パートの設定に同じ値を増減します。
- ・ **SHIFT** + テンキー **SHIFT** + **ENTER** は、すべてのパートを同じ値に設定します。

## 1.パート番号


- ・設定を行うパート番号を反転表示します。

 1 ~ 8

- ・パターンを再生するパターントラック用音源部のパート番号を示します。
- ・パターントラックと音源部は、MIDIチャンネルと関係なく内部的に直接つながっています。

## 2.ボイスモード


- ・パターンを再生するとき、パターンで設定したボイスと、フレーズごとにあらかじめ設定されているボイスのどちらを使うかを選択します。
- ・フレーズに設定すると、フレーズが切り替わるごとに自動的にボイスが切り替わります。また、パターンプレイの画面では、ボイスネームを確認することはできません。
- ・パターンに設定すると、パターンプレイやマルチで設定したボイスで再生することができます。

 Phr(フレーズ) フレーズごとにあらかじめ設定されているボイスを使用します。

Pat(パターン) パターンプレイやマルチのミキサーページで設定したボイスを使用します。

## 3.ボイス


- ・各パートで使用するボイス番号を設定します。
- ・画面にはボイスのカテゴリが表示され、画面右上にボイス番号とボイスネームが表示されます。
- ・ボイスの選択は、**F7** (Voice)のページで、バンク番号とボイス番号の2種類の数値で設定します。
- ・ボイスモードがフレーズのときは、ボイスを設定しても、パターンデータを再生すると、パッチで貼りつけられたフレーズにあらかじめ設定されているボイスに自動的に切り替わります。
- ・ボイスについては、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.27)
- ・カテゴリは、多くの内蔵ボイスから目的のボイスを見つけやすくするために全てのボイスに付けられたキーワードのことです。( P.54)

 001 ~ 128、D01 ~ D12、off

- ・**F8** (Srch)を押すと、特殊ページの一覧表示画面からボイスを選択することができます。( P.198)

## 4.パン

- ・ステレオで再生する際のパン(左右の音の定位)を設定します。
- ・ドラムボイスが選ばれているパートは、ここで設定されたパンは、ドラムボイスのインストごとに設定されているパンに対してオフセットとして働きます。

 random, left63 ~ center ~ right63


## 5.ボリューム

- ・パートごとの音量を設定します。

 000 ~ 127

## 6.バンク

- ・各パートで使用するボイスのバンク番号を設定します。
- ・ボイスの選択は、バンク番号とボイス番号の2種類の数値を設定することで設定します。
- ・ボイスの選択方法については「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.29)

 XG000 ~ 101、SFX、Pre、Usr

## F8 (Srch)サーチ



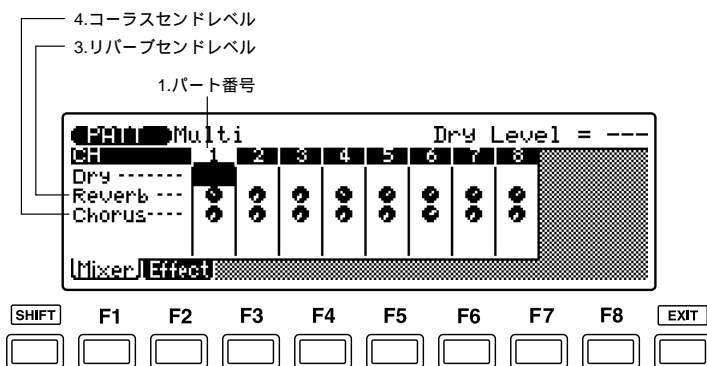
- ・ミキサーのどちらのページからでも入れるサーチページでボイスを選択することができます。
- ・バンクをすばやく切り替えたり、カテゴリーごとに画面を移動するなど、目的のボイスを見つけやすくする機能が用意されています。
- ・ F8 (Catg)を押すことで、ボイスを番号順に一覧表示する画面と、カテゴリー順に一覧表示する画面を切り替えることができます。



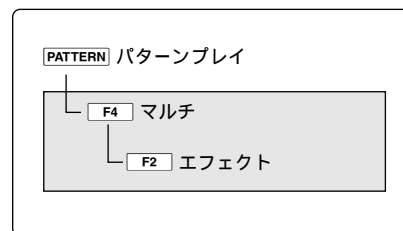
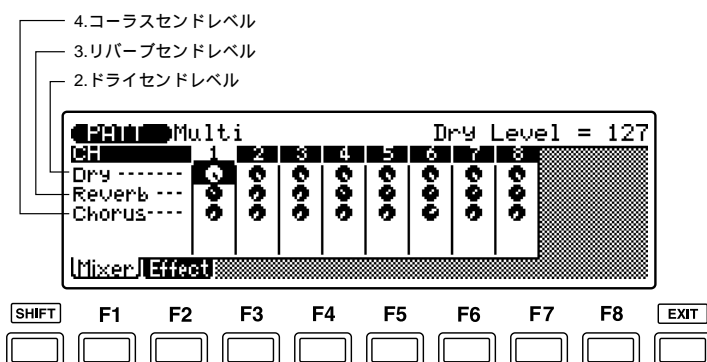
1. ミキサーの画面で F8 (Srch)を押します。  
ボイスサーチに入ります。
2. F8 (Catg)で2種類の一覧表示画面を切り替えます。  
「Catg」ボイスをボイス番号順に一覧表示する画面です。  
「Catg」ボイスをカテゴリー順に一覧表示する画面です。
3. ボイス番号順のときは、F1 (XG)、F2 (Pre)、F3 (Usr)、F6 (Bank)、F7 (Bank)でバンクを切り替えます。
  - ・ F1 (XG) ~ F3 (Usr)では、XG000、Pre、Usrをダイレクトに切り替えることができます。
  - ・ F6 (Bank)、F7 (Bank)では、XG000 ~ XG101、SFX、Pre、Usrを連続して切り替えることができます。
  - ・ SHIFT + F6 (Bank)、SHIFT + F7 (Bank)で、XG000、SFX、Pre、Usrを順番に切り替えることができます。
4. カテゴリー順のときは、上記の方法に加え、F4 (Catg)、F5 (Catg)で、ボイスの一覧表示の各カテゴリーの最初のボイスにカーソルを移動することができます。
  - ・ カテゴリーについては、「ボイスモード」をご覧ください。( P.54)
5. カーソルボタン、ダイヤル、DEC / INC、テンキー ENTER でボイスを選びます。
6. EXIT でミキサー画面に戻ります。

## エフェクト

バリエーションモード=インサクションの場合



バリエーションモード=システムの場合



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.パート番号	1~8	設定を行っているパート番号を反転表示します。	P.200
2.ドライセンドレベル	000~127	パートごとのドライラインへの送り量を設定します。	P.200
3.リバーブセンドレベル	000~127	パートごとのリバーブエフェクトへの送り量を設定します。	P.200
4.コーラスセンドレベル	000~127	パートごとのコーラスエフェクトへの送り量を設定します。	P.200

- ・パターンを再生する際の、エフェクトの設定を行います。
- ・エフェクトモード、エフェクトタイプなどのパラメーターはソングモードでの設定に従います。
- ・ソングモードのバリエーションモードがインサクションのとき、ドライセンドレベルが表示されなくなり、各パートのドライセンドレベルは最大値固定となります。(パターンのパートはインサクションエフェクトを使用することはできません)(P.118)
- ・ソングモードのバリエーションモードがシステムのとき、ドライセンドレベルが表示されます。

1. マルチ画面から、**F2** (Effect)を押してエフェクトのページに入ります。
2. 各パラメーターにカーソルを移動してパラメーターを選択します。

3. ダイヤル、**DEC** / **INC** でまたはテンキー **ENTER** で値を設定します。
4. **EXIT** を押すと、パターンプレイに戻ります。

- ・エフェクトでは、**RUN**、**STOP**、**TOP**、**◀** / **▶** などのボタンはパターンプレイ時と同様に機能します。これらのボタンを使い、パターンを再生しながらリアルタイムに設定を変更することができます。
- ・ **SHIFT** + ダイヤル、**SHIFT** + **DEC** / **INC** は、各パートの設定に同じ値を増減します。
- ・ **SHIFT** + テンキー **SHIFT** + **ENTER** は、すべてのパートを同じ値に設定します。



### 1. パート番号



・設定を行うパート番号を反転表示します。



1 ~ 8

### 2. ドライセンドレベル



- ・パートごとに、エフェクトをバイパスするためのドライラインへの送り量を設定します。
- ・ドライセンドレベルを上げると、最終出力される信号の中のドライ音(元の音)の割合が大きくなるためにエフェクトのかかり方が薄くなります。
- ・エフェクトを通った後の音に、ステレオの定位感を元のまま残したい場合は、ドライレベルと各エフェクトのセンドレベルをバランスよく設定してください。
- ・ソングモードのバリエーションモードがインサクションのときは表示が消え、ドライセンドレベルは最大値固定となります。( P.118)



000 ~ 127

### 3. リバースセンドレベル



- ・パートごとのリバースエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節することができます。
- ・ソングモードのマルチのエフェクトのリバースリターンを考慮して設定してください。( P.119)



000 ~ 127

### 4. コーラスセンドレベル

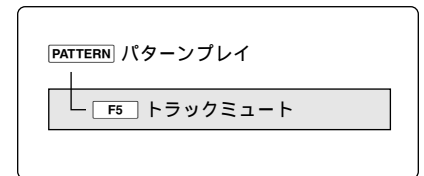
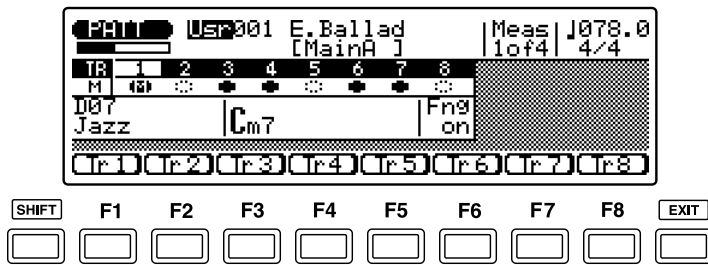


- ・パートごとのコーラスエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節します。
- ・ソングモードのマルチのエフェクトのコーラスリターンを考慮して設定してください。( P.119)



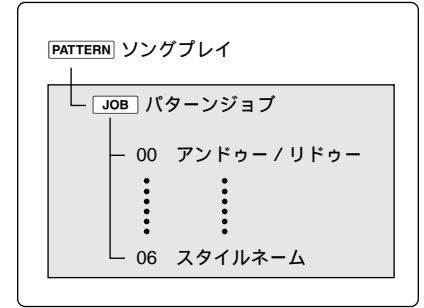
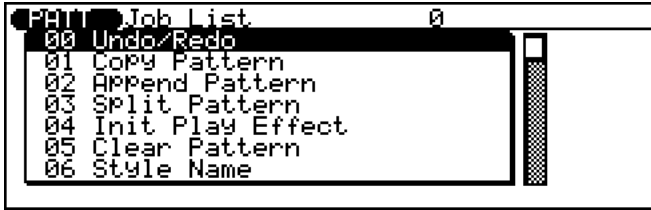
000 ~ 127

## 6.トラックミュート



- ・トラックミュートでは、F1 (Tr 1) ~ F8 (Tr 8)のファンクションボタンにトラック1~8のミュートのオンオフの機能が割り当てられており、任意のトラックのミュートをファンクションボタンで簡単に設定できます。
  - ・パターンプレイの画面で設定できるミュートのオン、オフと連動しています。
1. パターンプレイから F5 (TrMut)を押します。  
サブモードのトラックミュート画面に入ります。
  2. F1 (Tr 1) ~ F8 (Tr 8)で、任意のトラックのミュートをオン、オフします。
    - ・ボタンを1度押すと、ミュート状態になり、トラック表示に「」が表示されます。
    - ・再度ボタンを押すと、ミュートが解除されません。
  3. EXIT を押すと、パターンプレイに戻ります。

7.パターンジョブ

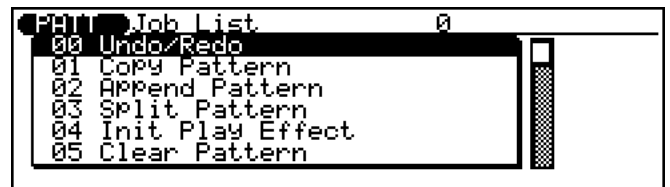


ソングジョブ	機能	解説ページ
00 アンドゥー/リドゥー	アンドゥーで直前に行った操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻します。リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。	P.204
01 コピーパターン	指定したパターンを別のパターンにコピーします。	P.204
02 アペンドパターン	指定したパターンを別のパターンの後ろにつないで1つのパターンにします。	P.205
03 スプリットパターン	パターンを2つに分割します。	P.206
04 イニシャライズプレイエフェクト	プレイエフェクトの設定を初期状態に戻します。	P.207
05 クリアパターン	パターンのデータを消去します。	P.207
06 スタイルネーム	スタイルに名前を付けます。	P.208

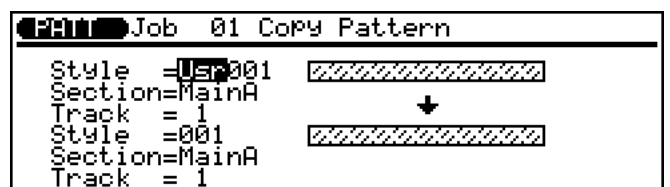
- ・パターンジョブは、ユーザースタイルを作るために、各パターンデータに対してさまざまな編集を加える機能です。ジョブを実行すると、パターンデータそのものが変更されます。
- ・ジョブメニューは、2画面にわたってスクロール表示されます。
- ・ジョブの選択は、ジョブメニューで ▲ / ▼、ダイヤル、DEC / INC で1つずつ移動しながら選択できます。また SHIFT + ▲ / ▼ で、6つ飛ばしで選択できます。さらに操作に慣れてくると、良く使うジョブを、テンキー ENTER で選択することもできます。

- ⓘ ユーザーパターンのデータは、電源を切るとすべて消えてしまいます。ジョブを実行されたパターンデータは、ディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)
- ・大切なデータは、ジョブを実行される前にもセーブ操作が行われることをおすすめします。

1. パターンプレイで、ジョブを実行するパターンを選択します。
2. [JOB] を押します。  
ジョブメニューが表示されます。



3. 実行したいジョブにカーソルを移動し、[ENTER] を押します。  
選択したジョブ画面に移行します。



4. 必要なパラメーターにカーソルを移動し、ダイヤル、**DEC**/**INC**、テンキー **ENTER** で値を設定します。

```

PATT Job 01 Copy Pattern
-----
Style =Usr001  [XXXXXXXXXXXXXXXX]
Section=MainA
Track  =All
↓
Style =002     [XXXXXXXXXXXXXXXX]
Section=MainA
Track  =All

```

5. 必要なパラメーターの設定が終わったら、**ENTER** を押します。  
「Excuting...」に続き、「Completed.」と表示され、元の画面に戻ります。
6. **EXIT** を2回押しパターンプレイに戻ります。



- 各ジョブで設定した範囲にデータが無い場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。「No Data」が表示されたときは、**EXIT** を押してください。
- ジョブ操作を過ったときや、聴き比べたいときは、ジョブ(「06.スタイルネーム」以外)を実行した直後に、パターンジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」を使って、データを復帰させることができます。( P.204)
- パターンジョブ の実行に時間がかかる場合は、ディスプレイに「Executing...」が表示されます。

## 00.アンドゥー/リドゥー



- ・アンドゥーとは、直前に実行したパッチ、ジョブの操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻す機能です。
- ・リドゥーとは、アンドゥーで取り消した操作を再び実行する機能です。
- ・パッチ、ジョブを実行して過ぎて大切なデータを壊してしまったときなどに、大変便利なジョブです。
- ・パッチまたはジョブの操作を行った後は、必ずアンドゥーが実行できる状態になります。またアンドゥー実行後はリドゥーの状態という具合に、アンドゥーとリドゥーが交互に切り替わります。
- ・新たなパッチまたはジョブの操作を行うと、その新たな操作に対してのアンドゥーになります。
- ・パッチでデータを変更しなかった場合は、アンドゥー、リドゥーの対象になりません。

- ・このジョブは、ソング、パターン、フレーズモードの、レコーディング、エディット、ジョブ(名前を除く)、及びパターンモードのパッチの操作に対しても有効です。

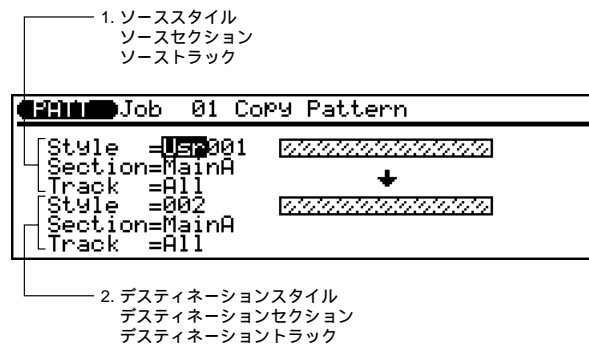
## 1.アンドゥー/リドゥーの表示

- ・次に実行するのがアンドゥー、リドゥーのどちらなのかを表示します。

## 2.アンドゥー/リドゥーの実行対象

- ・アンドゥー、リドゥーの対象になっている操作を表示します。直前に行ったパッチまたはジョブの操作が対象になります。

## 01.コピーパターン



- ・選択したソースパターンの中の任意のトラックを、デスティネーションパターンの指定したトラックにコピーします。
- ・ソースパターンには、メモリー、スタイル番号、セクション、トラックを指定します。
- ・デスティネーションパターンには、スタイル番号、セクション、トラックを指定します。
- ・トラックの指定をAllにすると、ソースパターンの全てのトラックをコピーします。
- ・セクションの指定をAllにすると、ソーススタイルの全てのセクションをコピーします。

- ・スタイルごとに設定されているプレイエフェクト、マルチの内容は、セクション、トラック共Allのときだけコピーされます。なお、ボイスモードがフレーズのときはボイスはコピーされません。



- FillAA、FillBB、FillAB、FillBAの4つのセクションは、パターンの長さが1小節になっています。そのため、2小節以上のパターンを、この4つのセクションにコピーすると、最初の1小節のみコピーされます。
- コピーパターンを実行すると、デスティネーション側のパターンに入っていたデータは消えてしまいます。



- セクション、トラックに、Allに設定すると、デスティネーション側も自動的にAllに設定されます。またAll以外に設定しなおすと、デスティネーション側も自動的にAllの設定が解除されます。

### 1. ソーススタイル、ソースセクション、ソーストラック



- コピー元のパターンを、スタイルメモリー、スタイル番号、セクション、トラックで設定します。



スタイルメモリー	Pre、Usr
スタイル番号	001 ~ 100
セクション	Intro、MainA、MainB、FillAA、FillBB、FillAB、FillBA、Ending、All
トラック	1 ~ 8、All

### 2. デスティネーションスタイル、デスティネーションセクション、デスティネーショントラック



- コピー先のパターンを、スタイル番号、セクション、トラックで設定します。



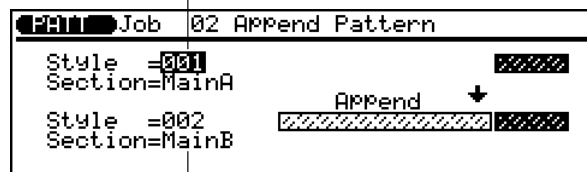
スタイル番号	001 ~ 100
セクション	Intro、MainA、MainB、FillAA、FillBB、FillAB、FillBA、Ending、All
トラック	1 ~ 8、All



- セクション、トラックに、Allに設定すると、ソース側も自動的にAllに設定されます。また、All以外に設定しなおすと、ソース側も自動的にAllの設定が解除されます。

## 02.アペンドパターン

1. ソーススタイル  
ソースセクション



2. デスティネーションスタイル  
デスティネーションセクション




- 選択したソースパターンをデスティネーションパターンの後ろにつないで1つのパターンにします。
- このジョブを実行すると、ソースパターンは変化せず、デスティネーションパターンが長くなります。
- ソースパターンには、ユーザースタイルのスタイル番号とセクションを指定します。
- デスティネーションパターンには、スタイル番号とセクションを指定します。
- プリセットスタイルからアペンドパターンを実行したいときは、いったんユーザースタイルにコピーを行ってください。



- FillAA、FillBB、FillAB、FillBAの4つのセクションは、パターンの長さが1小節になっています。そのため、デスティネーションセクションで選択できません。
- プレイエフェクト、ボイスの設定はアペンドされません。ただし、デスティネーションスタイルのどのセクションにも全くデータがない場合はアペンドされます。
- アペンドした結果、全体のパターンの長さが8小節を越える場合は「Illegal Input」と表示され、アペンドは実行されません。


1.ソーススタイル、ソースセクション

- ・アペンド元のパターンを、スタイル番号とセクションで設定します。

	スタイル番号 セクション	001~100(ユーザースタイル) Intro、MainA、MainB、 FillAA、FillBB、FillAB、 FillBA、Ending
---	-----------------	---

2.デスティネーションスタイル、デスティネーションセクション

- ・アペンド先のパターンを、スタイル番号とセクションで設定します。

	スタイル番号 セクション	001~100(ユーザースタイル) Intro、MainA、MainB、 Ending
---	-----------------	---

03.スプリットパターン




- ・選択したソースパターンを、スプリットメジャーで2つに分割し、後側をデスティネーションパターンに移動します。
- ・このジョブを実行すると、ソースパターンには1小節目~スプリットメジャーの前の小節の終わりまでが残り、デスティネーションパターンにはスプリットメジャー以降の小節が移動します。
- ・ソースパターンには、ユーザースタイルのスタイル番号とセクション、およびスプリットメジャーを指定します。
- ・デスティネーションパターンには、スタイル番号とセクションを指定します。
- ・移動したパターンの再生は、フレーズの設定状態によって決まります。ソースパターンでスプリットメジャー以降にフレーズが設定されていない場合は、そのパートは鳴りません。

- ・プレイエフェクト、ボイスの設定は移動しません。ただし、デスティネーションスタイルのどのセクションにもデータがない場合は移動します。
- ・このジョブを実行すると、デスティネーションパターンの元のデータは消えてしまいます。
- ・FillAA、FillBB、FillAB、FillBAの4つのセクションは、パターンの長さが1小節になっています。そのため、ソースセクションに設定しても意味がありません。
- ・デスティネーションセクションにFillAA、FillBB、FillAB、FillBAの4つのセクションが設定されているときは、移動部分が1小節になるようにスプリットメジャーを設定してください。


1.ソーススタイル、ソースセクション

- ・スプリット元のパターンを、スタイル番号とセクションで設定します。

	スタイル番号 セクション	001~100(ユーザースタイル) Intro、MainA、MainB、 FillAA、FillBB、FillAB、 FillBA、Ending
---	-----------------	---


2.スプリットメジャー

- ・ソースパターンを分割するメジャー(後半の始まりのメジャー)を設定します。

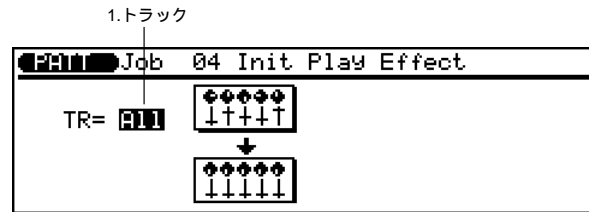
 1~ソースパターンの小節数

3.デスティネーションスタイル、デスティネーションセクション


- ・スプリット先のパターンを、スタイル番号とセクションで設定します。

	スタイル番号 セクション	001~100(ユーザースタイル) Intro、MainA、MainB、 FillAA、FillBB、FillAB、 FillBA、Ending
---	-----------------	---

## 04.イニシャライズプレイエフェクト



- ・現在選ばれているユーザーパターンを含むセクションの、プレイエフェクトの設定を初期状態に戻します。

 1.トラック




1~8、All(全てのトラック)

## 05.クリアパターン



- ・選択したパターンの全てのデータを消去します。
- ・スタイル番号とセクションを指定してパターンを設定します。
- ・セクションにAllを設定すると、指定したスタイルの中の全てのセクションのデータが消去されず。さらにそのスタイルに設定されているプレイエフェクトとボイスのデータも初期状態に戻ります。

 1.スタイル、セクション



- ・クリアパターンを実行するパターンを、スタイル番号とセクションで設定します。



スタイル番号	001~100(ユーザースタイル)
セクション	Intro、MainA、MainB、FillAA、FillBB、FillAB、FillBA、Ending、All



## 06.スタイルネーム



- ・ 選択したスタイル番号のスタイルネームを設定します。
- ・ スタイルネームは8文字まで入力できます。

## 1.スタイル

- ・ スタイルネームを入力するユーザースタイルを設定します。
- ・ データの入っていないスタイルが選ばれると、スタイルネームの入力エリアに「\*\*\*\*\*」が表示され、スタイルネームは入力できません。

0101 1101 001 ~ 100(ユーザースタイル)

## 2.スタイルネーム

- ・ スタイルネームを入力します。

0101 1101 0123456789!#\$%&'()\*~\`{}~"#+,./  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ;=>?[  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz\`!|

- カーソルをスタイルネームの入力エリアに移動します。
- ダイヤル、**DEC** / **INC** で文字をえらび、**◀** / **▶** でカーソルを移動しながら、ネームを入力します。
  - ・ 文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.47)
- 入力が終わったら、**EXIT** を2回押すとパターンブレイに戻り、スタイルネームを確認できます。
  - ・ ソングネームを設定後、**ENTER** を押す必要はありません。

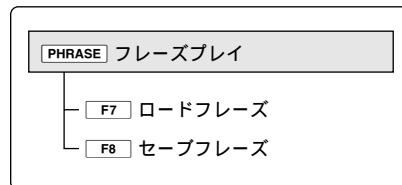
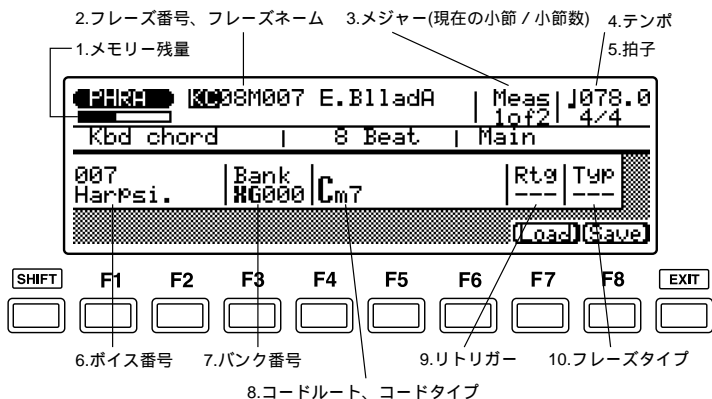
# 第5章 フレーズモード

この章では、フレーズプレイ、フレーズレコーディング、フレーズエディット、フレーズジョブについて解説します。

1.フレーズプレイ	210
2.フレーズレコーディング	215
3.フレーズエディット	220
4.フレーズジョブ	223

# 1.フレーズプレイ

## 1.フレーズプレイ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.メモリー残量	表示のみ	メモリーの使用量(黒)と残量(白)をグラフで表示します。	P.211
2.フレーズ番号		インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号を設定してフレーズを選びます。	P.211
インストカテゴリー	DR、PC、BA、GC、GR、KC、KR、US	楽器、演奏法、メモリーによる区分けで選択します。	
ビート	8、16、34	リズムによる区分けで選択します。	
タイプ	M、O、X、I、E、S、G	音楽的な使い方による区分けで選択します。	
番号	001~100	フレーズ番号を選択します。	
3.メジャー (現在の小節)	1~小節数	現在演奏している小節数を表示します。また演奏を始める小節を設定します。	P.212
(小節数)	1~8	フレーズの長さを小節数で表示します。	
4.テンポ	25.0~300.0	フレーズを演奏するテンポを設定します。	P.212
5.拍子	1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4	フレーズの拍子を設定します。	P.212
6.ボイス番号	001~128,D01~D12,off	フレーズを演奏するボイス番号を設定します。	P.213
7.バンク番号	XG000~XG101,SFX,Pre,Usr	フレーズを演奏するボイスのバンクを設定します。	P.213
8.コードルート	C,C#,D,E,F,F#,G,A,A#,B	フレーズを演奏するコードを設定します。	P.213
コードタイプ	M,M7,6,7,m,m7,m6,mM7,m7(b5),dim,aug,sus4,Madd9,M7(9),6(9),7(9),madd9,m7(9),m7(11),7(b5),7(#5),7(b9),7(#9),7(13),7(b13),7sus4,7(#11),---(THRU)	フレーズを演奏するコードタイプを設定します。	
9.リトリガー	off,on	演奏中にコードが変更されたとき、発音中のフレーズを新しいコードで弾き直すかどうかの設定です。	P.214
10.フレーズタイプ	Mel,Chd,Bas,Dr	コード変換テーブルのタイプの設定です。	P.214

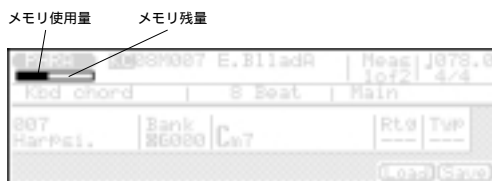
- ・フレーズを選び、各種パラメーターを設定して、再生するモードです。
- ・システムモードがTG-B(TG300B)のときは、フレーズモードに入れません。( P.27)

- ・電源を切ると、フレーズメモリーのユーザーフレーズのデータは消えてしまいます。大切なデータはディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)

1. **[PHRASE]** を押します。  
**[PHRASE]** の上にあるランプが点灯し、フレーズモード(フレーズプレイ)に入ります。
2. インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号にカーソルを移動し、ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]**、テンキー **[ENTER]** を使ってフレーズを選択します。
3. **[RUN]** を押します。  
**[RUN]** の上のランプが点滅し、現在選択されているフレーズを再生します。フレーズは、**[STOP]** を押すまで繰り返し再生されます。
4. **[STOP]** を押すと、再生が止まります。

- ・フレーズを演奏したときのMIDI送信チャンネルは、パターンのトラック1のMIDIチャンネルになります。( P.33)
- ・フレーズプレイでのエフェクトの設定は、ソングモードでの設定に依存します。
- ・**[F7]** (Load)を押すとロードフレーズの画面に移ります。( P.255)
- ・**[F8]** (Save)を押すとセーブフレーズの画面に移ります。( P.253)

## 1.メモリー残量



- ・メモリーの使用量を黒色で、メモリー残量を白色のグラフで表示します。
- ・メモリーは、ソング、パターン、フレーズを合計して420KB(約86,000音)あります。
- ・残り残量があるときでも、ジョブが実行不可能な場合があります。
- ・クリアなどのジョブを実行しても、残量は増えない場合があります。( P.297)

## 2.フレーズ番号、フレーズネーム



- ・フレーズは、大きくプリセットフレーズとユーザーフレーズに分かれます。プリセットフレーズは、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号の4つのパラメーターを順次設定することでフレーズ番号を選択します。これらのパラメーターは、3,093種類あるプリセットフレーズの中から目的のフレーズをすばやく見つけるための分けです。ユーザーフレーズは、インストカテゴリーを「US」に設定し、番号だけを設定して選択します。
- ・選ばれているフレーズのインストカテゴリー、ビート、タイプについては、ディスプレイ3行目にネームが詳しく表示されます。
- ・フレーズネームでは、選択されたフレーズ番号のフレーズネームを表示します。データの入っていない空のフレーズはフレーズネームが「\*\*\*\*\*」の表示になります。データが入っていて、フレーズネームを入力していない場合は、フレーズネームが空欄になります。
- ・ユーザーフレーズのフレーズネームは、フレーズジョブで設定することができます。( P.234)



### 0101 1101 インストカテゴリー

楽器名・パートによる分けです。USがユーザーフレーズ、それ以外はプリセットフレーズです。

DR : Drum  
 BA : Bass  
 GR : Guitar Riff  
 KR : Keyboard Riff  
 PC : Percussion  
 GC : Guitar Chord  
 KC : Keyboard Chord  
 US : User Phrase

### ビート

フレーズのもつ基本的なリズムによる分けです。  
 8(8ビート)、16(16ビート)、34(3/4ビート)  
 ・4ビート、シャッフルなどは、8と16に含まれていません

## タイプ

スタイルのどのセクション用のフレーズなのか分かるように分けられています。

- M(Main) : メインテーマの部分を担当するフレーズです。
  - O(Fill Loop) : 曲想を変えないフィルイン (FillAA、FillBB)を担当するフレーズです。
  - X(Fill Cross) : 曲想を変えるフィルイン (FillAA、FillBB)を担当するフレーズです。
  - I(Intro) : イントロを担当するフレーズです。
  - E(Ending) : エンディングを担当するフレーズです。
  - S(Specific) : 特定の音楽ジャンルように作られたフレーズです。
  - G(General) : 幅広い用途に使えます。
- ・M(Main)、O(Fill Loop)、X(Fill Cross)、I(Intro)、E(Ending)は1曲を構成するセットとして利用することができます。

番号 001 ~ 100

- ・フレーズリストは別冊リストブックをご覧ください、( P.25)
- ・番号は、テンキー **ENTER** で選ぶこともできます。



- ・インストカテゴリーが「US」の場合は、ビート、カテゴリーは表示されず選択できません。
- ・ユーザーフレーズはフレーズレコーディングで使うことができます。( P.215)

## 3.メジャー(現在の小節 / 小節数)

メジャー(現在の小節 / 小節数)



- ・現在の小節(左の数字)では、演奏を始めるメジャーを設定します。演奏中は、現在演奏しているフレーズ中の位置を小節単位で表示します。演奏中でもメジャーの設定を変えることができます。
- ・小節数(右の数字)では、現在選ばれているフレーズに設定されているフレーズの小節数を表示します。
- ・小節数は、データの入力されていないユーザーフレーズのみ設定することができます。設定方法は「フレーズレコーディング」で説明します。( P.216)
- ・プリセットフレーズや、データの入力されているユーザーフレーズについては、小節数を変更できません。



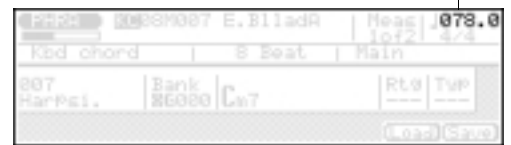
メジャー(現在の小節) 1~小節数  
メジャー(小節数) 1~8



- ・ **◀◀** / **▶▶** を使うと、カーソルの位置に関係なく演奏を早送り、巻き戻しすることができます。
- ・ **▶▶** はボタンを押し続けると、フレーズを再生しながら早送りします。
- ・ **◀◀** はボタンを押すごとに、現在の小節が1ずつ戻ります。
- ・ **TOP** でメジャーをフレーズの始めに移動することができます。

## 4.テンポ

テンポ



- ・フレーズを演奏、録音するテンポを設定します。
- ・ユーザーフレーズは、ここで設定したテンポがフレーズごとに記憶されます。
- ・プリセットフレーズは、フレーズごとにテンポを持っています。ここで設定したテンポは一時的なもので、フレーズを選びなおすとあらかじめ設定されたテンポに戻ります。



♩=25.0 ~ 300.0

## 5.拍子

拍子



- ・フレーズに設定されている拍子を表示します。
- ・拍子は、データの入力されていないユーザーフレーズのみ設定することができます。設定方法は「フレーズレコーディング」で説明します。( P.217)
- ・プリセットフレーズや、データの入力されているユーザーフレーズについては、拍子を変更できません。

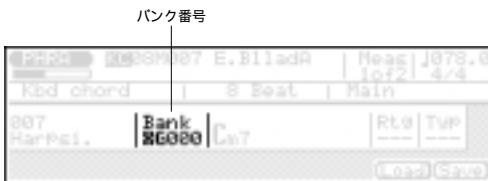
## 6.ボイス番号



- ・フレーズを演奏するときのボイス番号を設定します。
- ・ユーザーフレーズには、バンク番号と、ここで設定したボイス番号とをフレーズごとに記憶されます。
- ・プリセットフレーズは、フレーズごとにあらかじめ設定されたバンク番号とボイス番号とを持っています。ここで設定したバンク番号やボイス番号は一時的なもので、フレーズを選びなおすとあらかじめ設定されたバンク番号とボイス番号に戻ります。
- ・ボイスは、バンク番号とボイス番号とを併せて設定することで選ぶことができます。

0101 1101 001 ~ 128、D01 ~ D12、off

## 7.バンク番号



- ・フレーズを演奏するボイスのバンク番号を設定します。
- ・ボイスは、バンク番号とボイス番号とを併せて設定することで選ぶことができます。

0101 1101 XG000 ~ XG101、SFX、Pre、Usr

## 8.コードルート、コードタイプ



- ・コードルートとコードタイプを指定し、フレーズを演奏する際のコードを設定します。
- ・12種類のコードルートと、28種類のコードタイプを設定することができます。
- ・各コードについて、オンベース、オリジナルベースを設定することができます。( P.138)
- ・オンベースは、ベース用のコードルートを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏をその音に固定します。

- ・オリジナルベースは、ベース用のコードルートとコードタイプを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのコードの構成音にします。



- ・コードタイプについて詳しくは、「別冊リストブック」をご覧ください。( P.30)

## 0101 1101 コードルート

C、C $\sharp$ 、D、E $\flat$ 、E、F、F $\sharp$ 、G、A $\flat$ 、A、B $\flat$ 、B  
(黒鍵は異名同音処理されます)

## コードタイプ

M、M7、6、7、m、m7、m6、mM7、m7(b5)、dim、aug、sus4、Madd9、M7(9)、6(9)、7(9)、madd9、m7(9)、m7(11)、7(b5)、7(#5)、7(b9)、7(#9)、7(13)、7(b13)、7sus4、7(#11)、---(THRU)

## 0101 1101 フィンガードコードを使用しない場合

1. フィンガードコードをオフにします。( P.246)
2. カーソルをコードルート、コードタイプに移動します。
3. 鍵盤のC1~B1でコードルートを設定します。
4. 鍵盤のC2~D#4でコードタイプを設定します。
5. **[SHIFT]** を押しながら、鍵盤のC1~B1でオンベースを設定します。
6. オンベースを設定した後、**[SHIFT]** を押しながら鍵盤のC2~D#4でオリジナルベースを設定します。
7. **[ENTER]** を押すと確定します。

## フィンガードコードを使用する場合

1. ユーティリティモードでフィンガードゾーンを設定します。( P.246)
2. フィンガードコードをオンにします。( P.246)
3. 鍵盤を押さえて、コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベースを設定します。

## 9. リトリガー



- ・フレーズやパターンの演奏中にコードが変更されたとき、発音中のフレーズの音を新しいコードで弾き直すかどうかを設定します。
- ・リトリガーがオフの場合は、発音中の音はコードが変わると発音が止まります。
- ・ユーザーフレーズは、ここでの設定がフレーズごとに記憶されます。
- ・プリセットフレーズは、フレーズごとにリトリガーの設定を持っていて、ここで設定を変えることはできません。表示は「---」となります。
- ・フレーズタイプがドラムの場合は、プリセットフレーズ、ユーザーフレーズ共にリトリガーの設定は無効で、表示は「---」となります。



off、on

## 10. フレーズタイプ



- ・コード変換テーブルのタイプを設定します。
- ・同じコードを設定しても、ここでのタイプの設定によってフレーズの演奏が大きく違ってきます。たとえば、コードの設定でオンベースやオリジナルベースが設定されたとき、フレーズタイプが「Bas」に設定されているフレーズの演奏が大きく変化します。また、フレーズタイプが「Dr」に設定されているフレーズは、コードが変化しても演奏は変化しません。
- ・ユーザーフレーズは、ここでの設定がフレーズごとに記憶されます。
- ・プリセットフレーズは、フレーズごとにフレーズタイプの設定を持っていて、ここで設定を変えることはできません。表示は「---」となります。



Me1

メロディ用のフレーズタイプです。  
(音階の非構成音を含まなくなります)

Chd

コードバック用用のフレーズタイプです。(和音に含まれない音を和音に含み、場合によっては、和音の転回形も替えます)

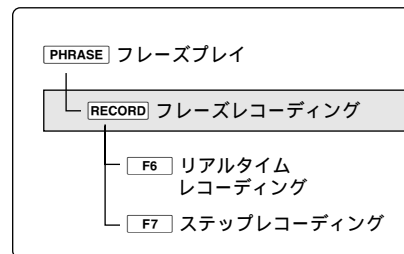
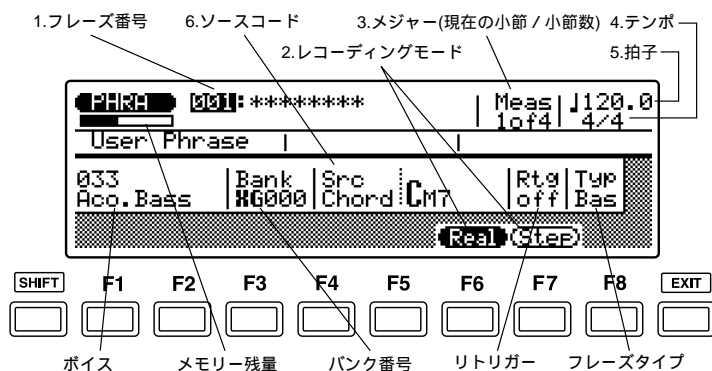
Bas

ベース用のフレーズタイプです。(オンベースやオリジナルベースの設定を反映します)

Dr

ドラムパート用のフレーズタイプです。(変換しません)

## 2.フレーズレコーディング



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.フレーズ番号	US 001~100	レコーディングを行うユーザーフレーズの番号を設定します。	P.216
2.レコーディングモード	[F6](Real)、[F7](Step)	レコーディング方法を設定します。	P.216
3.メジャー (現在の小節) (小節数)	1~フレーズの小節数 1~8	レコーディングしている小節を表示します。 フレーズの長さを小節数で設定します。	P.216
4.テンポ	25.0~300.0	フレーズのテンポを設定します。	P.217
5.拍子	1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4	フレーズの拍子を設定します。	P.217
6.ソースコード コードルート コードタイプ	C、C♯、D、E♭、E、F、F♯、G、A♭、A、B♭、B M、M7、6、7、m、m7、m6、mM7、m7(♭5)、dim、aug、sus4、Madd9、M7(9)、6(9)、7(9)、madd9、m7(9)、m7(11)、7(♭5)、7(♯5)、7(♯9)、7(♯9)、7(13)、7(♭13)、7sus4、7(♯11)	レコーディングを行うフレーズのコードを設定します。 コードルートを設定します。 コードタイプを設定します。	P.217
メモリー残量	表示のみ	メモリーの使用量(黒)と残量(白)をグラフで表示します。	P.211
ボイス番号	001~128、D01~D12、off	レコーディングを行うボイスを設定します。	P.213
バンク番号	XG000~XG101、SFX、Pre、Usr	ボイスのバンクを設定します。	P.213
リトリガー	off、on	再生中にコードが変更されたとき、発音中のフレーズを新しいコードで弾き直すかどうかを設定します。	P.214
フレーズタイプ	Mel、Chd、Bas、Dr	コード変換テーブルのタイプを設定します。	P.214



- フレーズレコーディングは、ユーザーフレーズを選んで、リアルタイムレコーディング、ステップレコーディングのいずれかのレコーディング方法でフレーズを録音するモードです。
- ユーザーフレーズは、パターンに組み込むことで、ソングのスタイルシーケンサー機能をフルに使った曲作りが可能となります。
- フレーズプレイから [RECORD] を押した状態をレコーディングスタンバイといい、録音に関するパラメーターを設定できる状態になります。
- レコーディングスタンバイで各パラメーターを設定した後、レコーディングモードを設定して録音を開始します。

- [F6] [F7] でレコーディングの方法を選択します。  
[F6] (Real)を押すとリアルタイムレコーディングを選択できます。( P.218)  
[F7] (Step)を押すとステップレコーディングを選択できます。( P.219)



- ユーザーフレーズのデータは、電源を切ると消えてしまいます。録音されたフレーズデータは、ディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)



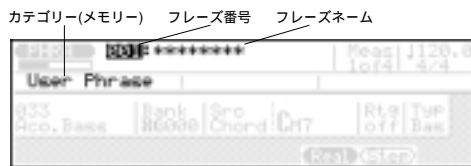
## 2.フレーズレコーディング

1. フレーズプレイで、レコーディングを行うユーザーフレーズを選びます。
2. **RECORD** を押します。  
サブモードのレコーディングスタンバイの画面になります。
3. レコーディングモードをはじめ、各パラメーターを設定します。
4. **RUN** を押してレコーディングを開始します。
5. **STOP** を押すとレコーディングが終了し、フレーズプレイに戻ります。

- ・レコーディングスタンバイで **RECORD** をもう一度押すと、フレーズプレイに戻ります。
- ・プリセットフレーズには、レコーディングできません。

ここではレコーディングスタンバイで表示される1~6のパラメーターについて説明します。それ以外のパラメーターの設定については、「フレーズプレイ」をご覧ください。( P.210)

### 1.フレーズ番号



- ・レコーディングを行うフレーズの番号を設定します。
- ・レコーディングを行えるのは、ユーザーフレーズのみです。
- ・空のフレーズは、フレーズネームが「\*\*\*\*\*」の表示になっています。
- ・フレーズレコーディングは、常にオーバーダビング(重ね録音)状態です。新しくフレーズをレコーディングする場合は、空のフレーズを選びましょう。
- ・空のフレーズが無い場合は、フレーズジョブの「クリアフレーズ」でフレーズのデータを消去してください。( P.234)

0101 1101 カテゴリー(メモリー) US(ユーザー)  
フレーズ番号 001~100

- ・カーソルをフレーズ番号に移動し、空のフレーズ番号を選びます。

### 2.レコーディングモード



レコーディングモード

- ・フレーズレコーディングを行う方法を選択します。

0101 1101 **F6** (Real) リアルタイムレコーディング  
演奏をリアルタイムに録音するレコーディングモードです。( P.218)

**F7** (Step) ステップレコーディング  
音符の長さ、音程などを一つずつ指定しながら演奏データを入力していくレコーディングモードです。( P.219)

- ・レコーディングスタンバイで、**F6** (Real)、**F7** (Step)の内、必要なレコーディングモードを設定します。

- ・レコーディングを行った後で、フレーズジョブ( P.223)やフレーズエディット( P.220)に入ると、データの編集や修正ができます。

### 3.メジャー(現在の小節 of 小節数)



現在の小節 of 小節数

- ・現在の小節(左の数字)では、レコーディングを始めるメジャーを設定します。レコーディング中は、フレーズ中の位置をメジャーで表示します。
- ・小節数(右の数字)では、フレーズの長さを小節数で設定します。
- ・小節数は、データの入力されていないユーザーフレーズでのみ設定することができます。

0101 1101 1~小節数 of 1~8

- ・カーソルを小節数に移動し、ダイヤル、**DEC** / **INC** またはテンキー **ENTER** で値を設定します。
  - ・レコーディングを行うフレーズの長さを小節数で設定します。

2. カーソルを現在の小節に移動し、ダイヤル、  
 [DEC] / [INC] またはテンキー [ENTER] で値を設定  
 します。  
 ・ 未録音のフレーズでは変更はできません。

## 4. テンポ



- ・ フレーズを録音するテンポを設定します。
- ・ ユーザーフレーズは、ここで設定したテンポがフレーズごとに記憶されます。

♪=25.0 ~ 300.0

1. カーソルをテンポに移動します。
2. ダイヤル、[DEC] / [INC] またはテンキー [ENTER] で値を設定します。

## 5. 拍子

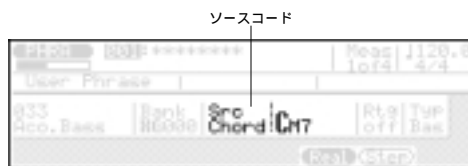


- ・ フレーズの拍子を設定します。
- ・ 拍子は、データの入力されていないユーザーフレーズでのみ設定することができます。

1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

1. カーソルを拍子に移動します。
2. ダイヤルまたは [DEC] / [INC] で値を設定します。

## 6. ソースコード



- ・ レコーディングを行うメロディやハーモニーのコードネームを設定します。

- ・ ソースコードは、レコーディングされたノートネームが、何調の何番目の音なのかを認識するためのものです。
- ・ ソースコードによって認識された番号をもとに、コード変換テーブルで自由にコード変換ができる仕組みになっています。
- ・ たとえばCマイナーの4小節のメロディには Cm と設定すれば、コード変換テーブルでどんなコードにも変換が可能となりますが、C dim と設定するとコード変換テーブルがうまく機能しなくなるのです。

## コードルート

C、Cb、D、Eb、E、F、Fb、G、Ab、A、Bb、B  
 (黒鍵は異名同音処理されます)

## コードタイプ

- M、M7、6、7、m、m7、Am6、mM7、m7(b5)、dim、aug、sus4、Madd9、M7(9)、6(9)、7(9)、madd9、m7(9)、m7(11)、7(b5)、7(#5)、7(b9)、7(#9)、7(13)、7(b13)、7sus4、7(#11)
- ・ ソースコードでは、---(THRU)は設定できません。

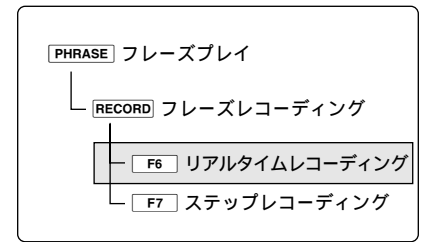
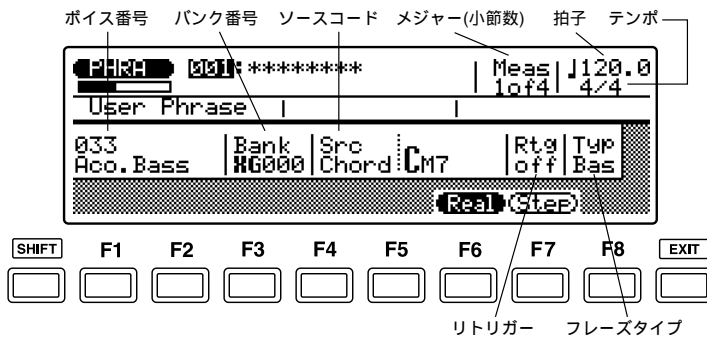
## フィンガードコードを使用しない場合

1. フィンガードコードをオフにします。( P.246)
2. カーソルをコードルート、コードタイプに移動します。
3. 鍵盤のC1~B1でコードルートを設定します。
4. 鍵盤のC2~D#4でコードタイプを設定します。
5. [ENTER] を押すと確定します。

## フィンガードコードを使用する場合

1. ユーティリティモードでフィンガーコードゾーンを設定します。( P.246)
2. フィンガードコードをオンにします。( P.246)
3. 鍵盤を押さえて、コードルート、コードタイプを設定します。

### リアルタイムレコーディング



- ・鍵盤からの演奏をリアルタイムに録音します。
- ・フレーズのリアルタイムレコーディングは、オーバーダビング(重ね録音)かつループレコーディング(繰り返し録音)です。[STOP] が押されるまで、同じ範囲を重ねながら繰り返しレコーディングが行われるので、難しいフレーズも何度かに分けて少しずつレコーディングできます。
- ・間違った音符を消す(イレース)には、リアルタイムレコーディング状態のまま [SHIFT] を押しながら間違った鍵盤を押します。消したい音符が発音する瞬間にタイミング良く鍵盤を押すと、他の音符は消さずに間違った音符だけを消すことができます。

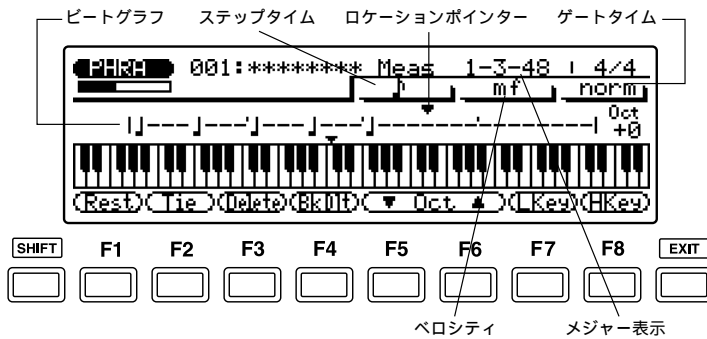


1. フレーズプレイから [RECORD] を押してレコーディングスタンバイにします。
2. [F6] (Real) を押して、リアルタイムレコーディングを選択します。
3. 小節数、拍子、テンポ、ソースコードなど必要なパラメーターを設定します。
4. [RUN] を押します。  
[RUN] の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後録音が始まります。
5. [STOP] を押すと録音が終了し、フレーズプレイに戻ります。



- ・クリックモードをrecに設定していると、レコーディングの際にクリック音が鳴ります。( P.244)

## ステップレコーディング



- ・ステップレコーディングは、鍵盤、テンキー、ダイヤルなどを使いながら、1ステップずつ音符の長さ、強さ、音程などを指定し、ノートデータを入力します。
- ・ステップレコーディング画面に入ると、画面には1小節分または4拍分のビートグラフが表示されます。
- ・ビートグラフには、現在の入力位置を示す三角形のロケーションポインターがあります。カーソルをロケーションポインターに移動し、ダイヤルや **DEC** / **INC** を使ってビートグラフの中の任意のポイントを自由に選ぶことができます。
- ・ロケーションポインターをビートグラフの右端まで進めると、画面が切り替わり次のメジャーまたはビートが表示されます。



1. フレーズプレイから **RECORD** を押して、レコーディングスタンバイにします。
2. **F7** (Step) を押してステップレコーディングを選択します。
3. 小節数、拍子、テンポ、ソースコードなど必要なパラメーターを設定します。
4. **RUN** を押します。  
ステップレコーディング画面になります。
5. カーソルをロケーションポインターに移動し、**◀** / **▶**、ダイヤル、**DEC** / **INC** などを使って、ロケーションポインターを音符を入力する位置に移動します。

6. テンキー、カーソルボタン、ダイヤル、**DEC** / **INC** を使って、ステップタイム、ベロシティ、ゲートタイムを設定し、鍵盤で単音や和音を入力します。

- F1** (Rest) は休符を入力します。
- F2** (Tie) はタイを入力します。
- F3** (Delete) はロケーションポインターの位置の音符を削除します。
- F4** (BkDlt) はロケーションポインターの直前の音を削除します。
- F5** (Oct  $\downarrow$ )、**F6** (Oct  $\uparrow$ ) は鍵盤の範囲 (C1 ~ C6) よりも低い音や高い音を入力します。

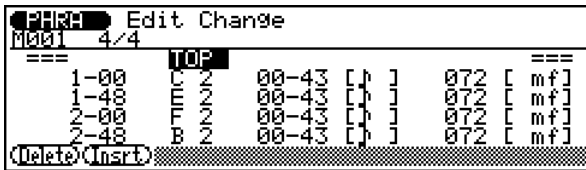
7. **STOP** を押すと録音が終了し、フレーズプレイに戻ります。



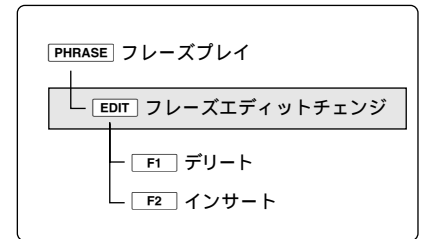
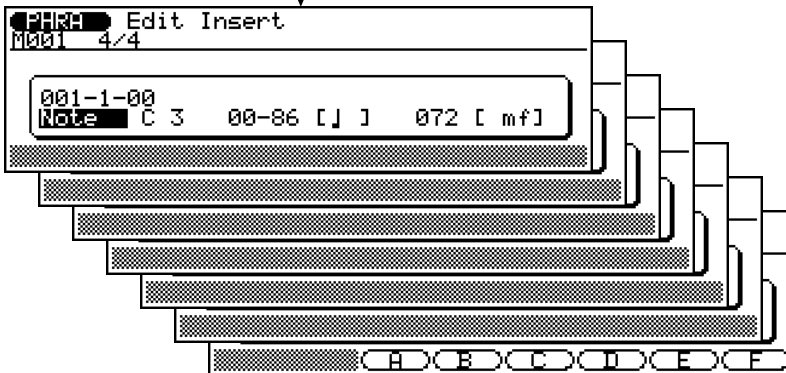
- ・和音の入力は、構成音の1つを押えたまま他の音を1つずつ押えると簡単に入力できます。これは最初に押えた鍵盤を離れたタイミングで和音が入力されるからです。
- ・ベロシティは強い、普通、弱い3通りくらいで大まかに入力し、入力後にフレーズジョブのモディファイベロシティ ( P.226) やクレッシェンドを使うと細かく補正ができます。( P.227)
- ・ビートグラフには、各コントローラーのデータは表示されません。
- ・ステップレコーディングでは、コントローラーのデータは入力できません。コントローラーのデータはフレーズエディットのインサートで入力します。( P.222)
- ・**F1** (Rest) ~ **F8** (HKey) の機能については、ソングモードのシーケンストラックのステップレコーディングにおけるファンクションボタンと同様の操作が行えます。( P.143)

## 3.フレーズエディット

チェンジモード



インサートモード



- ・フレーズエディットでは、フレーズに記録されているデータをイベント単位で細かくエディット(チェンジ)したり、新たに挿入(インサート)したりすることができます。
- ・フレーズエディットは、リアルタイムレコーディングやステップレコーディングで録音したデータの修正や、ステップレコーディングでは入力できないデータの入力などに便利なモードです。
- ・フレーズエディットができるのはユーザーフレーズだけです。プリセットフレーズをエディットしたいときは、まずユーザーフレーズにコピーしてからフレーズエディットに入ってください。
- ・フレーズエディットでは、すでに記憶されているデータを変更する「チェンジモード」と、新たにデータを追加挿入する「インサートモード」の2つのサブモードがあります。
- ・フレーズエディットに入ったときの画面は、データの変更作業を行うチェンジモードの画面です。
  - [F1]** (Delete)を押すとカーソル位置のデータを削除できます。
  - [F2]** (Insrt)を押すと7種類のイベントのインサートモードの画面に切り替わります。



- ・ユーザーフレーズのデータは、電源を切るとすべて消えてしまいます。エディットされたフレーズデータは、ディスクモードでセーブ操作を行ってください。( P.253)



- ・大切なデータは、エディットされる前にも、ディスクモードでセーブ操作されることをおすすめします。( P.253)

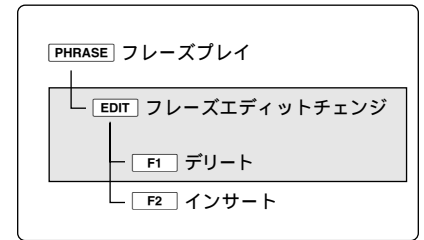
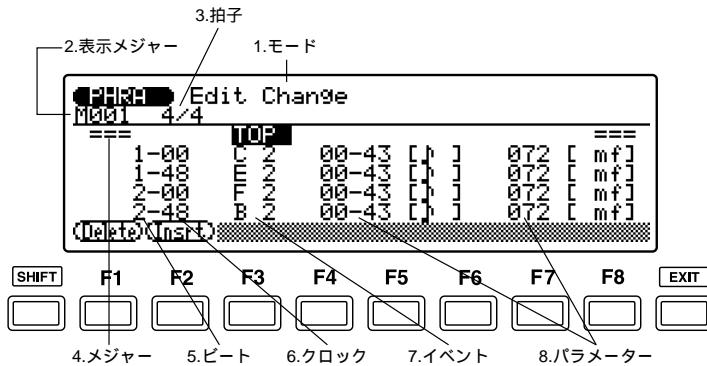


1. フレーズプレイで、エディットしたいユーザーフレーズの番号を選択します。
2. **[EDIT]** を押してフレーズエディットに入ります。フレーズエディットのチェンジモードの画面になります。
3. チェンジ、インサートの2つのサブモードを切り替えながらエディットを行います。
  - ・扱えるイベントについては「ソングエディットで扱えるイベント」と同様です。( P.151)
4. **[EXIT]** を押すと、フレーズプレイに戻ります。



- ・フレーズエディットでエディット作業をするとき、フレーズは再生時に一定範囲を繰り返し再生されることを想定し、コントロールデータを最終小節で、最小値または基準値に戻すように設定してください。
- ・フレーズエディットで大切なデータを誤って消してしまったときは、フレーズジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」でアンドゥーを実行すると直前のエディットが無効になり、フレーズエディットに入る前の状態に戻ることができます。( P.225)

## チェンジモード



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.モード	Change、Insert	現在選ばれているサブモードを表示します。	P.155
2.表示メジャー	001～008	画面に表示しているメジャー番号を表示します。	P.155
3.拍子	表示のみ	現在、カーソルのあるメジャーに設定されている拍子を表示します。	P.156
4.メジャー	001～008	選んでいるイベントのメジャー位置を変更できます。	P.156
5.ビート	1～8	選んでいるイベントのビート位置を変更できます。	P.156
6.クロック	00～95	選んでいるイベントのクロック位置を変更できます。	P.156
7.イベント	Note、Bend、PC、CC、ChAT、KeyAT、Excl	演奏データの中の大まかな項目です。カーソルを合わせることのできるイベントは変更が可能です。	P.156
8.パラメーター	イベントごとに異なります。	演奏データの各イベントを構成する要素です。	P.156

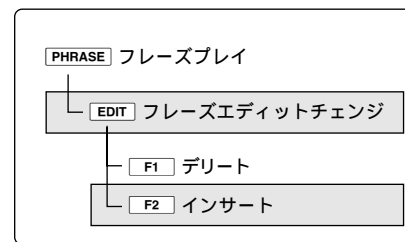
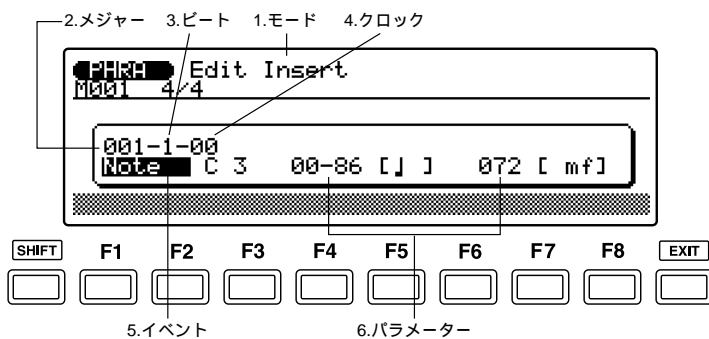


- ・チェンジモードでは、レコーディングされた演奏データのパラメーターを変更(修正)します。
- ・カーソル位置のデータを変更すると、ノートイベントでは変更音が、それ以外のイベントはコンという音が鳴ります。
- ・アンドゥーを行うと、フレーズエディットに入る前の状態に戻ります。( P.225)
- ・ここでは、次の3種類の作業ができます。
- ・各イベントのパラメーター変更( P.157)  
イベントのパラメーターを修正したり変更することができます。  
たとえば、音程、ゲートタイム、ベロシティを1音ずつ変更できます。
- ・イベントのタイミング修正( P.156)  
イベントの入力位置をクロック単位で変更することができます。  
たとえば、ノートの発音位置を修正して、リズムを補正したり、ノリを出したりすることができます。
- ・イベントの削除( P.157)  
[F1] (Delete)を押すことで、不要なイベントを削除します。

フレーズエディットでは、複数トラックを持たないこと、管理できる小節数が最大8小節であること、テンポイベントがあつかえないこと、の3点以外は、ソングエディットと同様の操作が行えます。具体的なパラメーターの内容はソングエディットを参照ください。( P.154)

### 3.フレーズエディット

#### インサートモード

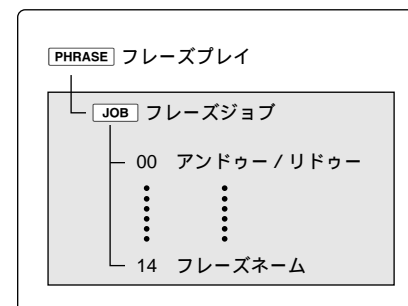
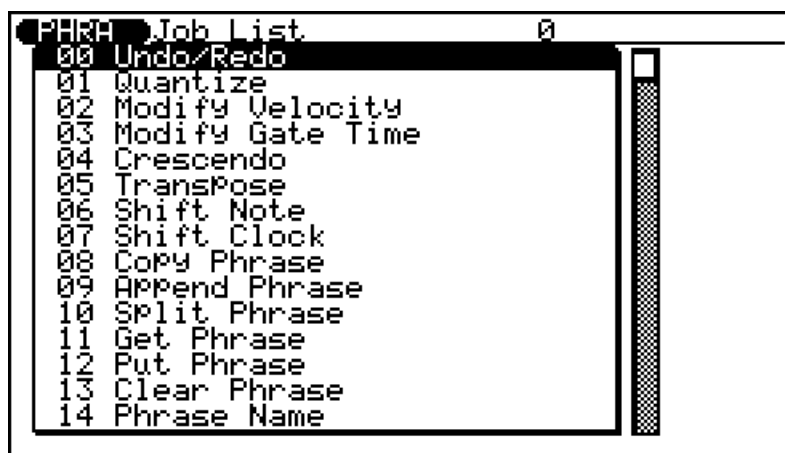


パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.モード	表示のみ	現在選ばれているサブモードを表示します。	P.158
2.メジャー	001 ~ 008	イベントを挿入するメジャーを設定します。	P.158
3.ビート	1 ~ 8	イベントを挿入するビートを設定します。	P.158
4.クロック	00 ~ 95	イベントを挿入するクロックを設定します。	P.158
5.イベント	Note, Bend, PC, CC, ChAT, KeyAT, Excl	演奏データの中の大まかな項目です。	P.159
6.パラメーター	イベントごとに異なります。	演奏データの各イベントを構成する要素です。	P.159

- ・すでに入力されている演奏データに対して、新しいイベントを追加挿入します。
- ・追加挿入できるのは、ノート、ピッチベンド、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、チャンネルアフタータッチ、ポリフォニックアフタータッチ、エクスクルーシブの合計7種類のイベントです。

フレーズエディットでは、複数トラックを持たないこと、管理できる小節数が最大8小節であること、テンポイベントがあつかえないこと、の3点以外は、ソングエディットと同様の操作が行えます。具体的なパラメーターの内容はソングエディットを参照ください。( P.158)









## 4.フレーズジョブ




フレーズジョブ	機能	解説ページ
00アンドゥー/リドゥー	アンドゥーは直前に行った操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻します。リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。	P.225
01クオンタイズ	フレーズのノートイベントをクオンタイズします。	P.225
02モディファイベロシティ	フレーズのベロシティを変更します。	P.226
03モディファイゲートタイム	フレーズのゲートタイムを変更します。	P.227
04クレッシェンド	フレーズのベロシティを段階的に変更します。	P.227
05トランスポーズ	フレーズのノートイベントの音程を変更します。	P.228
06シフトノート	フレーズの特定の音程だけを、別の音程に変更します。	P.228
07シフトクロック	フレーズのすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。	P.229
08コピーフレーズ	指定したフレーズを別のフレーズにコピーします。	P.229
09アペンドフレーズ	指定したフレーズを別のフレーズの後ろにつないで1つのフレーズにします。	P.230
10スプリットフレーズ	フレーズを2つに分割します。	P.231
11ゲットフレーズ	ソングのシーケンストラックのデータをフレーズに取り込みます。	P.232
12プットフレーズ	指定したフレーズをソングのシーケンストラックの指定したメジャーにコピーします。	P.233
13クリアフレーズ	フレーズのすべてのデータを消去します。	P.234
14フレーズネーム	フレーズに名前を付けます。	P.234

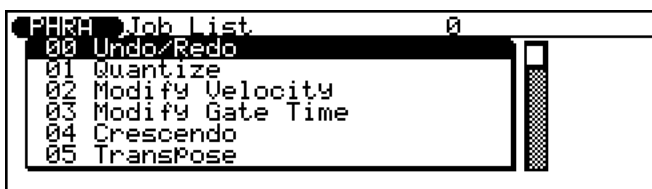



## 4. フレーズジョブ

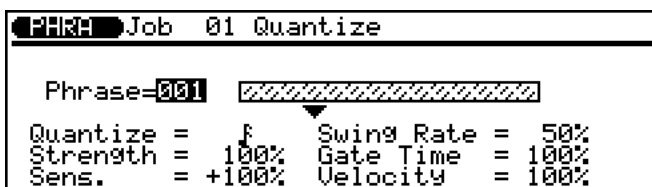
- ・フレーズジョブは、レコーディングされたフレーズデータに対してさまざまな編集を加える機能です。ジョブを実行すると、フレーズデータそのものが変更されます。
- ・フレーズジョブは、ユーザーフレーズに対して働きます。プリセットフレーズは、「08.コピーフレーズ」以外ではジョブの対象になりません。プリセットフレーズに対してジョブを実行したい場合は、「08.コピーフレーズ」でユーザーフレーズにコピーしてから行ってください。
- ・ジョブメニューは数画面に渡ってスクロール表示されます。
- ・ジョブの選択は、ジョブメニューで、 / 、ダイアル、 /  で1つずつ移動しながら選択できます。また  +  /  で、6つ飛ばし(1画面ずつ)で選択できます。さらに操作になれてくると、良く使うジョブを、テンキー  で選択することもできます。
- ・ユーザーフレーズのデータは、電源を切るとすべて消えてしまいます。ジョブを実行されたフレーズデータは、ディスクモードでセーブ操作を行ってください( P.253)
- ・大切なデータは、ジョブを実行される前にもセーブ操作を行われることをおすすめします。




1. フレーズプレイで、ジョブを実行するユーザーフレーズを選択します。

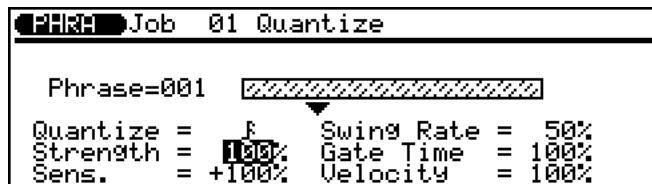
2. フレーズプレイで、 を押します。  
ジョブメニューが表示されます。




3. 実行したいジョブにカーソルを移動し、 を押します。  
選択したジョブ画面に入ります。




4. 必要なパラメーターにカーソルを移動し、ダイアル、 / 、テンキー  で値を設定します。



5. 必要なパラメーターの設定が終わったら、 を押します。


「Executing...」に続き、「Completed.」と表示され、ジョブメニューに戻ります。


6. ジョブメニューから  を押しフレーズプレイに戻ります。


- ・各ジョブで設定したフレーズや範囲にデータがない場合、「No Data」(データがありません)と表示され、ジョブは実行されません。  
「No Data」が表示されたときは、 を押してください。
- ・ジョブ操作を過ったときや、聴き比べたいときは、ジョブ(「14.フレーズネーム」以外)を実行した直後に、フレーズジョブの「00.アンドゥー/リドゥー」を使って、データを復帰させたり再実行させることができます。( P.225)


## 00 アンドゥー/リドゥー




- 
 ・アンドゥーとは、直前に実行したレコーディング、エディット、ジョブの操作を取り消して、操作前の状態に戻す機能です。
- ・リドゥーとは、アンドゥーで取り消した操作を、再び実行する機能です。
- ・アンドゥー/リドゥーの機能については、ソングジョブの「00.アンドゥー/リドゥー」をご覧ください。( P.162)

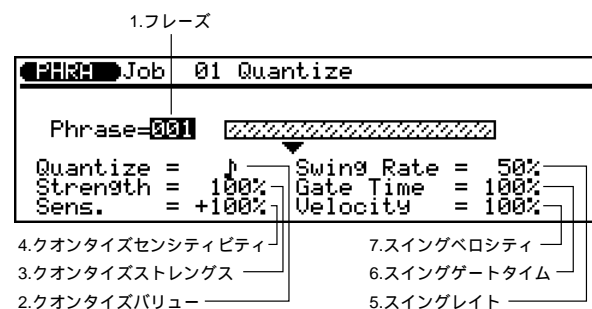

 1. アンドゥー、リドゥーの表示


- 
 ・次に実行するのがアンドゥー、リドゥーのどちらなのかを表示します。



 2. アンドゥー、リドゥーの実行対象


- 
 ・アンドゥー、リドゥーの対象になっている操作を表示します。直前に行ったレコーディング、エディット、ジョブの操作が対象になります。

## 01 クオンタイズ



- 
 ・指定したユーザーフレーズのノートイベントに対してクオンタイズを行います。
- ・クオンタイズは、リアルタイムレコーディングされたあいまいな音符のタイミングをジャストタイミングにそろえる機能です。
- ・クオンタイズの機能と各パラメーターについては、ソングジョブの「01.クオンタイズ」をご覧ください。( P.163)


 1. フレーズ


 001 ~ 100

## 4. フレーズジョブ

### 2. クオンタイズバリュー

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 ♯	

### 3. クオンタイズストレングス

000% ~ 100%

### 4. クオンタイズセンシティブィティ

-100% ~ 000% ~ +100%

### 5. スイングレイト

- ・クオンタイズバリューが ♯、♯、♯、♯ の場合  
50% ~ 75%
- ・クオンタイズバリューが ♯、♯、♯、♯ の場合  
66% ~ 83%
- ・クオンタイズバリューが ♯、♯ の場合  
50% ~ 66%

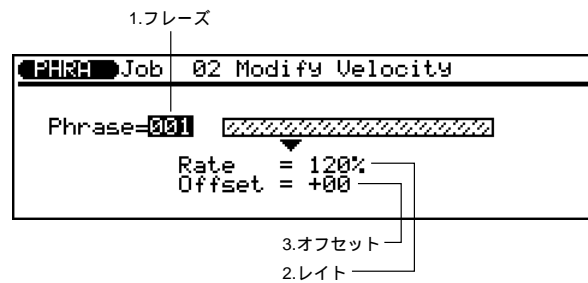
### 6. スイングゲートタイム

000% ~ 100% ~ 200%

### 7. スイングペロシティ

000% ~ 100% ~ 200%

## 02 モディファイペロシティ



- ・ペロシティとは、音符を演奏する際のタッチの強弱を示す値です。ボイスの設定により、ペロシティにより、音量などが変化します。
- ・モディファイペロシティでは、レイトとオフセットの2つのパラメーターでユーザーフレーズのペロシティの値を変更します。
- ・実際のペロシティは、以下の計算式に基づいて変更されます。

変更後のペロシティ = 元のペロシティ × レイト + オフセット

- ・ペロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。
- ・ペロシティが128以上になる場合は、最終的に127にします。
- ・モディファイペロシティの各パラメーターについては、ソングジョブの「02.モディファイペロシティ」をご覧ください。( P.166)

### 1. フレーズ

001 ~ 100

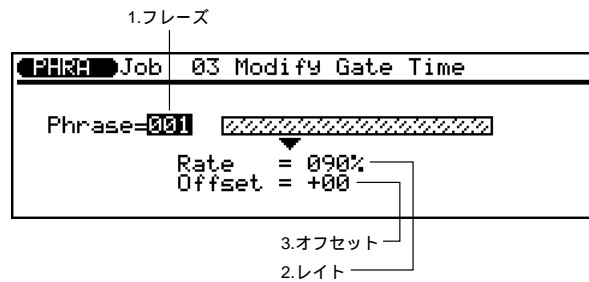
### 2. レイト

000% ~ 100% ~ 200%

### 3. オフセット

-99 ~ +00 ~ +99

## 03 モディファイゲートタイム



- ・ゲートタイムとは、音符を演奏している時間を示す値です。持続系のボイスの場合、ゲートタイムが実際の発音時間にあたります。
- ・モディファイゲートタイムでは、レイトとオフセットの2つのパラメーターでユーザーフレーズのゲートタイムの値を変更します。
- ・ゲートタイムは、以下の計算式に基づいて変更されます。

変更後のゲートタイム = 元のデータ × レイト + オフセット

- ・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。
- ・モディファイゲートタイムの各パラメーターについては、ソングジョブの「03.モディファイゲートタイム」をご覧ください。( P.167)

1.フレーズ

0101  
1101 001 ~ 100

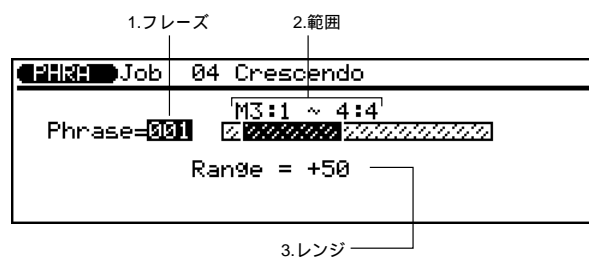
2.レイト

0101  
1101 000% ~ 100% ~ 200%

3.オフセット

0101  
1101 -99 ~ +00 ~ +99

## 04 クレッシェンド



- ・一般的にクレッシェンドとは、音量をだんだん大きくする演奏方法のことです。本機では、音量をだんだん小さくする演奏方法も含めてクレッシェンドで処理できます。
- ・クレッシェンドでは、設定した範囲のペロシティを段階的に変更し、クレッシェンドの効果を付けます。

- ・クレッシェンドのパラメーターについては、ソングジョブの「04.クレッシェンド」をご覧ください。( P.168)

## 4.フレーズジョブ

### 1.フレーズ

0101  
1101 001 ~ 100

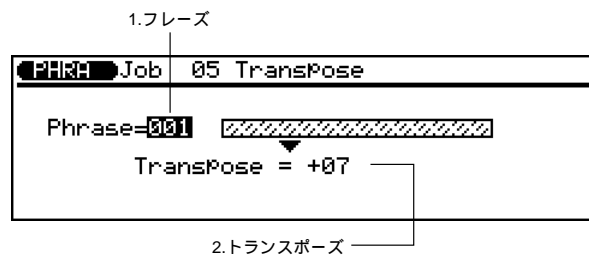
### 3.レンジ

0101  
1101 -99 ~ +00 ~ +99

### 2.範囲

0101  
1101 メジャー：ビート 1:1 ~ 8:8

## 05 トランスポーズ



- ・ユーザーフレーズのノートイベントの音程を、半音単位で上下に移動します。
- ・トランスポーズのパラメーターについては、ソングジョブの「05.トランスポーズ」をご覧ください。( P.169)

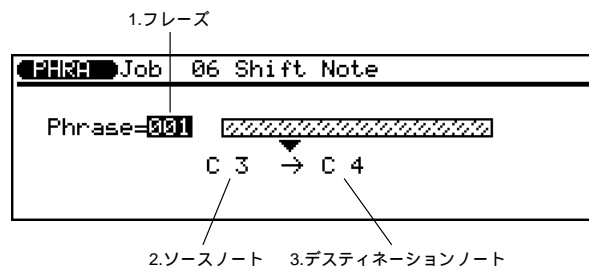
### 1.フレーズ

0101  
1101 001 ~ 100

### 2.トランスポーズ

0101  
1101 -99 ~ +00 ~ +99

## 06 シフトノート



- ・ユーザーフレーズ内の特定の音程の演奏データだけを、別の音程に変更します。
- ・シフトノートのパラメーターについては、ソングジョブの「06.シフトノート」をご覧ください。( P.169)

### 1.フレーズ

0101  
1101 001 ~ 100

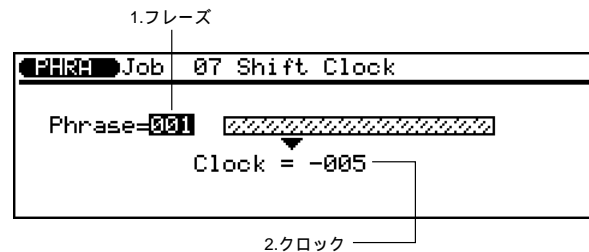
## 2.ソースノート

C-2 ~ G8

## 3.デスティネーションノート

C-2 ~ G8

## 07.シフトクロック



- ・ユーザーフレーズのすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。
- ・シフトクロックのパラメーターについては、ソングジョブの「07.シフトクロック」をご覧ください。( P.170)
- ・データの移動が、指定した範囲を越える結果となる場合は、フレーズの始まり、またはフレーズの終りの位置にデータが集中します。

## 1.フレーズ

001 ~ 100

## 2.クロック

-999 ~ +000 ~ +999

## 08.コピーフレーズ



- ・指定したソースフレーズをデスティネーションフレーズにコピーします。
- ・ソースフレーズにはユーザーフレーズのほか、プリセットフレーズも設定することができます。
- ・デスティネーションフレーズに設定できるのは、ユーザーフレーズだけです。
- ・プリセットフレーズには、コードによって異なったフレーズがプリセットされているものがあります。

そのため、ソースフレーズにプリセットフレーズを設定する場合は、コードの指定が必要になります。

- ・ソースフレーズがユーザーフレーズの場合は、コード指定はありません。
- ・プリセットフレーズからコピーされたユーザーフレーズは、ここで指定したコード以外で演奏すると、プリセットフレーズとは違った演奏になる場合があります。

## 4.フレーズジョブ

- ・コピーフレーズでは、ボイス番号、ボイスバンク、テンポ、拍子、小節数、リトリガー、フレーズタイプの設定も併せてコピーされます。
- ・コピー先のフレーズに入っていた元のデータは消えます。

### 1.ソースフレーズ

- ・コピー元のフレーズ番号を設定します。
- ・プリセットフレーズの場合は、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号の4つの部分を設定して選択します。( P.211)
- ・ユーザーフレーズの場合は、インストカテゴリー、番号の2つの部分を設定して選択します。
- ・フレーズを設定すると、画面にフレーズネームが表示されます。
- ・データの入っていないフレーズは、フレーズネームの表示が「\*\*\*\*\*」となります。

0101 1101	インストカテゴリー	DR、PC、BA、GC、GR、 KC、KR、US
	ビート	08、16、34
	タイプ	M、O、X、I、E、S、G
	番号	001 ~ 100

### 2.コードルート、コードタイプ

- ・ソースフレーズがプリセットフレーズの場合に、コードルートとコードタイプを指定し、プリセットフレーズが持っているフレーズの、どのコードのフレーズをコピーするかを設定します。
- ・ソースフレーズがユーザーフレーズの場合は、コードルート、コードタイプの設定はありません。ソースフレーズのソースコードがそのままコピーされます。

#### コードルート

C、C#、D、E♭、E、F、F#、G、A♭、A、B♭、B  
(黒鍵は異名同音処理されます)

#### コードタイプ

M、M7、6、7、m、m7、m6、mM7、m7(♭5)、dim、  
aug、sus4、Madd9、M7(9)、6(9)、7(9)、  
madd9、m7(9)、m7(11)、7(♭5)、7(#5)、7(♭9)、  
7(#9)、7(13)、7(♭13)、7sus4、7(#11)

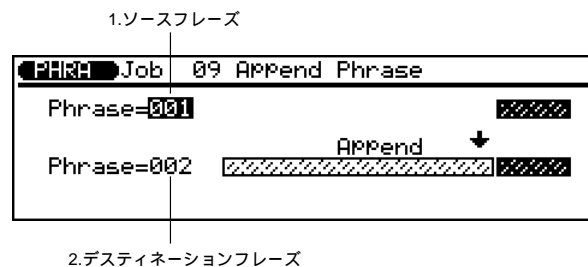
- ・---(THRU)は設定できません。

### 3.デスティネーションフレーズ

- ・コピー先のユーザーフレーズ番号を設定します。

0101  
1101 001 ~ 100

## 09.アペンドフレーズ



- ・指定したソースフレーズを、デスティネーションフレーズの後ろにつないで1つのフレーズにします。
- ・このジョブを実行すると、ソースフレーズは変化せず、デスティネーションフレーズの小節数が長くなります。

- ・アペンドした結果、フレーズの小節数が8小節を越える場合は「Illegal Input」と表示され、アペンドが実行されません。

- ・ボイス番号、ボイスバンク、テンポ、拍子、リトリガー、フレーズタイプの設定はアペンドされません。ただし、空のデスティネーションフレーズにアペンドした場合は、アペンドされます。

## 1.ソースフレーズ

- ・アペンド元のユーザーフレーズ番号を設定します。

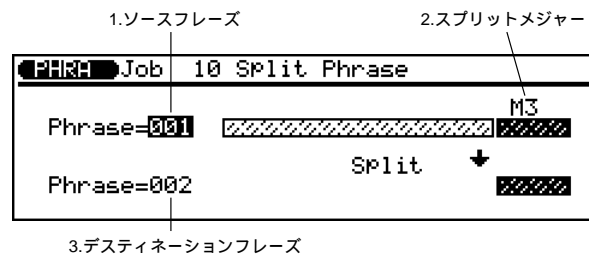
0101  
1101 001 ~ 100

## 2.デスティネーションフレーズ

- ・アペンド先のユーザーフレーズ番号を設定します。

0101  
1101 001 ~ 100

## 10.スプリットフレーズ



- ・指定したソースフレーズを、スプリットメジャーで2つに分割し、後側をデスティネーションフレーズに移動します。
- ・このジョブを実行すると、ソースフレーズには1～スプリットメジャーの前の小節の終わりまでが残り、デスティネーションフレーズにはスプリットメジャー以降が移動します。

- ・このジョブを実行すると、デスティネーションフレーズに元からあったデータは消えてしまいます。
- ・ボイス番号、バンク番号、テンポ、拍子、リトリガー、フレーズタイプの設定も移動します。

## 1.ソースフレーズ

- ・スプリット元のユーザーフレーズ番号を設定します。

0101  
1101 001 ~ 100

## 2.スプリットメジャー

- ・ソースフレーズを分割するメジャー(後半の始まりのメジャー)を設定します。

0101  
1101 1 ~ ソースフレーズのフレーズの小節数

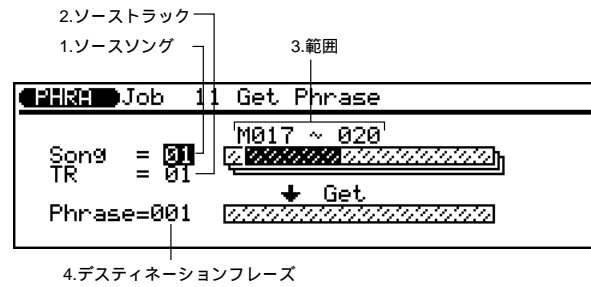
## 3.デスティネーションフレーズ



- ・スプリット先のユーザーフレーズ番号を設定します。

0101  
1101 001 ~ 100





## 11. ゲットフレーズ




-  選択したソングの指定したトラックの演奏データを、ユーザーフレーズに取り込みます。
- ・コピー元の範囲の1小節目に設定されている拍子が、デスティネーションフレーズ全体の拍子になります。またコピー元の範囲内で、元のデータの拍子が変わっていても無視されます。
-  取り込める小節数は最大8小節までです。8小節を超えた設定で実行すると、「Illegal Input」と表示され、ジョブは実行されません。
- ・このジョブを実行すると、デスティネーションフレーズに元からあったデータは消えてしまいます。
- ・ボイス、テンポの設定は取り込まれません。


## 1. ソースソング

-  コピー元のソング番号を設定します。


 01 ~ 10


## 2. ソーストラック

-  コピー元のソングのトラック番号を設定します。


 01 ~ 16


## 3. 範囲

-  コピーする演奏データの範囲を、先頭メジャーと終了メジャーで設定します。

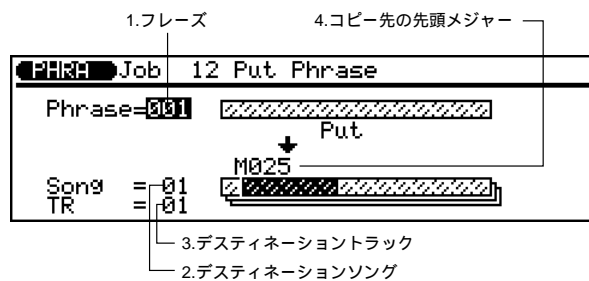
 先頭メジャー 001 ~ 999  
終了メジャー 先頭メジャー + 7まで(先頭メジャーより最大8小節間)

## 4. デスティネーションフレーズ

-  コピー先のユーザーフレーズ番号を設定します。

 001 ~ 100

## 12. プットフレーズ



- ・指定したユーザーフレーズを、ソング側のメジャーにコピーします。
- ・コピー元のフレーズをソースフレーズ、コピー先をデスティネーションソング、デスティネーショントラック、デスティネーションメジャーで設定します。
- ・拍子に関係なく、フレーズの内容がそのままソングにコピーされます。



- ・ボイス、テンポの設定はコピーされません。



## 4. コピー先の先頭メジャー



- ・コピー先の先頭メジャーを設定します。



001 ~ 999



## 1. ソースフレーズ



- ・コピー元のユーザーフレーズ番号を設定します。



001 ~ 100



## 2. デスティネーションソング



- ・コピー先のソング番号を設定します。



01 ~ 10



## 3. デスティネーショントラック

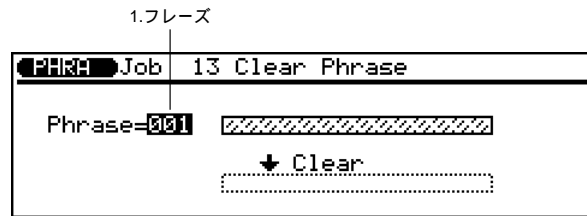


- ・コピー先のシーケンストラックの番号を設定します。



01 ~ 16

## 13.クリアフレーズ



- 指定したユーザーフレーズのすべてのデータを消去します。
- ボイス番号、バンク番号、テンポ、拍子、小節数、リトリガー、フレーズタイプの設定も初期状態に戻ります。

## 1.フレーズ

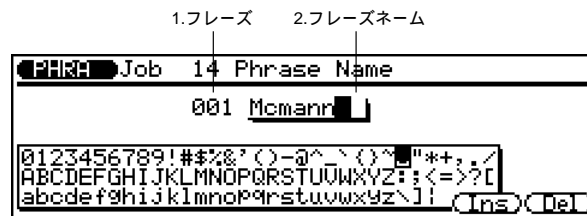


- クリアフレーズを実行するユーザーフレーズ番号を設定します。



001 ~ 100

## 14.フレーズネーム



- 指定したユーザーフレーズにフレーズネームを設定します。
- フレーズネームは8文字まで入力できます。



```
0123456789!#$%&'()-@^_`{|}~"#+,./
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ:;<=>?[
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz\!@#
```

## 1.フレーズ



- フレーズネームを入力するユーザーフレーズを設定します。
- データの入っていないフレーズが選ばれると、フレーズネームの入力エリアに「\*\*\*\*\*」が表示されます。この表示のフレーズにはフレーズネームは設定できません。



001 ~ 100

## 2.フレーズネーム



- フレーズネームを入力します。



- カーソルをフレーズネームの入力エリアに移動します。

- ダイアル、**DEC** / **INC** で文字をえらび、**◀** / **▶** でカーソルを移動しながら、ネームを入力します。
  - 文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.47)

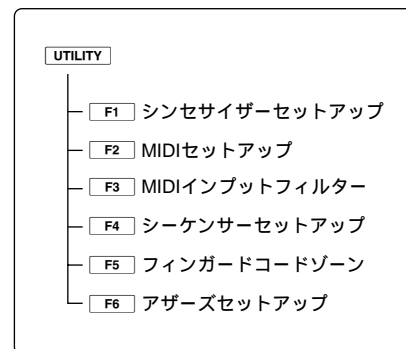
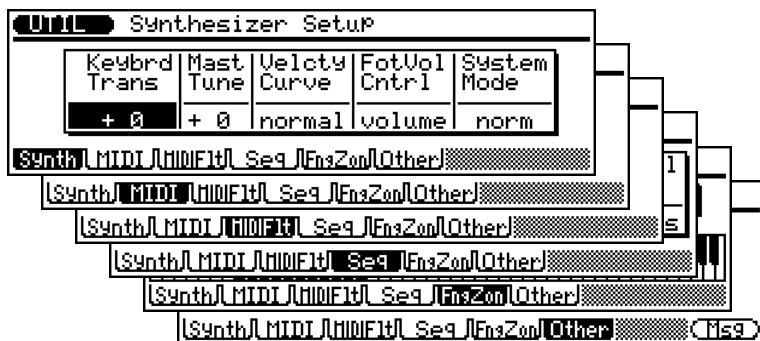
- 入力が終わったら、**EXIT** を2回押すとフレーズブレイに戻り、フレーズネームを確認できます。
  - フレーズネームを設定後、**ENTER** を押す必要はありません。

# 第6章 ユーティリティ モード

この章では、ユーティリティモードについて解説します。

- 1. シンセサイザーセットアップ . . . . . 237
- 2. MIDIセットアップ . . . . . 240
- 3. MIDIインプットフィルター . . . . . 242
- 4. シーケンサーセットアップ . . . . . 244
- 5. フィンガードコードゾーン . . . . . 246
- 6. アザーズセットアップ . . . . . 248

## ユーティリティモードについて



- ・ユーティリティモードとは、システムやMIDIに関する設定を行うモードです。
- ・ユーティリティモードには、モードボタンを押したとき必ず表示されるトップ画面というものはありません。(以前に選択した画面が表示されます)
- ・ユーティリティモードでは、6つのサブモードの画面があり、それぞれ **F1** ~ **F6** のファンクションボタンで切り替えます。

**F1** (Synth)を押すとシンセサイザーセットアップの画面になります。( P.236)

**F2** (MIDI)を押すとMIDIセットアップの画面になります。( P.240)

**F3** (MIDIflt)を押すとMIDIインプットフィルターの画面になります。( P.242)

**F4** (Seq)を押すとシーケンサーセットアップの画面になります。( P.244)

**F5** (FngZon)を押すとフィンガードコードゾーンの画面になります。( P.246)

**F6** (Other)を押すとアザーズセットアップの画面になります。( P.248)

- ・ユーティリティでの各設定は、内蔵バッテリーによって電源を切っても消えない仕組みになっています。演奏中やエディット中に、何か問題を感じられた場合は、このユーティリティの設定を確認してください。

1. **UTILITY** を押します。

ユーティリティモードの6つのサブモードのいずれかの画面(以前に選んでいた画面)が表示されます。

- ・モードボタンの赤いランプは、ユーティリティモードに入る前のモードを示しています。

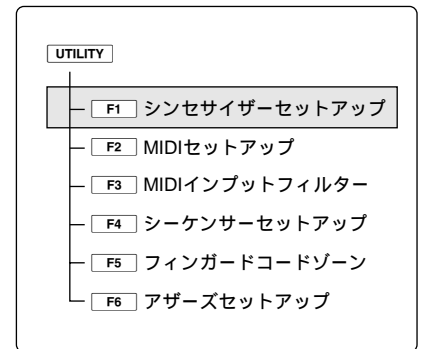
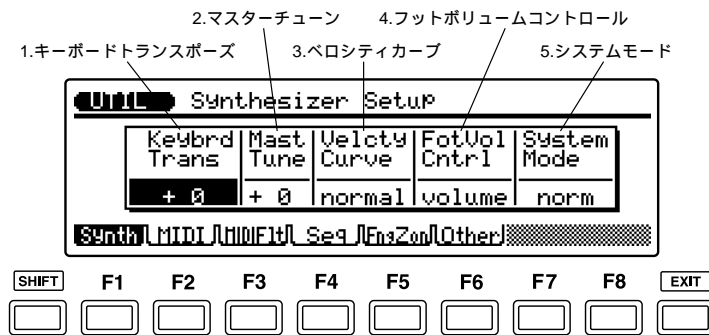
2. **F1** (Synth) ~ **F6** (Other)を押して、設定を行うサブモードの画面に切り替えます。

3. カーソルを移動して、ダイヤル、**DEC** / **INC** などを使って、パラメーターを設定します。


4. **EXIT** を押すとユーティリティモードから抜け、ユーティリティモードに入る前のモードのトップ画面に戻ります。


- ・他のモードボタンを押し、ユーティリティモードから抜けることもできます。

## 1.シンセサイザーセットアップ




パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.キーボード トランスポーズ	-36 ~ +0 ~ +36	キーボードから出力されるMIDIノートナンバーを半音単位で変更し音程を移調します。	P.237
2.マスターチューン	-99 ~ +0 ~ +99	システム全体のチューニングをセント単位で調整します。	P.237
3.ペロシティカーブ	normal, soft1, soft2, easy, wide, hard, cross1, cross2	鍵盤を弾く強さとMIDI出力されるペロシティの関係を、8種類のカーブから選択します。	P.237
4.フットボリューム コントロール	volume, expres	フットボリュームを操作したときに出力するMIDI情報を設定します。	P.238
5.システムモード	norm, TG-B	音源モジュールモードを含む内部システムを設定します。	P.238

 シンセサイザーセットアップでは、音源部やコントローラー部のセットアップを行います。

 -99 ~ +0 ~ +99 (セント)


## 1.キーボードトランスポーズ

- ・キーボードから出力されるMIDIノートナンバーを半音単位で変更し、音程を移調します。
- ・設定によりドラムボイスのマッピングがシフトされます。
- ・コントローラー部から、音源部、シーケンサー部およびMIDI OUT端子へ送られるMIDIノートナンバーの情報が変更されます。

 -36 ~ +0 ~ +36

## 3.ペロシティカーブ

- ・鍵盤を弾く強さとMIDI出力されるペロシティの関係を、8種類のカーブから選択します。
- ・本機では音源部にも同様の設定があり、通常は音源部側の設定をします。
- ・本機をマスターキーボードとして使用し、外部のMIDI音源を演奏する際に便利なパラメーターです。

 normal, soft1, soft2, easy, wide, hard, cross1, cross2

・normal(ノーマル)

鍵盤を弾く強さとペロシティが比例します。

・soft1(ソフト1)

全体に音が出やすいカーブです。キータッチの弱い方に向いています。

・soft2(ソフト2)

全体に音が出やすいカーブです。ソフト1よりはノーマルに近いカーブです。

## 2.マスターチューン

- ・システム全体(音源部)のチューニングをセント単位で調整します。
- ・ドラムボイスの音程はここでは調整できません。( P.91)
- ・1セント=1/100半音です。

easy(イージー)

比較的音が出やすいカーブですが、中間部付近のベロシティ変化が緩やかになっているため、音量が安定します。

wide(ワイド)

キータッチの弱い部分では音量をおさえ、強い部分では音量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。

hard(ハード)

全体に音が出にくいカーブです。キータッチの強い方に向いています。

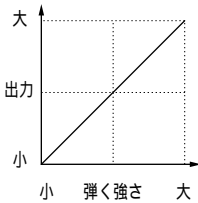
cross1(クロス1)、cross2(クロス2)

ベロシテックロスフェードを行うときに効果的なカーブです。

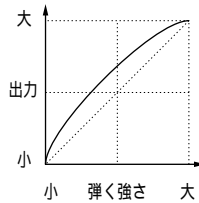
ベロシテックロスフェードとは、2つのエレメント間で、ベロシティによってエレメントの音量の割合を変える効果で、複数のエレメントを持つイスに有効です。( P.70)



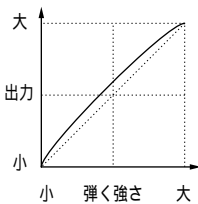
0: normal



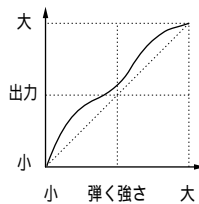
1: soft 1



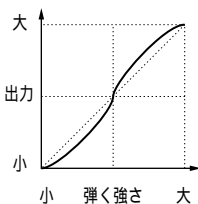
2: soft 2



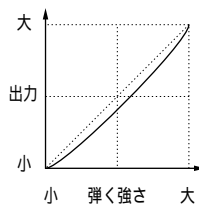
3: easy



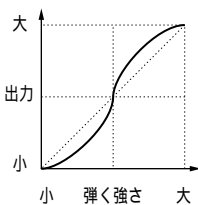
4: wide



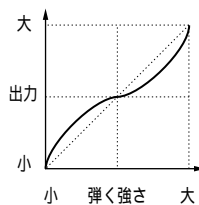
5: hard



6: cross 1



7: cross 2



4. フットボリュームコントロール



- ・フットボリュームを操作したときに出力するMIDI情報を、ボリュームとエクスプレッションのどちらにするかを設定します。
- ・どちらの設定でも、音源部の音量をコントロールできます。
- ・MIDI OUT端子から出力されるMIDIコントロールチェンジナンバーは、volume(ボリューム)=007、expres(エクスプレッション)=011です。



volume、expres

5. システムモード



- ・音源モジュールモードを含む内部システムを設定します。
- ・システムモードでは、音源部をXG、TG300Bのどちらに対応した音源として使用するかを選択します。システムモードを切り替えることで音源部やシーケンサー部の性格が大きく変わります。
- ・ノーマル(norm)モードは、本機をXGに準拠した音源として使用するモードです。使用できるボイスは、128プリセットボイス、128ユーザーボイス、1ユーザードラムボイス、480ノーマルボイス+11ドラムボイスです。またQY300と互換のあるスタイルシーケンサー機能が使用できます。
- ・TG300B(TG-B)モードは、本機をGMシステムレベル1に準拠した音源として使用するモードです。使用できるボイスは、579ノーマルボイス+10ドラムボイスです。スタイルシーケンサー機能は使えません。



norm(XG)、TG-B(TG300B)



XG

- ・XGとは、音色の配列に関する「GMシステムレベル1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。
- ・XGでは、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプに対する制御方法などを規定して、「GMシステムレベル1」を大幅に拡張しました。
- ・XGマークのついた市販のソングデータをXGマークのついた音源で演奏することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能を使った壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。

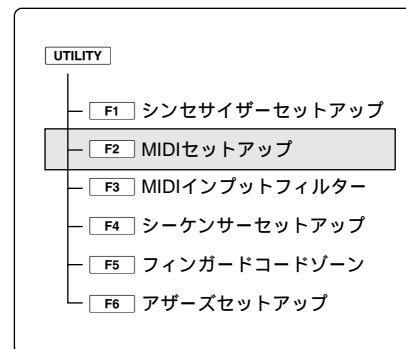
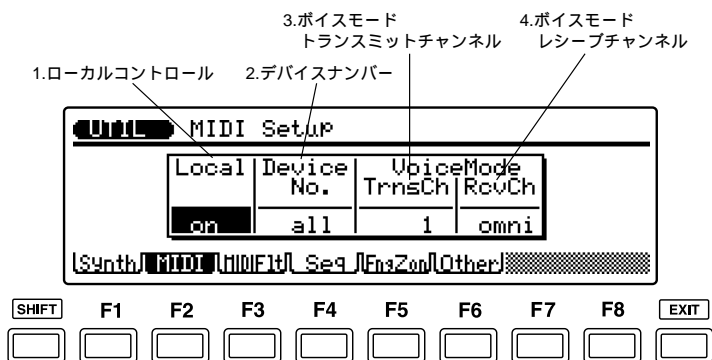
- ・XGはGMシステムレベル1に完全対応したマルチ音源としても機能します。GMマークのついた市販のソングデータをより良い音で演奏できます。

#### TG300B

- ・TG300のGM-Bモードと同様、他社のコンピューターミュージック用音源との高い互換性を持ちます。ただし、TG300のシステムエクスクルーシブメッセージは受信しません。
- ・TG300Bに設定されていると、パターン、フレーズが使用できません。そのため、パターンモード、フレーズモードに入ることができません。またソングのPatトラック、Chdトラックは機能しません。
- ・システムモードを変更した場合、ノーマルモードのソングで行った各パートの設定は記憶されていますが、TG-Bモードのソングで行った各パートの設定は初期化されます。



## 2.MIDIセットアップ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ローカルコントロール	off、on	コントローラー部と音源部を切り離すかどうかを設定します。	P.240
2.デバイスナンバー	off、1~16、all	デバイスナンバーを設定します。	P.240
3.ボイスモード トランスミット チャンネル	1~16	ボイスモードでのMIDI送信チャンネルを設定します。	P.241
4.ボイスモード レシーブチャンネル	1~16、omni	ボイスモードでのMIDI受信チャンネルを設定します。	P.241

・MIDIセットアップでは、MIDIに関する設定を行います。

### 1.ローカルコントロール

・コントローラー部と音源部を切り離すかどうかを設定します。

0101  
1101 off、on

・off      コントローラー部と音源部が切り離され、鍵盤を弾いても本体の音は鳴りません。MIDI OUT端子からはMIDI出力されません。

・on        コントローラー部と音源部が接続された通常の状態になり、本体の音も鳴り、MIDI OUT端子からもMIDI出力されます。

### 2.デバイスナンバー

・デバイスナンバーを設定します。  
 ・デバイスナンバーとは、外部MIDI機器との間でユニバーサルメッセージを除くシステムエクスクルーシブメッセージの送信や受信を行うときに設定するチャンネルのようなものです。  
 ・送信側の機器と受信側の機器のデバイスナンバーが合っていないと、バルクデータなどのシステムエクスクルーシブメッセージを送受信することはできません。


0101  
1101 off、1~16、all


・off        システムエクスクルーシブを送受信しない状態です。

・1~16      外部MIDI機器のデバイスナンバーに合わせて設定します。

・all        送信側となる外部機器のデバイスナンバーが1~16のいずれであっても、システムエクスクルーシブメッセージを受信します。送信の際には1に設定されます。


### 3. ボイスモード トランスミットチャンネル

-  ・ボイスモードでのMIDI送信チャンネルを設定します。

 1 ~ 16

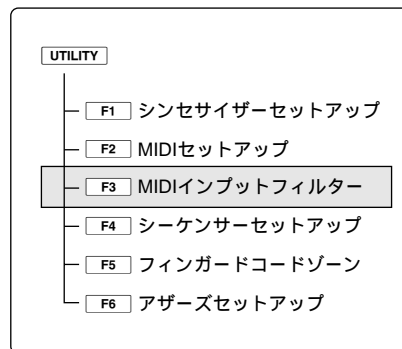
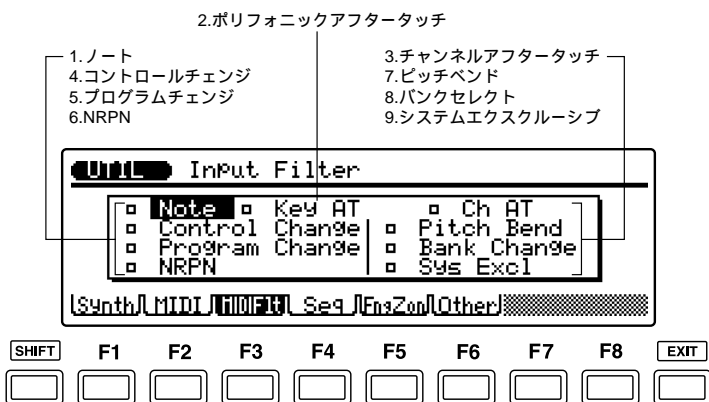
### 4. ボイスモード レシーブチャンネル

-  ・ボイスモードでのMIDI受信チャンネルを設定します。

 1 ~ 16、omni

- ・ 1 ~ 16  
外部MIDI機器のMIDI送信チャンネルに合わせて設定します。
- ・ omni  
すべてのMIDIチャンネルのデータを受信する状態になります。

3.MIDIインプットフィルター



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.ノート	フィルターオフ、 フィルターオン	ノート情報を通過させるかどうかの設定です。	P.242
2.ポリフォニックアフタータッチ	フィルターオフ、 フィルターオン	ポリフォニックアフタータッチ情報を通過させるかどうかの設定です。	P.242
3.チャンネルアフタータッチ	フィルターオフ、 フィルターオン	チャンネルアフタータッチ情報を通過させるかどうかの設定です。	P.242
4.コントロールチェンジ	フィルターオフ、 フィルターオン	コントロールチェンジ情報を通過させるかどうかの設定です。	P.243
5.プログラムチェンジ	フィルターオフ、 フィルターオン	プログラムチェンジ情報を通過させるかどうかの設定です。	P.243
6.NRPN	フィルターオフ、 フィルターオン	コントロールチェンジの中のNRPNを通過させるかどうかの設定です。	P.243
7.ピッチベンド	フィルターオフ、 フィルターオン	ピッチベンド情報を通過させるかどうかの設定です。	P.243
8.バンクセレクト	フィルターオフ、 フィルターオン	コントロールチェンジの中のバンクセレクトを通過させるかどうかの設定です。	P.243
9.システムエクスクルーシブ	フィルターオフ、 フィルターオン	システムエクスクルーシブ情報を通過させるかどうかの設定です。	P.243

- ・MIDIインプットフィルターは、MIDI IN端子から入力されたMIDI情報のうち不要なものを、通過させなくする設定です。
- ・ここでの設定に従い、シーケンサー部と音源部が受信します。
- ・パラメーターの表示は、フィルターの状態を示しています。
  - フィルターをオフにし、MIDI情報を通過させます。
  - フィルターをオンにし、MIDI情報を通過させません。
- ・音源部およびシーケンサー部が受信できるMIDI情報については、リストブックのMIDIインプリメンテーションチャートをご覧ください。( P.43)
- ・各MIDIイベントの機能については「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.266)

- 1.ノート
  - ・MIDIノート(Note)情報を通過させるかどうかの設定です。
- 2.ポリフォニックアフタータッチ
  - ・MIDIポリフォニックアフタータッチ(Key AT)情報を通過させるかどうかの設定です。
- 3.チャンネルアフタータッチ
  - ・MIDIチャンネルアフタータッチ(Ch AT)情報を通過させるかどうかの設定です。

#### 4. コントロールチェンジ

- ・ MIDIコントロールチェンジ(Control Change)情報を通過させるかどうかの設定です。
- ・ コントロールチェンジ情報のうち、コントロールナンバー000「Bank Select MSB」と032「Bank Select LSB」、コントロールナンバー098「NRPN LSB」と099「NRPN MSB」は、それぞれ「6.NRPN」と「8.バンクセレクト」の設定で通過させるかどうかが決まります。

#### 5. プログラムチェンジ

- ・ MIDIプログラムチェンジ(Program Change)情報を通過させるかどうかの設定です。

#### 6. NRPN

- ・ コントロールチェンジの中のNRPN(ノンレジスタードパラメーターナンバー)情報を通過させるかどうかの設定です。
- ・ NRPNは、コントロールナンバー098「NRPN LSB」と099「NRPN MSB」の2つの信号で構成されています。

#### 7. ピッチベンド

- ・ MIDIピッチベンド(Pitch Bend)情報を通過させるかどうかの設定です。

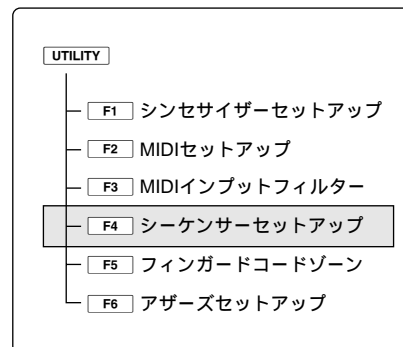
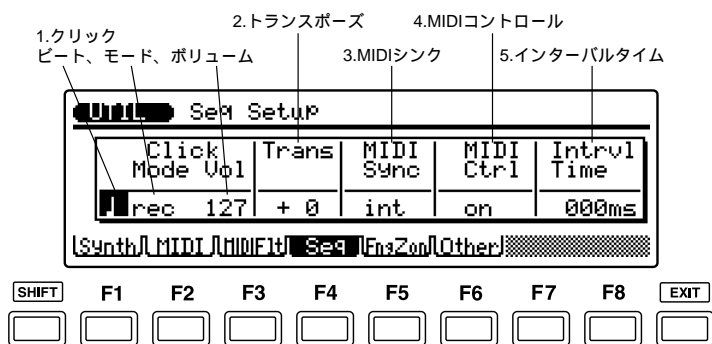
#### 8. バンクセレクト

- ・ コントロールチェンジの中のバンクセレクト(Bank Change)を通過させるかどうかの設定です。
- ・ バンクセレクトは、コントロールナンバー000「Bank Select MSB」と032「Bank Select LSB」の2つの信号で構成されています。

#### 9. システムエクスクルーシブ

- ・ MIDIシステムエクスクルーシブ(Sys Excl)情報を通過させるかどうかの設定です。

## 4.シーケンサーセットアップ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.クリックビート クリックモード クリックボリューム	♪ ♪ ♫ ♬ ♫ off, rec, play, all 0 ~ 127	クリックを鳴らす間隔を、音符で設定します。 クリック音をいつ鳴らすかを設定します。 クリック音の音量を設定します。	P.244
2.トランスポーズ	-12 ~ +0 ~ +12	ソングを再生する際に、半音単位で音程を変更します。	P.244
3.MIDIシンク	int, MIDI	本機のテンポを他のMIDI機器のテンポに同期させるかどうかを設定します。	P.245
4.MIDIコントロール	off, on	スタート、ストップ、コンティニューなどの情報を送受信するかどうかを設定します。	P.245
5.インターバルタイム	000 ~ 900	シーケンストラックに記録されたエクスクルーシブ情報を再生するとき、1KBごとに挿入する間隔時間をmsで設定します。	P.245

・シーケンサー部のセットアップを行います。

play リアルタイムレコーディング、パンチレコーディングのときに加え、再生時にも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。  
クリックボリューム  
0 ~ 127

1.クリックビート  
クリックモード  
クリックボリューム

- ・シーケンサーのクリック音の設定です。
- ・クリックビートでは、クリック音を鳴らす間隔を音符で設定します。
- ・クリックモードでは、クリック音をいつ鳴らすかを設定します。
- ・クリックボリュームでは、クリック音の音量を設定します。

クリックビート  
♪ ♪ ♫ ♬ ♫  
クリックモード  
off クリック音を鳴らしません。  
rec リアルタイムレコーディング、パンチレコーディングのときにクリック音を鳴らします。


2.トランスポーズ

- ・ソングを再生する際に、半音単位で音程を変更します。
- ・この設定は、シーケンストラックだけでなくパターントラックにも有効です。ただし、ドラムボイスが選択されているトラックについては、音程は変更されません。また、パターントラックに使用するフレーズで、フレーズタイプがDr(ドラム)に設定されているものも音程は変更されません。

-12 ~ +0 ~ +12

### 3. MIDIシンク

- ・シーケンサー部のテンポを外部MIDI機器のテンポに同期させるかどうかを設定します。

 int、MIDI

- ・ int インターナルクロックとなり、本機のシーケンサー部のテンポで再生します。
- ・ MIDI MIDIクロックとなり、MIDI IN 端子から受信する外部MIDI機器のテンポ情報に同期し再生します。




・インターバルタイムの設定によって、再生が遅れることがあります。



000 ~ 900ms

### 4. MIDIコントロール

- ・MIDIのスタート、ストップ、コンティニューなどの情報を送受信するかどうかを設定します。
- ・MIDIコントロールでコントロールできるMIDI情報は次の通りです。  
スタート、コンティニュースタート、ストップ、ソングポジションポインター、ソングセレクト、タイミングクロック

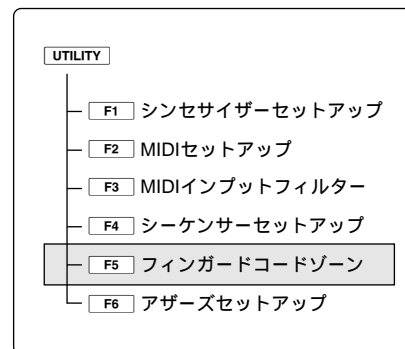
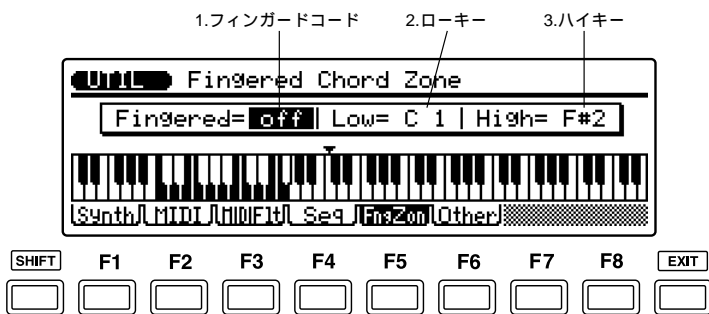
 off、on

- ・ off 送受信しません。
- ・ on 送受信します。

### 5. インターバルタイム

- ・シーケンストラックに記録されたシステムエクスクルーシブ情報(バルクデータ)を再生するとき、1KB(キロバイト)ごとに挿入する間隔の設定です。
- ・ソングモードをMIDIデータファイラーの代わりとして使用する場合に必要な設定です。
- ・取り込んだバルクデータを外部MIDI機器に送り返すとき、受信側機器のバルクデータを処理する能力が原因でMIDIエラーが出る場合があります。インターバルタイムを設定することで、受信側機器の処理能力に応じたバルクデータを送信することができます。
- ・シーケンストラックでは、ひとかたまりのシステムエクスクルーシブ情報はすべて同じタイミングとして記録されます。しかし再生時には、受信側機器の負担を軽くするために1KBごとに間隔を挿入する機能があり、この間隔を100ms(1/10秒)単位で設定します。
- ・MIDIエラーが出る場合、インターバルタイムを少し大きくして送信してみてください。

5.フィンガードコードゾーン



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.フィンガードコード	off、on	フィンガードコード機能を有効にするかどうかを設定します。	P.246
2.ローキー	C-2 ~ G8	フィンガードコードが機能する鍵盤範囲の最下限を設定します。	P.246
3.ハイキー	C-2 ~ G8	フィンガードコードが機能する鍵盤範囲の最上限を設定します。	P.246

・オートアカンパニメント機能のコード検出機能をフィンガードコードと呼び、コード検出機能の範囲をフィンガードコードゾーンと呼びます。ここでは、フィンガードコードゾーンを設定しません。

1.フィンガードコード

・ソングモード、パターンモード、フレーズモードで、フィンガードコードを有効にするかどうかを設定します。  
 ・ソングモードやパターンモードで表示される「フィンガードコード」の設定と連動します。

0101 1101 off、on

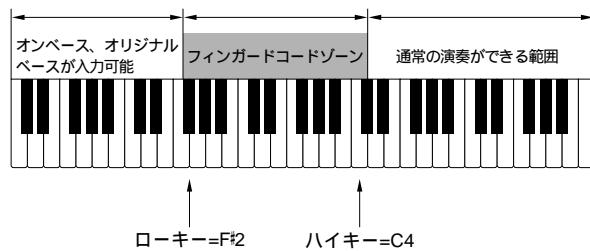
2.ローキー  
3.ハイキー

・フィンガードコードゾーンは、最下限の音(ローキー)と最上限の音(ハイキー)を設定します。  
 ・フィンガードコードが機能するのは、ローキーとハイキーの範囲内の鍵盤です。  
 ・ローキーより下の鍵盤は、オンベース、オリジナルベースを設定する鍵盤として使用します。オンベースは、単音でルート音を指定します。オリジナルベースは、和音でコードを指定します。

0101 1101  
 ローキー C-2 ~ G8  
 ハイキー C-2 ~ G8  
 (ローキー ハイキー)

・ハイキー以下の鍵盤は、フィンガードコードが機能しているときは、フィンガードコード用の鍵盤(スイッチ)となり、通常の演奏はできなくなります。  
 ・ローキー、ハイキーに囲まれた範囲は、フィンガードコードゾーンに設定され、画面の鍵盤が反転表示されます。  
 ・本機の鍵盤は、C1 ~ C6 の5オクターブです。  
 ・キーボードトランスポーズの設定は、影響されません。

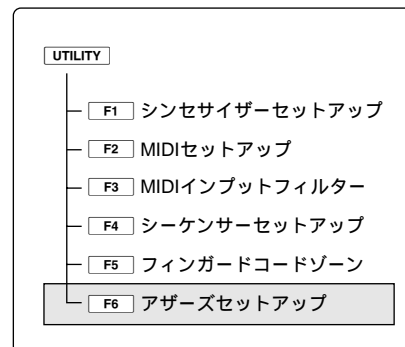
- ・コードトラックへの和音入力などでフィンガードコードを使用される場合、下図のような設定にされると良いでしょう。



- ・フィンガードコードについては、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.36)



6.アザーズセットアップ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1.グリーティングメッセージ	40文字	電源をオンにしたとき、画面に表示されるグリーティングメッセージを設定します。	P.248
2.LCDコントロール	-15 ~ +0 ~ +15	画面のコントラストを調整します。	P.248

・グリーティングメッセージの設定や、画面のコントラストを調整します。

・ **SHIFT** + **UTILITY** で、他のモードからLCDコントラストに直接入ることができます。ディスプレイが見えにくくて操作ができないときなど、このショートカット操作をお使いください。

1.グリーティングメッセージ

・電源をオンにしたとき、画面に表示されるグリーティングメッセージを設定します。  
 ・40文字の範囲でアルファベットや数字などを使って入力できます。

- F8** (Msg)を押します。  
グリーティングメッセージ入力画面になります。
- ダイヤル、**DEC** / **INC** で文字を選び、カーソルを移動しながら文字を入力します。  
 ・文字の入力については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.47)

2.LCDコントラスト

・画面のコントラストを調整します。

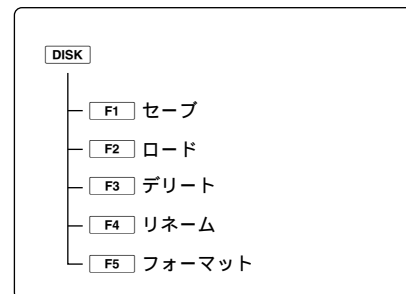
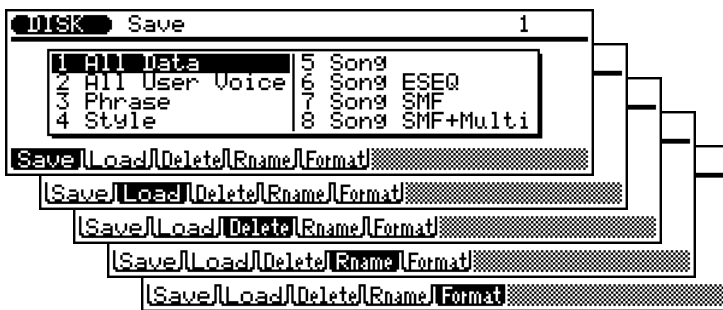
-15 ~ +0 ~ +15

# 第7章 ディスクモード

この章では、ディスクモードについて解説します。

1.セーブ	253
2.ロード	255
3.デリート	258
4.リネーム	259
5.フォーマット	260

ディスクモードについて



- ・ディスクモードとは、フロッピーディスクにデータを保存(セーブ)したり、フロッピーディスクからファイルを読み込んだり(ロード)、フロッピーディスクと本機との間でデータのやり取りを行うためのモードです。
- ・ディスクモードには、モードボタンを押したとき必ず表示されるトップ画面というものがありません。(以前に選択していた画面が表示されます)
- ・ディスクモードでは5つの画面があり、それぞれ **F1** (Save) ~ **F5** (Format) のファンクションボタンで切り替えます。
  - F1** (Save) を押すとディスクにデータをセーブする画面になります。( P.253)
  - F2** (Load) を押すとディスクからファイルをロードする画面になります。( P.255)
  - F3** (Delete) を押すとディスクからファイルを削除(デリート)する画面になります。( P.258)
  - F4** (Rname) を押すとファイルのファイルネームを変更(リネーム)する画面になります。( P.259)
  - F5** (Format) を押すとディスクを初期化(フォーマット)する画面になります。( P.260)
- ・使用できるフロッピーディスクは、3.5インチの2HDまたは2DDタイプのもので。( P.271)
- ・ディスクモードでは、次のデータファイルを扱うことができます。( P.251)
  - 本機で作られた、ボイス、ソング、スタイル、フレーズなどのデータファイル
  - 市販の、ESEQ(イーシーク)、SMF(スタンダードMIDIファイル)のソングデータファイル
  - 市販の、XG、GMのソングデータファイル
  - QY300で作られた、ソング、スタイル、フレーズのデータファイル

1. **DISK** を押します。  
ディスクモードの5つのサブモードのいずれかの画面(以前に選んでいた画面)が表示されます。
2. **F1** (Save) ~ **F5** (Format) を押して、操作画面を選択します。  
各操作のメニュー画面に入ります。
3. カーソルを移動して、ディスク操作の対象となるデータの種類を選びます。
4. **ENTER** を押します。  
・表示された画面で必要な操作を行います。
5. **EXIT** を数回押すと、ランプの点灯しているモードのトップ画面に戻ります。

フロッピーディスクの準備

作成したデータを保存したり、他の機器とデータをやり取りをする際には、フロッピーディスクを使用します。ここでは、本機で使用できるフロッピーディスクについて説明します。

フロッピーディスクの種類

- ・フロッピーディスクは、大きさやディスク容量によっていくつかの種類があります。
- ・本機で使用できるのは、3.5インチ2HD、3.5インチ2DDの2タイプのフロッピーディスクです。

## フロッピーディスクのフォーマット

- ・フロッピーディスクにデータファイルを書き込めるようにフォーマット(ディスクの初期化)をします。本機でフォーマットの操作( P.260)を行うと、2HDディスクを使用すると1.44MB(メガバイト)、2DDディスクを使用すると720KB(キロバイト)のフォーマットが完了します。
- このフォーマットは、コンピューターをはじめ、ヤマハ製品や他社の製品の共通の規格になっており、ディスクの互換性の条件となります。
- また、後で説明するシーケンスフォーマット(演奏データをファイルに保存するときの書式)にも互換性があれば、フロッピーディスクを使ってさまざまな機器とソングデータのやり取りが可能になります。
- ・フォーマットや他の機器とのデータの互換性については、「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.271)

## 扱えるデータの種類

本機のディスクモードでは、次の8種類のデータを扱うことができます。

### 1 .All Data(オールデータ)

- ・本機のメモリー上の全てのデータをまとめて、1つのファイルとして扱います。
- ・オールデータには、次のデータが含まれます。
 

ユーザーボイス	× 128(最大280エレメント)
ユーザードラムボイス	× 1
ソング	× 10
ユーザースタイル	× 100(1スタイルにつき8セクション)
ユーザーフレーズ	× 100
チェーン	× 1
システムセットアップ	× 1
- ・ソング、スタイル、フレーズ、チェーンなどのデータを関連させたソングデータを作成された場合は、All Dataでセーブ、ロードを行ってください。
- ・QY300のAll Dataでセーブしたファイルと互換性があります。

### 2 .All User Voice(オールユーザーボイス)

- ・ボイスモードで作成した128ユーザーボイス(最大280エレメント)のデータをまとめて1つのファイルとして扱います。
- ・**[F2]** (Load)のVoiceで、任意の1ボイスをロードすることもできます。

### 3 .Phrase(フレーズ)

- ・フレーズモードで作成したユーザーフレーズのデータです。

- ・QY300のフレーズモードで作られたファイルと互換性があります。
- ・1フレーズを1ファイルとして扱います。

### 4 .Style(スタイル)

- ・パターンモードで作成したユーザーパターンのデータです。
- ・QY300のパターンモードで作られたファイルと互換性があります。
- ・1スタイルを1ファイルとして扱います。
- ・プレイエフェクト、トラックトランスミットチャンネル、マルチのデータも含まれます。
- ・1スタイルは8セクションから構成されており、最大8つのパターンが入っています。

### 5 .Song(ソング)

- ・ソングモードで作成したソングのデータです。
- ・QY300のソングモードで作られたファイルと互換性があります。
- ・1ソングを1ファイルとして扱います。
- ・プレイエフェクト、トラックトランスミットチャンネル、マルチ、コントローラーの各データも含まれます。
- ・ソングデータの中にトラックデータが存在しない場合は、セーブはできません。
- ・マルチの設定だけをセーブしたいときは、テンポデータなどの最小データのみを入力し、セーブ操作を行ってください。
- ・ソングデータの中にトラックデータが存在しない場合は、セーブできません。マルチデータのみセーブしたいときは、テンポデータなどの最小データのみを入力し、セーブ操作を行ってください。

### 6 .Song ESEQ(ソング イーシーク)

- ・ソングモードで作成したソングデータの内、シーケストラック(TR1~TR16)とテンポトラックのデータを、ESEQというシーケンスフォーマットで扱います。
- ・1ソングを1ファイルとして扱います。
- ・プレイエフェクト、トラックトランスミットチャンネル、マルチ、コントローラー、チェーンなどのデータは含みません。
- ・ESEQとは、ヤマハが開発したシーケンスフォーマットで、多くのヤマハ製品が対応しています。ESEQに対応している製品は、フロッピーディスクを通して、互いにシーケンスデータをやり取りをすることができます。(ヤマハ製品とのやり取りには、ドライブの互換を考え、2DDディスクの使用をおすすめします)

- ・クラビノーバ、ピアノプレーヤ用に市販されているディスクは、著作権保護のためにプロテクトがかかっており、本機ではロードすることができません。

## 7. Song SMF(ソング エスエムエフ)

- ・ソングモードで作成したソングデータの内、シーケンストラック(TR1~TR16)とテンポトラックのデータを、スタンダードMIDIファイル(SMF)として扱います。
- ・1ソングを1ファイルとして扱います。
- ・プレイエフェクト、アウトプットセレクト、マルチ、コントローラー、チェーンなどのデータは含まれません。
- ・スタンダードMIDIファイルとは、多くの楽器メーカーやコンピューターソフトウェアメーカーが採用しているメーカーの壁を越えたシーケンスフォーマットです。
- ・スタンダードMIDIファイルに対応している製品は、フロッピーディスクなどを通して互いにシーケンスデータのやり取りをすることができます。
- ・本機で扱うことのできるスタンダードMIDIファイルは、次の2種類です。
  - Format 0   トラック数は1つで、その中に複数のMIDIチャンネルのデータが混在する書式です。
  - Format 1   トラック数は無制限で、各トラックに複数のMIDIチャンネルのデータが混在する書式です。  
本機でロードするとトラックデータ以外にトラックトランスミットチャンネルの設定も変更されます。
- ・ロードは、Format 0、Format 1 のどちらの種類のもロードできます。
- ・セーブは、Format 0 でセーブを行います。
- ・セーブするとき、シーケンストラックのTR1~TR16のデータを、1Ch~16Chとして書き込むため、シーケンストラックのトラックトランスミットチャンネルの設定は無効となります。

## 8. Song SMF+Multi

(ソングエスエムエフ + マルチ)

- ・Song SMFのデータに加え、ソングモードのマルチの設定を追加挿入したデータを、1つのスタンダードMIDIファイルとして扱います。
- ・Song SMF+Multiでソングデータをセーブすると、ソングデータの頭の1~2小節に、マルチの全設定内容を、コントロールチェンジ情報やシステムエクスクルーシブ情報などのMIDI情報に置き換えて追加挿入します。

- ・追加挿入される1~2小節には、次のようなデータが挿入されます。

GMシステムオン、XGシステムオン、各チャンネルのバンクセレクト、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ(ボリューム、パン、エフェクトデプスなど)、システムエクスクルーシブ(エフェクト設定など)

- ・Song SMF+Multiでセーブすると、コンピューターのMIDIアプリケーションや、他のシーケンサーとXG対応の音源を使って、本機で作ったソングデータを再生することができます。
- ・市販のXGマークの付いたソングディスクと同様のデータを、簡単な操作で作成できます。
- ・Song SMF+Multiのファイルをロードして、再度Song SMF+Multiでセーブすると、曲の頭の部分に別の1~2小節が追加されてしまい、マルチの設定が2重で書き込まれた状態になります。そこで、2度目にセーブするときは、まずソングジョブのデリートメジャーで付加された小節を削除してください。
- ・Song SMF+Multiのファイルをロードして再生すると、頭の1~2小節の部分でテンポが若干もたつく場合があります。これは追加挿入された1~2小節の中に、バルクデータなどが含まれるためです。しかし、元のソングデータ部分の再生には全く影響はありません。



### データの拡張子

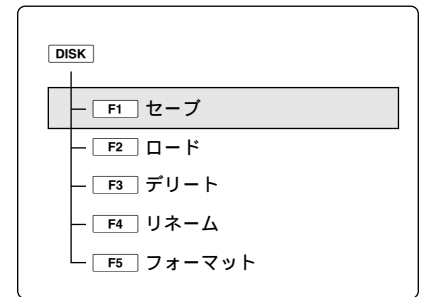
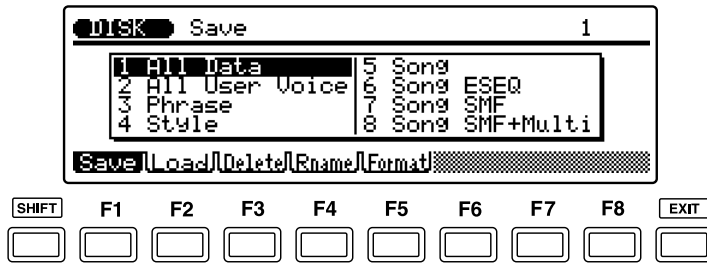
- ・先に説明した8種類のデータを本機でセーブした場合、それぞれのファイルの拡張子(ファイルの種類を示す3文字の名前)には、以下の3文字が自動的に書き込まれます。
  1. All Data           .Q3A
  2. All User Voice   .Q3V
  3. Phrasing           .Q3H
  4. Style               .Q3P
  5. Song                .Q3S
  6. Song ESEQ         .ESQ(セーブ時に変更可能)
  7. Song SMF          .MID(セーブ時に変更可能)
  8. Song SMF+Multi .MID(セーブ時に変更可能)



### 特殊なファイルネーム

- ・本機は電源オン時に、フロッピーディスクから自動的にファイルをロードする機能があります。セーブオールデータで保存するファイルに「AUTOLOAD」というファイルネームを設定すると、電源オン時にロードを行います。自動ロードさせたい場合にご利用ください。

1.セーブ

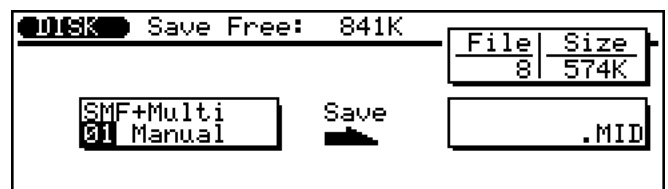



データの種類	機能
1.All Data	本機のメモリー上の全てのデータをまとめて1つのファイルにセーブします。
2.All User Voice	ボイスモードで作成した128ユーザーボイスのデータをまとめて1つのファイルとしてセーブします。
3.Phrase	フレーズモードで作成したユーザーフレーズの1フレーズを1ファイルとしてセーブします。
4.Style	パターンモードで作成したユーザーパターンを含む1スタイルを1ファイルとしてセーブします。
5.Song	ソングモードで作成した1ソングを1ファイルとしてセーブします。
6.Song ESEQ	ソングモードで作成した1ソングデータの内、シーケンストラックとテンポトラックのデータをESEQでセーブします。
7.Song SMF	ソングモードで作成した1ソングデータの内、シーケンストラックとテンポトラックのデータをSMFでセーブします。
8.Song SMF+Multi	Song SMFのデータにソングモードのマルチの設定をMIDI情報として追加したデータをSMFでセーブします。

- ・ 本体内のデータをフロッピーディスクにファイルとして書き込みます。
- ・ セーブするデータの種類を8種類から選ぶことができます。
- ・ データの内容については、「扱えるデータの種類」をご覧ください。( P.251)
- ・ セーブするフロッピーディスクは、あらかじめフォーマットしておく必要があります。( P.260)
- ・ セーブするデータの容量が、フロッピーディスクの残り容量よりも大きい場合は、「Disk Full」(ディスクがいっぱいです)のメッセージが表示されず。この場合は、不要なファイルを削除するなどして、もう一度セーブをやり直してください。
- ・ 実行画面右上には、現在フロッピーディスクに保存されている全ファイル数と全ファイル容量、そして中央上には、ディスクの空き容量が表示されます。セーブの際の容量の目安にしてください。

❗ ・ 誤った操作を行い、ディスクの中の大切なデータを消してしまわないようご注意ください。

1. **F1** (Save)を押します。  
セーブのメニュー画面に入ります。
2. カーソルを移動して、セーブ操作の対象となるデータの種類の選びます。
3. **ENTER** を押します。  
セーブの実行画面に切り替わります。
4. 左の欄の番号で、セーブ操作の元となるフレーズ、スタイル、ソングなどの番号を選択します。  
・ 「1.All Data」、「2.All User Voice」のときは、番号の設定はありません。



5.  ボタンを押し、カーソルを右に移動すると名前入力状態になり、ここでファイルネームを設定します。
  - ・文字入力については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.47)
  - ・ファイルネームの表示は、直前のセーブまたはロードしたファイルのネームになっています。ですから、ファイルネームを変更せずに **ENTER** を押し、ファイルを上書きする状態になります。
  - ・「6.Song ESEQ」、「7.Song SMF」、「8.Song SMF + Multi」のときは、拡張子を変えることもできます。

- ・本機でセーブしたソングデータをQY300にロードする場合、QY300のメモリー量が小さいため、ソング画面のメモリー使用量を示すグラフで半分位を目安にセーブしてください。

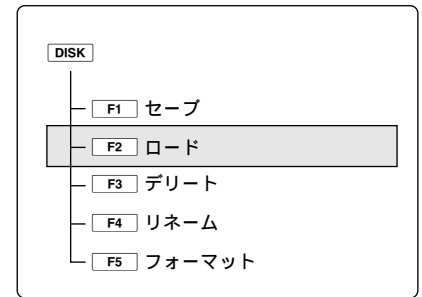
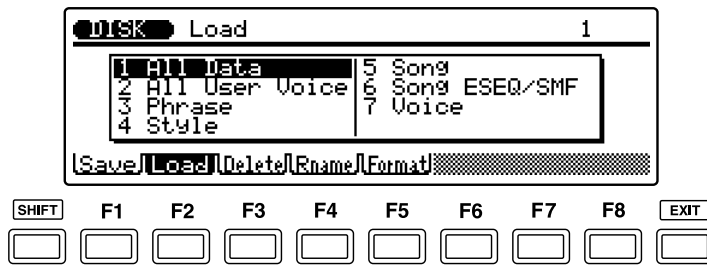


6. 表示を確認して **ENTER** を押します。
  - 「Executing...」と表示され、セーブが実行されます。
  - ・上書きするときは確認のメッセージが表示されます。 **YES** を押しとセーブが実行されます。中止する場合は **NO** を押します。
7. **EXIT** を2回押し、ランプの点灯しているモードのトップ画面に戻ります。



- ・フレーズ、スタイル、ソングのセーブの際に、データの入っていないメモリー番号は名前が「\*\*\*\*\*」の表示になります。この表示のままセーブを実行しようとする、と、「No Data」(データがありません)という表示が出てセーブは実行されません。
- ・ファイルネームの中に、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「\_」に置き換えてセーブされます。(MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です)
- ・「Song ESEQ」「Song SMF」「Song SMF+Multi」のセーブ画面では、8文字までのファイルネーム以外に3文字までの拡張子を設定することができます。デフォルトでは、それぞれ「.ESQ」「.MID」「.MID」になっています。特定の拡張子を設定しないとファイルを認識しないような機器でファイルをロードする場合に設定してください。

2.ロード

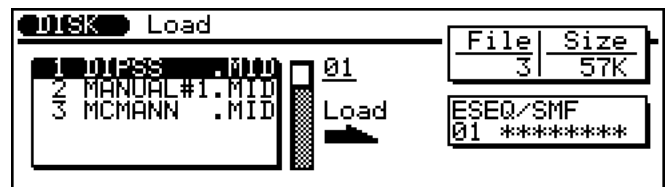


データの種類	機能
1.All Data	本機のAll Dataでセーブされたファイルをロードします。
2.All User Voice	本機のAll User Voiceでセーブされたファイルをロードします。
3.Phrase	本機およびQY300のPhraseでセーブされたファイルを、ユーザーフレーズの任意の番号にロードします。
4.Style	本機およびQY300のStyleでセーブされたファイルを、ユーザースタイルの任意の番号にロードします。
5.Song	本機およびQY300のSongでセーブされたファイルを、ソングの任意の番号にロードします。
6.Song ESEQ/SMF	ESEQ、SMFでセーブされたファイルを、ソングの任意の番号にロードします。
7.Voice	本機のAll User Voiceでセーブされたファイルから任意の1ボイスを選んで、ユーザーボイスの任意の番号にロードします。

- ・フロッピーディスクのファイルを本体メモリーに読み込みます。
- ・ロードするファイルの種類を7種類から選ぶことができます。
- ・データの内容については、「扱えるデータの種類」をご覧ください。( P.251)

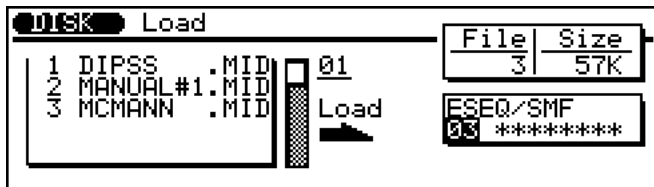
- ・「1.All Data」でロードすると、ソング、パターン、フレーズ、チェーン、システムセットアップなど、メモリー上の全てのデータが置き換わります。残しておきたいデータが本体メモリーに入っている場合は、あらかじめデータをセーブしてからロードを実行してください。
- ・「2.All User Voice」「7.Voice」でロードすると、メモリー上の指定した番号に入っていたユーザーボイスは上書きされてデータが置き換わります。残しておきたいボイスデータがある場合は、あらかじめセーブすることをおすすめします。

- 「1.All Data」「2.All User Voice」「3.Phrase」「4.Style」「5.Song」「6.Song ESEQ/SMF」でロードする場合
  1. **F2** (Load)を押します。  
ロードのメニュー画面に入ります。
  2. カーソルを移動して、ロード操作の対象となるデータの種類を選びます。
  3. **ENTER** を押します。  
ロードの実行画面に切り替わります。
  4. 左の欄で、ロードしたいファイルを選択します。





- カーソルを右のメモリー番号の設定欄に移動し、ロード先のメモリー番号を設定します。
  - 「1.All Data」、「2.All User Voice」のときは、番号の設定はありません。



- 表示を確認して **ENTER** を押します。確認のメッセージが表示されます。
- YES** を押します。
  - 「Executing...」と表示されロードが実行されます。
  - 中止する場合は **NO** を押します。
- EXIT** を2回押すと、ランプの点灯しているモードのトップ画面に戻ります。



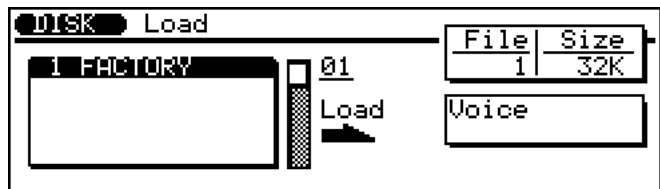
- ESEQ/SMFのファイルをロードする場合、ファイルを選択する画面では、ESEQ/SMFのファイルを含めて拡張子がQ3A、Q3V、Q3H、Q3P、Q3S以外の色々な拡張子のファイルが一覧表示されます。ロードファイルにESEQ/SMF以外のファイルを選択した場合、ロードを実行すると本機は自動判別し「Illigal Format Disk」(不適当なファイルです)とエラーメッセージを表示する場合があります。このような場合は、[EXIT]を押し前の画面に戻り、ESEQまたはSMF形式のファイルを選択しなおしてください。
- ロードするデータが、メモリーの残り容量よりも大きい場合は、「Memory Full」(メモリーがいっぱいです)のメッセージが表示されます。この場合は、不要なデータを削除した後、ロード操作をしなおしてください。



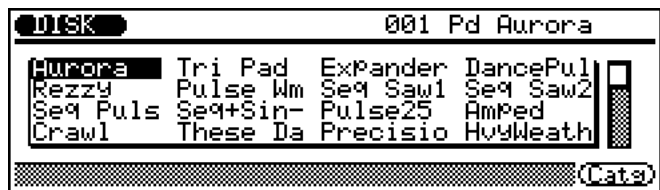
### 「7.Voice」でロードする場合

- F2** (Load)を押します。ロードのメニュー画面に入ります。
- カーソルを移動して、ロード操作の対象となる「7.Voice」を選びます。

- ENTER** を押します。ロードの実行画面に切り替わります。

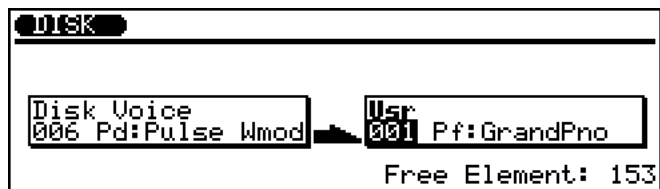


- 左の欄で、ロード操作の元となるファイルを選択し、**ENTER** を押します。選択したファイルに含まれるボイスが、ボイス番号順に一覧表示されます。



- ロードするボイスを選択する際、**F8** (Catg)を押すと、「Catg」の文字が反転表示し、ボイスがカテゴリー順に一覧表示されます。この状態で、**F4** / **F5** でカテゴリー順に選ぶことができます。
- ボイスカテゴリーについては、「第2章 ボイスモード」をご覧ください。( P.54)
- もう一度 **F8** (Catg)を押すと、ボイス番号順に一覧表示される状態に戻ります。

- ロードするボイスを選択し、**ENTER** を押します。ロード先のユーザーボイス番号にカーソルが移動します。



- ロード先のユーザーボイス番号を選択します。
  - 画面右下にはフリーエレメント数を表示します。
- ENTER** を押します。確認のメッセージが表示されます。

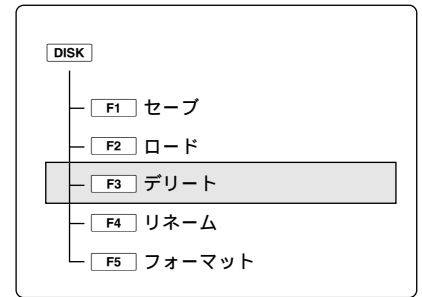
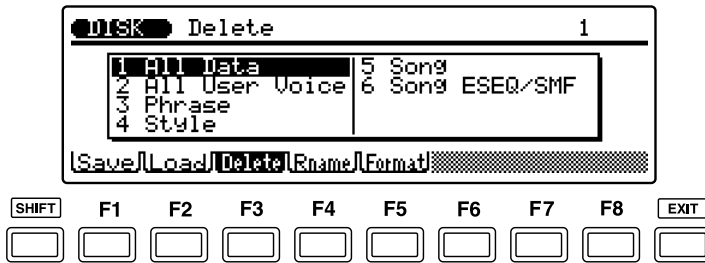
8. **YES** を押します。  
「Executing...」と表示されロードが実行されます。
  - ・ 中止する場合は **NO** を押します。
9. **EXIT** を押すと一覧表画面に戻ります。さらに2回 **EXIT** を押すと、ランプの点灯しているモードのトップ画面に戻ります。



#### フリーエレメントについて

- ・ 手順6.で表示される「Free Element」は、使用できるエレメント数を表示しています。
- ・ ユーザーバンクには全部で280のエレメントがあり、エレメント数に空きがある場合にボイスをロードすることができます。
- ・ ボイスをロードした結果が、エレメント数の280を越える場合は、「Voice Memory Full」(ボイスメモリーがいっぱいです)とエラーメッセージを表示します。このようなときは、ボイスモードに入りなおし、不要なボイスのエレメントを減らしてストアしなおすなど、メモリー上のフリーエレメント数を増やしてから、もう一度ロードを実行してください。
- ・ フリーエレメントについては、「第2章 ボイスモード」をご覧ください。( P.58)

3. デリート



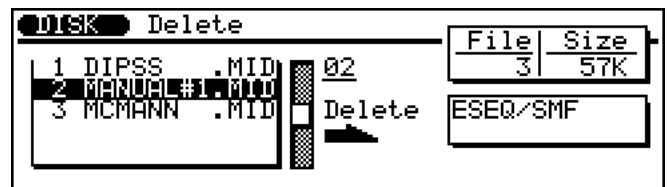
データの種類	機能
1.All Data	本機 of All Data でセーブされたファイルを削除します。
2.All User Voice	本機 of All User Voice でセーブされたファイルを削除します。
3.Phrase	本機およびQY300 of Phrase でセーブされたファイルを削除します。
4.Style	本機およびQY300 of Style でセーブされたファイルを削除します。
5.Song	本機およびQY300 of Song でセーブされたファイルを削除します。
6.Song ESEQ/SMF	不要なファイルを削除します。

- ・フロッピーディスク中のファイルをデリート(削除)します。
- ・デリートするファイルの種類を6種類から選ぶことができます。
- ・データの内容については、「扱えるデータの種類」をご覧ください。( P.251)
- ・「Song ESEQ/SMF」では、拡張子がQ3A、Q3V、Q3H、Q3P、Q3S以外の色々な拡張子のファイルが削除することができます。

❗ デリートを実行してしまうと、ファイルは完全に消えてしまい、元に戻すことはできません。操作は確認しながら確実に行ってください。

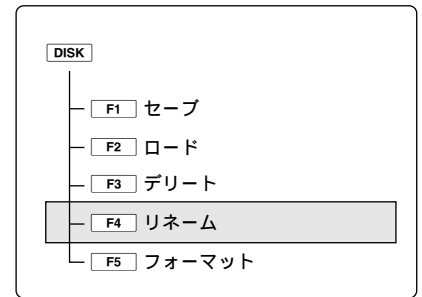
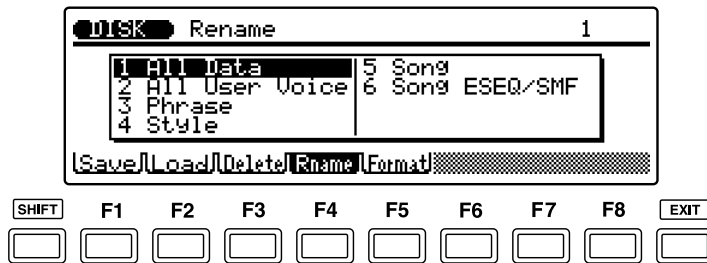
1. **[F3]** (Delete) を押します。  
デリートのメニュー画面に入ります。
2. カーソルを移動して、デリート操作の対象となるデータの種類を選びます。

3. **[ENTER]** を押します。  
デリートの実行画面に切り替わります。



4. デリートするファイルを選びます。
5. 表示を確認して **[ENTER]** を押します。  
確認のメッセージが表示されます。
6. **[YES]** を押します。  
「Executing...」と表示されデリートが実行されます。  
・中止する場合は **[NO]** を押します。
7. **[EXIT]** を2回押すと、ランプの点灯しているモードのトップ画面に戻ります。

4.リネーム



データの種類	機能
1.All Data	本機のAll Dataでセーブされたファイルのファイルネームを変更します。
2.All User Voice	本機のAll User Voiceでセーブされたファイルのファイルネームを変更します。
3.Phrase	本機およびQY300のPhraseでセーブされたファイルのファイルネームを変更します。
4.Style	本機およびQY300のStyleでセーブされたファイルのファイルネームを変更します。
5.Song	本機およびQY300のSongでセーブされたファイルのファイルネームを変更します。
6.Song ESEQ/SMF	ESEQ、SMFなどでセーブされているファイルのファイルネームを変更します。

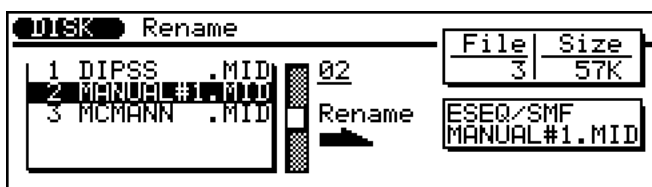
- ・フロッピーディスクに保存されているファイルの、ファイルネームを変更します。
- ・リネームするファイルの種類を6種類から選ぶことができます。
- ・データの内容については、「扱えるデータの種類」をご覧ください。( P.251)
- ・「Song ESEQ/SMF」では、拡張子がQ3A、Q3V、Q3H、Q3P、Q3S以外の色々なファイルのファイルネームを変更することができます。

- ▶ ボタンを押し、カーソルを右に移動するとネーム入力状態になり、ここでファイルネームを変更します。
  - ・文字入力については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.47)

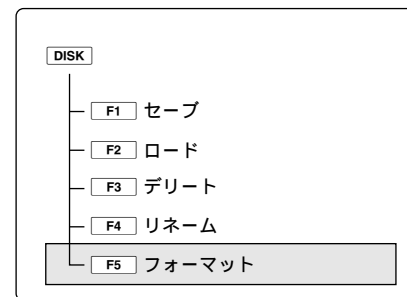
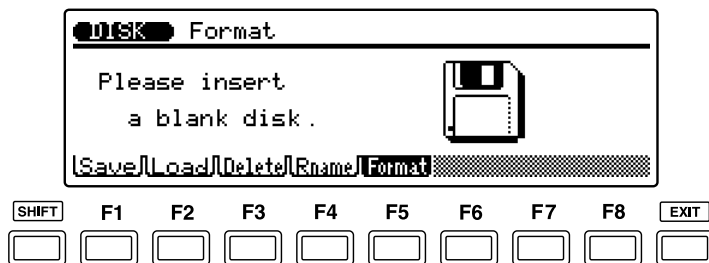
- F4 (Rname)を押します。  
リネームのメニュー画面に入ります。
- カーソルを移動して、リネーム操作の対象となるデータの種類を選びます。
- ENTER を押します。  
リネームの実行画面に切り替わります。
- 左の欄のリネームするファイルを選択します。




- 表示を確認して ENTER を押します。  
「Executing...」と表示されファイルネームが変更されます。
  - ・ファイルネームを変更せずに ENTER を押すと、「Can't Change File Name」(ファイルネームが変更できません)と表示されてリネームが実行できません。
- EXIT を2回押すと、ランプの点灯しているモードのトップ画面に戻ります。




5.フォーマット




- 

・フロッピーディスクをフォーマット(初期化)します。

・新しいディスクを使用する際には、まずフォーマットの作業が必要です。

- 

1. **F5** (Format)を押します。  
フォーマットの画面に入ります。
2. フロッピーディスク挿入口に、フロッピーディスクを挿入します。
3. **ENTER** を押します。  
確認のメッセージが表示されます。
4. **YES** を押します。  
「Executing...」と表示されフォーマットが始まります。終了するとフォーマットの画面に戻ります。  
・中止する場合は **NO** を押します。
5. **EXIT** を押すと、ランプの点灯しているモードのトップ画面に戻ります。

- 

・本機で使用できるフロッピーディスクは、3.5インチ2HDまたは2DDタイプのものです。

・本機のフォーマットの形式は、2HD(MS-DOS 18セクター1.44MB)、2DD(MS-DOS 9セクター720KB)フォーマットです。

・フォーマットについては、「第8章 本機を使いこなすために」をご覧ください。( P.271)

・MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です。

# 第8章 本機を使いこなす ために

この章では、ボイスエディットの考え方や本機のMIDI機能、データの互換性、エフェクトタイプとパラメーターについて解説します。

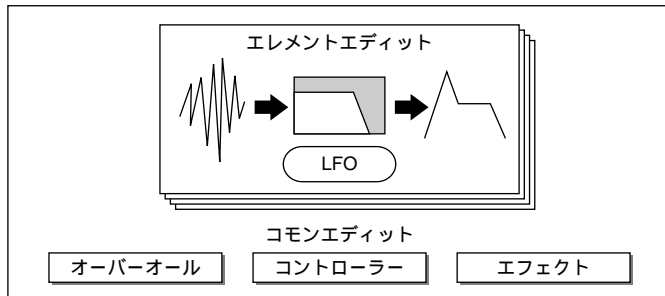
- 1.ボイスエディットの考え方 . . . . . 262
- 2.本機のMIDI機能 . . . . . 265
- 3.データの互換性について . . . . . 271
- 4.エフェクトタイプとエフェクトパラメーター 274

1.ボイスエディットの考え方

1.ボイスエディット

- ・ボイスとは、音源の最小単位であるエレメントによって構成されたプログラムのことで、正しくは、ボイスプログラムといえます。
- ・ボイスエディットは、エレメントエディットとコモンエディットの2つのエディットでボイスを作り替えることができます。
- ・エレメントエディットでは、ウェーブ、アンプリチュード、フィルター、LFOなどをエディットし、ボイスの基本部分のエディットを行います。( P.68)
- ・コモンエディットでは、オーバーオール、コントローラー、エフェクトをエディットすることで、ボイスの周辺部分のエディットを行います。( P.59)

ボイス



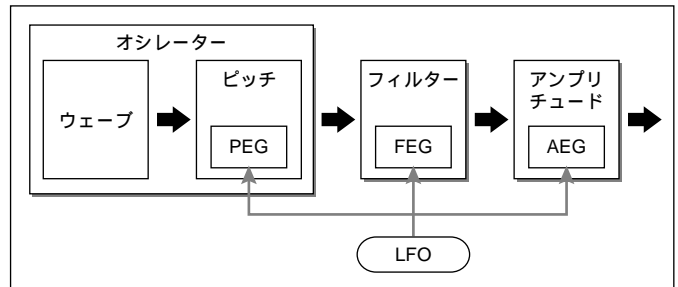
2.ノーマルボイスとドラムボイス

- ・ボイスには、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類があります。
- ・ノーマルボイスとは、鍵盤に対応した音程で演奏できるボイスのことです。単にボイスというときは、ノーマルボイスのことを指します。
- ・一般にボイスエディットと呼ばれるのは、ノーマルボイスのエディットのことです。
- ・ドラムボイスとは、1ボイスの中に多数のドラムやパーカッションの音色がノート(鍵盤)ごとに割り当てられている特殊なボイスです。ドラムスやパーカッションの音を演奏するときに使います。
- ・ドラムボイスはノーマルボイスとは異なり、C0~C5のノート(鍵盤)ごとにウェーブを1つずつ割り当てられるような構造になっています。
- ・ウェーブを割り当てるノートをインストと呼び、インストごとにピッチ、レベル、パン、エフェクトレベルなど、さまざまなセットアップパラメーターを持っています。このセットアップをエディットすることをドラムボイスエディットといえます。

3.エレメントの仕組み

- ・エレメントはAWM2(Advanced Wave Memory 2)音源方式で構成されています。
- ・AWM2音源のエレメントは、ウェーブ、ピッチ、アンプリチュード、フィルター、LFOの5つのセクションで構成されています。

エレメントの仕組み



ウェーブ

- ・ウェーブとは、ピアノやサキソフォンといった実際の楽器の音を録音し、デジタル処理したものです。
- ・本機は、4メガバイト(205種類)のウェーブをROMとして内蔵しています。
- ・エレメントエディットは、ウェーブという素材をもとに、他のセクションで加工を施します。
- ・ウェーブに関する設定は、ボイスエディットの中で詳しく説明しています。( P.70)

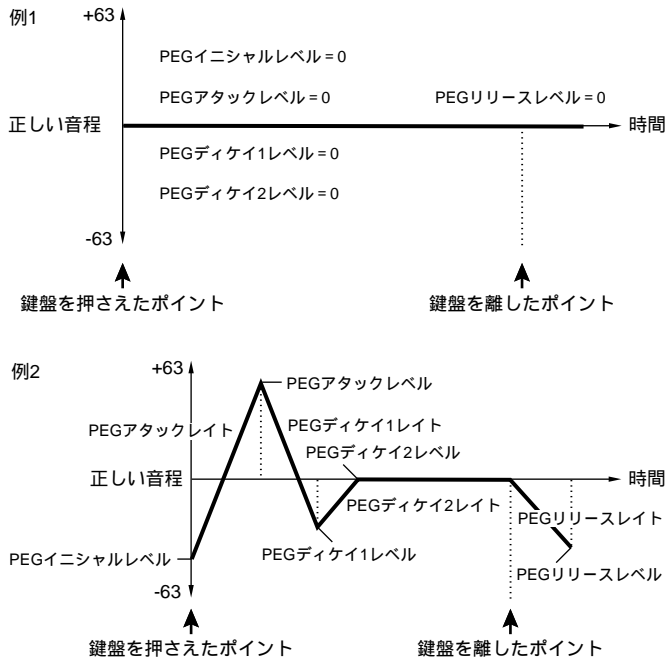
ピッチ

- ・ウェーブの音程をコントロールするセクションです。
- ・PEG(ピッチEG)、PEGペロシティセンシティブティ、PEGデプスなどのパラメーターがあります。
- ・それぞれのパラメーターについては、ボイスエディットの中で詳しく説明しています。( P.81)

PEG(ピッチEG)

- ・PEGでは、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音程の変化を設定します。
- ・たとえば、飛行機が飛び立つ音、風の音など、音程の変化に特徴のある音を作るときにこのPEGを使います。

- ・ 下図の例1が通常の場合、例2がPEGを使った場合です。例2の方は、時間的な音程変化が設定されているのがわかるでしょう。
- ・ 本機のPEGでは、PEGイニシャルレベル～PEGリリースレベル、PEGアタックタイム～PEGリリースタイムの合計9つのパラメーターで、時間的な音程変化を設定することができます。



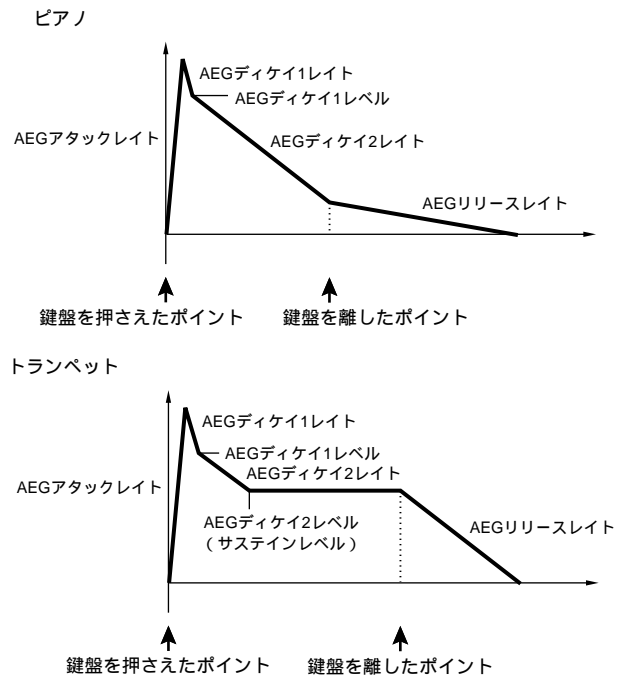
アンプリチュード

- ・ ピッチ制御されたウェーブの音量をコントロールするセクションです。
- ・ エレメントレベル、AEGなどのパラメーターがあります。
- ・ エレメントレベルは、エレメント全体の音量を設定します。
- ・ レベルスケージングは、「低い音は大きい」とか「高い音は小さい」という、音の高低での音量の変化を設定します。
- ・ それぞれのパラメーターについては、ボイスエディットの中で詳しく説明しています。(P.72)

AEG(アンプリチュードEG)

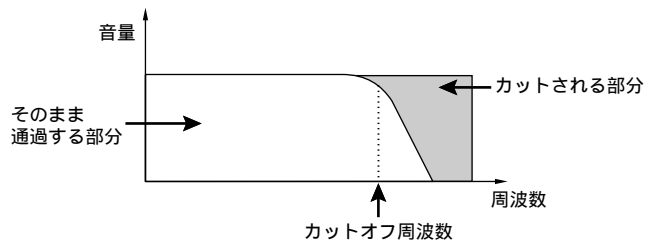
- ・ AEGでは、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化をコントロールします。
- ・ いろいろな楽器音を比べてみると、音色そのものが違う以上に、音の出方や消え方に大きな違いがあるのがわかります。
- ・ たとえば、ピアノは弾いた瞬間に音量が最大に上がり、その後鍵盤を押さえ続けても音量はしだいに減衰していきます。

- ・ また、トランペットでは、吹いた瞬間に音量が最大に上がり、その後少し下がった音量で吹き続けるかぎり鳴り続けます。



フィルター

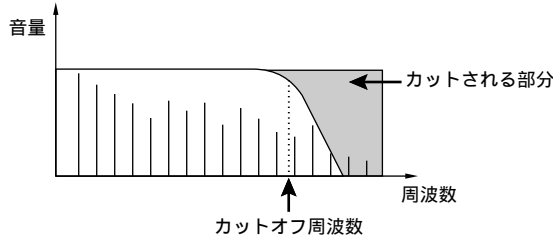
- ・ フィルターでは、LPF(ローパスフィルター)を使ってウェーブフォームから不要な倍音を削り取ることで、音色をコントロールします。
- ・ LPFとは、低域の信号はそのまま通過させ、高域の信号をカットするフィルターです。



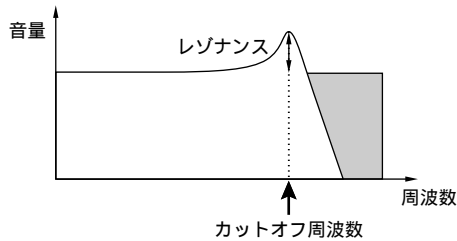
- ・ 削り取るポイントをカットオフ周波数(カットオフフリケンシー)というパラメーターで調節しています。
- ・ カットオフ周波数が低いと多くの倍音を削り取るので、音は暗く丸くなります。
- ・ カットオフ周波数が高いと逆に倍音をほとんど削らないので、ウェーブフォームのままの明るい音が出ます。
- ・ つまり、このカットオフ周波数をコントロールすることで音色をコントロールしているわけです。



# 1.ボイスエディットの考え方



- ・ フィルターの中には、カットオフ周波数、レゾナンス、FEGなどのパラメーターがあります。
- ・ レゾナンスは、カットオフ周波数周辺の音量を持ち上げて(ブースト)、倍音を付け加える仕組みです。レゾナンスを上手に使うと、弦楽器などの胴鳴りの感じや、アナログシンセ特有の「ビョーン」といった効果を出すことができます。
- ・ カットオフスケリングは、音程の高低によってカットオフ周波数を変化させる設定です。



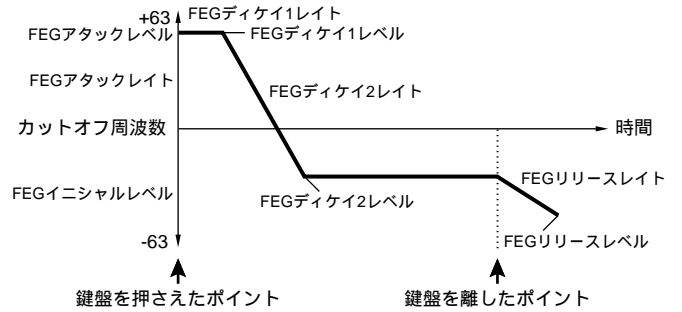
- ・ それぞれのパラメーターについては、ボイスエディットの中で詳しく説明しています。(P.77)

## FEG(フィルターEG)

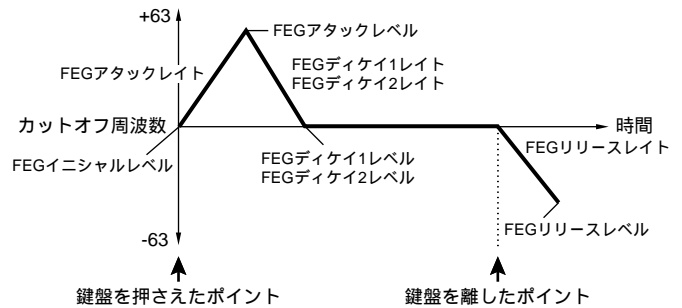
- ・ FEGでは、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでのカットオフ周波数の時間的な変化を設定します。
- ・ 楽器音では、音量の時間的な変化ばかりでなく、音色の時間的な変化が重要な要素になっています。
- ・ たとえば、ピアノは弾いた瞬間に、音量が最大になると同時に倍音を多く含んだ明るい音になり、その後すぐに倍音が減少します。ホルンの場合は、吹いた瞬間に音量だけが最大になり、少し遅れて音色が明るくなります。
- ・ 時間と音色の関係を図にすると、次の図のようになります。

- ・ FEGでは、FEGイニシャルレベル~FEGリリースレベル、FEGアタックタイム~FEGリリースタイムの合計9つのパラメーターで、時間的な音色変化を設定することができます。

## ピアノのFEG



## ホルンのFEG



## LFO

- ・ LFOは、周期的な音の揺れを作り出すためのセクションです。
- ・ LFOの信号が、ピッチ、アンプリチュード、フィルターに入ることによって、音に効果がかかります。
- ・ LFOの信号がピッチに入ると、音程が周期的に揺れ(ピッチモジュレーション)、ビブラートという効果になります。
- ・ LFOの信号がアンプリチュードに入ると、音量が周期的に揺れ(アンプリチュードモジュレーション)、トレモロという効果になります。
- ・ LFOの信号がフィルターに入ると、カットオフ周波数が周期的に揺れ(フィルターモジュレーション)ワウという効果になります。
- ・ それぞれのパラメーターについては、ボイスエディットの中で詳しく説明しています。(P.87)

## 2.本機のみDIDI機能

## 1.DIDIの基礎知識

## DIDIとは

- ・ DIDI(ミディ)は、Musical Instruments 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。世界統一規格ですからメーカーや楽器の種類が違ってもデータをやりとりすることができます。
- ・ DIDIでは、「鍵盤を弾く」、「音色を選ぶ」といった演奏に関する情報以外に、エディット画面での設定を切り替える為の情報や、テンポをコントロールするための情報など、さまざまな情報をやりとりすることができます。これらの情報をフルに活用すると、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、エフェクトやイコライザー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DIDI機器からDIDIを通してコントロールすることができます。

## DIDI端子

- ・ DIDI情報のやりとりには、DIDIケーブルを使って楽器同士を接続する必要があります。DIDI機器には、DIDIケーブルを接続するためのDIDI端子がついています。
- ・ DIDI端子には、次の3種類があります。

## DIDI IN(イン)端子

外部DIDI機器からのDIDI情報を受信するための端子です。

## DIDI OUT(アウト)端子

本体での演奏をDIDI情報として送信する端子です。鍵盤やシーケンサーで他のDIDI音源を演奏する場合に使用します。

## DIDI THRU(スルー)端子

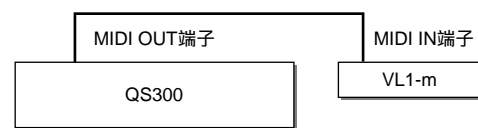
DIDI IN端子で受信した信号をそのまま送信する端子です。本体の情報は一切付加されません。外部DIDI機器から受けた情報を、更に別の機器に送りたい場合に使用します。

## DIDIの接続

- ・ 本機で他の音源モジュールをDIDIコントロールすることによって、一層利用範囲が広がります。

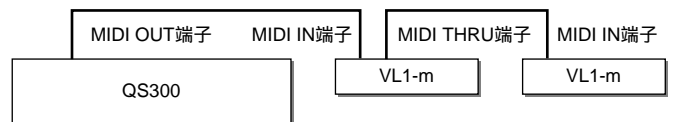
## QS300とVL1-m(音源モジュール)を接続する場合

QS300のDIDI OUT端子と、VL1-mのDIDI IN端子を接続します。この接続では、QS300から送信されたDIDI情報をVL1-mが受信します。



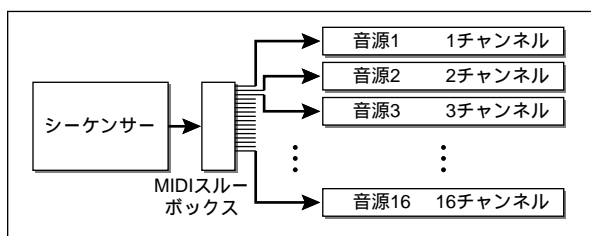
## QS300と2台のVL1-mを接続する場合

QS300のDIDI OUT端子と1台目のVL1-mのDIDI IN端子、VL1-mのDIDI THRU端子と2台目のVL1-mのDIDI IN端子を接続します。この接続では、QS300から送信されたDIDI情報を2台のVL1-mが受信します。



## MIDIチャンネル

- ・MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。MIDIではこのMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送る仕組みになっています。たとえば、コンピュータやシーケンサーで多くのパートを使った演奏をMIDIを使って送信する場合、受け手側の機器では、受信したいチャンネル(MIDI受信チャンネル)を設定することで、16パートの信号の中から特定のパートの信号だけを選んで受信することができます。極端な例ですが、下の図のように16台の音源を用意して、それぞれMIDI受信チャンネルを1～16に設定すると、1本のMIDIケーブルを通過している演奏は各音源で別々に再生されるわけです。

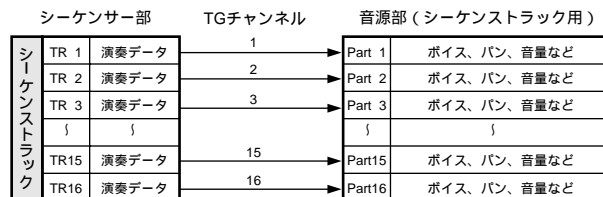


- ・1台で複数の音源パートを持ち、パートごとに異なるMIDIチャンネルを設定して同時に複数パートの演奏できる音源をマルチ音源と呼びます。マルチ音源を使うと、上図のような演奏は1台で可能になります。一方、1台で1つのMIDIチャンネルの演奏データにのみ対応した音源を、シングル音源と呼びます。本機の音源部は、ボイスモードとフレーズモードではシングル音源として、ソングモードとパターンモードではマルチ音源として機能します。

## 本機の内部構造

- ・本機では、シーケンサー部、音源部、コントローラー部などのセクションを内蔵しており、内部的にMIDI接続された構造になっています。
- ・次の図は、シーケンサー部と音源部の内部接続を示したものです。シーケンサー部のTR1～16と音源部のPart1～16とがMIDI接続されているのがわかります。

- ・音源部の各パートのMIDI受信チャンネルは、パート番号と同じ値に固定されており、Part1 CH1、Part2 CH2、・・・となるように設定されています。シーケンサー部のTGチャンネルという送信チャンネルを変更することで、トラックとパートは自由に接続することができます。
- ・本機の内部構造については「第1章 基礎知識」をご覧ください。( P.26)



## 2.本機が送受信するMIDI情報

- ・ここでは、本機が送受信するMIDI情報(メッセージ)の種類と働きについて詳しく解説します。
- ・リストブックのMIDIデータフォーマットと内容が重複しますが、「MIDIでいろいろなコントロールを行いたいMIDIデータフォーマットは読みにくい」という方のために、表現を噛み砕き読みやすくしました。

## チャンネルメッセージ

## ノートオン/オフ

- ・鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。
- ・シーケンサー部ではノートイベントとして解説しています。
- ・ノートオンは鍵盤を押さえたときに送信されるメッセージで、ノートオフは鍵盤を離れたときに送信されるメッセージです。
- ・各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれます。
- ・ベロシティが0のノートオンを受信すると、ノートオフを受信したときと同様に機能します。
- ・ノートナンバーの受信範囲は、中央のド(C3)を60として、0(C-2)～127(G8)です。
- ・ベロシティの受信範囲は、1～127です。

### コントロールチェンジ

- ・ボリュームやパンなどをコントロールするメッセージです。コントロールナンバーによって機能を区分けしています。
- ・次に、各機能について解説します。

#### バンクセレクトMSB

(コントロールナンバー000)

#### バンクセレクトLSB

(コントロールナンバー032)

- ・ボイスのバンクを選択するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでボイスバンクが選択されます。システムモードによってMSBとLSBの働きが異なります。
- ・システムモードが「norm」のときは、MSBの値でノーマルボイスとドラムボイスといったボイスの大きな区分けを、LSBの値でボイスの細かな区分けを設定します。システムモードが「TG-B」のときは、LSBの値を固定して、MSBの値だけでボイスの細かな区分けを設定します。
- ・実際には、バンクセレクトMSB、LSBを受信した後、プログラムチェンジを受信してはじめてボイスバンクが切り替わります。
- ・GMシステムオンを受信すると、バンクセレクトは機能しなくなります。
- ・各ボイスバンクとボイスについては、別冊のリストブックをご覧ください。( P.6)

#### モジュレーションホイール

(コントロールナンバー001)

- ・モジュレーションホイールを操作したときに出力されるMIDIメッセージです。データが0のときモジュレーションはかからず、127のとき最大にかかります。

#### ポルタメントタイム

(コントロールナンバー005)

- ・ポルタメントのかかり方をコントロールするMIDIメッセージです。0のときポルタメントの効果はなく、127のとき効果は最大になります。
- ・ポルタメント(コントロールナンバー065)をオンにしないと効果はありません。

#### データエンターMSB

(コントロールナンバー006)

#### データエンターLSB

(コントロールナンバー038)

- ・RPN MSB、RPN LSB ( P.269)や、NRPN MSB、NRPN LSB( P.268)で指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

#### ボリューム (コントロールナンバー007)

- ・パートごとのボリュームをコントロールするMIDIメッセージです。データが0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。パートごとの音量のバランスを調節するときに使います。
- ・本機ではフットボリューム端子につながれたコントローラーを操作したとき、ユーティリティモードの設定により、007または011のコントロールメッセージを出力します。

#### パンポット (コントロールナンバー010)

- ・パートごとのパンをコントロールするMIDIメッセージです。ステレオ再生したときの音の定位です。データが0のとき左に、127のとき右に移動します。

#### エクスプレッション

(コントロールナンバー011)

- ・パートごとのエクスプレッションをコントロールするMIDIメッセージです。データが0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。曲中での音量変化をつけるときに使います。
- ・本機ではフットボリューム端子につながれたコントローラーを操作したとき、ユーティリティモードの設定により、007または011のコントロールメッセージを出力します。

#### コントロールナンバー016

- ・本機の場合、フットコントローラーを操作すると出力されるMIDIメッセージです。ボイスパラメーターやパリエーションエフェクトなどの特定のパラメーターをコントロールでき、変化をつけるときに使います。

#### ホールド1 (コントロールナンバー064)

- ・サステインペダルのオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。ペダルを踏んだときに発音していた音を持続します。データが0~63のときサステインペダルがオフ(離れた状態)、64~127のときオン(踏んだ状態)になります。

## ポルタメント (コントロールナンバー065)

- ・ポルタメント効果のオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが0~63のときポルタメントがオフ、64~127のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。
- ・ポルタメントタイム(コントロールナンバー005)でかかり方を調節してください。

## ソステヌートペダル

(コントロールナンバー066)

- ・ピアノのソステヌートペダルのオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが0~63のときソステヌートがオフ、64~127のときオンになり、ソステヌート効果がかかります。

## ソフトペダル (コントロールナンバー067)

- ・ピアノのソフトペダルのオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが0~63のときソフトペダルがオフ、64~127のときオンになり、ソフトペダルの効果がかかります。

## ハーモニックコンテンツ

(コントロールナンバー071)

- ・ボイスやソングマルチで設定されているフィルターのレゾナンスを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元の音色データに加算され、レゾナンスが変更されます。

## リリースタイム (コントロールナンバー072)

- ・ボイスに設定されているEGのリリースタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、リリースタイムが変更されます。

## アタックタイム (コントロールナンバー073)

- ・ボイスに設定されているEGのアタックタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、アタックタイムが変更されます。

## ブライトネス (コントロールナンバー074)

- ・ボイスに設定されているフィルターのカットオフ周波数を調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、カットオフ周波数が変更されます。

## ポルタメントコントロール

(コントロールナンバー084)

- ・ポルタメントのソースキーナンバー(ポルタメントを開始するキーナンバー)を指定するMIDIメッセージです。0~127のデータでノートナンバーを設定します。
- ・たとえばC3からC4に向かってポルタメントをかけたい場合は、以下のように設定します。  
90H 3CH 7FH C3をノートオン  
B0H 54H 3CH ソースキーナンバーをC3に設定  
90H 48H 7FH C4をノートオン(ノートオンと同時にC3は消え、C4へポルタメントがかかります)

## エフェクトセンドレベル1

(リバーブエフェクト)

(コントロールナンバー091)

- ・リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

## エフェクトセンドレベル3

(コーラスエフェクト)

(コントロールナンバー093)

- ・コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

## エフェクトセンドレベル4

(バリエーションエフェクト)

(コントロールナンバー094)

- ・バリエーションエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

## データインクリメント

(コントロールナンバー096)

## データデクリメント

(コントロールナンバー097)

- ・RPN( P.269)でピッチベンドセンシティビティ、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメーターの値を1ずつ増減するMIDIメッセージです。

## NRPN LSB

(ノンレジスタードパラメーターナンバー-LSB)

(コントロールナンバー098)

## NRPN MSB

(ノンレジスタードパラメーターナンバー-MSB)

(コントロールナンバー099)

- ・ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

- ・ NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定した後、データエントリー( P.267)でパラメーターの値を設定します。
- ・ 一旦NRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーをNull(7FH,7FH)に設定して誤操作を防止してください。
- ・ 次のパラメーターをコントロールすることができます。

RPN MSB	RPN LSB	パラメーター
00	00	ピッチベンドセンシティブリティ
00	01	ファインチューン
00	02	コースチューン
7F	7F	Null

## チャンネルモードメッセージ

NRPN MSB	NRPN LSB	パラメーター
01	08	ビブラートレイト
01	09	ビブラートデプス
01	0A	ビブラートディレイ
01	20	フィルターカットオフフリクエンシー
01	21	フィルターレゾナンス
01	63	EGアタックタイム
01	64	EGディケイタイム
01	66	EGリリースタイム
14	rr	ドラムフィルターカットオフフリクエンシー
15	rr	ドラムフィルターレゾナンス
16	rr	ドラムEGアタックレイト
17	rr	ドラムEGディケイレイト
18	rr	ドラムピッチコース
19	rr	ドラムピッチファイブ
1A	rr	ドラムレベル
1C	rr	ドラムパン
1D	rr	ドラムリバーブセンドレベル
1E	rr	ドラムコーラスセンドレベル
1F	rr	ドラムバリエーションセンドレベル

\* rrは、ドラムボイスの楽器を指定するノートナンバーです。

### RPN LSB

(レジスタードパラメーターナンバー-LSB)  
(コントロールナンバー-100)

### RPN MSB

(レジスタードパラメーターナンバー-MSB)  
(コントロールナンバー-101)

- ・ ピッチベンドセンシティブリティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。
- ・ RPN MSB、RPN LSBで変更したいパラメーターを指定した後、データエントリー( P.267)でパラメーターの値を設定します。
- ・ 一旦RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーをNull(7FH,7FH)に設定して誤操作を防止してください。

- ・ 次のパラメーターをコントロールすることができます。

### オールサウンドオフ(コントロールナンバー-120)

- ・ 各パートの発音中の音を全て消去するMIDIメッセージです。

### 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)

- ・ コントローラーの値を初期設定値に戻すMIDIメッセージです。次の各データを初期値に戻します。
  - ・ ピッチベンド、チャンネルプレッシャー、ポリフォニックキープレッシャー、モジュレーション、エクスプレッション、ホールド1、ポルタメント、ソステヌート、ソフトペダル、ポルタメントコントロール、RPN\*、NRPN\*
- \*RPNとNRPNは番号未設定状態となり、内部データは変更されません。
- ・ 次の各データは変更しません。
  - ・ プログラムチェンジ、バンクセレクトMSB/LSB、ボリューム、パン、ドライセンドレベル、エフェクトセンドレベル1、3、4、ピッチセンシティブリティ、ファインチューニング、コースチューニングなど。

### オールノートオフ

(コントロールナンバー-123)

- ・ 各パートのオンになっているノートを全てオフにするMIDIメッセージです。ただし、ホールド1またはソステヌートがオンになっている場合は、それがオフになるまでは音は消えません。

### モノ

(コントロールナンバー-126)

- ・ オールノートオフを受信したときと同じ処理を行い、3rd byte(モノ数)が0~16の範囲内であればそのチャンネルのパートをモノモードにします。

### ポリ

(コントロールナンバー-127)

- ・ オールノートオフを受信したときと同じ処理を行い、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

## チャンネルメッセージ

### プログラムチェンジ

- ・ボイスを選択するためのMIDIメッセージです。バンクセレクトと組み合わせて使用すると、全てのバンクのボイスをMIDIで選択できるようになります。
- ・ボイスリストについては、別冊のリストブックをご覧ください。( P.2)

### チャンネルアフタータッチ

- ・鍵盤を弾いた後、更に押し込む強さを伝えて、音に変化をつけるMIDIメッセージです。

### ポリフォニックキープレッシャー

- ・各鍵盤ごとに、鍵盤を弾いた後の更に押し込む強さを伝えるMIDIメッセージです。

### ピッチベンド

- ・ピッチベンドホイールの演奏を伝えて、ピッチを変化させるMIDIメッセージです。

## システムメッセージ

### システムエクスクルーシブメッセージ

- ・直接的な演奏情報ではなく、MIDI機器のシステムに関する設定を行うMIDIメッセージです。
- ・システムエクスクルーシブメッセージのバルクダンプやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバー( P.240)と呼ばれる専用のMIDIチャンネルのようなものがあり、送信側の機器と受信側の機器で一致していなければなりません。このMIDIメッセージを使うと、外部MIDI機器から本機のほとんど全ての設定をエディットすることも可能になります。
- ・システムエクスクルーシブメッセージには、ユニバーサルメッセージというものもあり、GMシステムオンなどのようにデバイスナンバーの不要なものもあります。
- ・代表的なシステムエクスクルーシブメッセージを解説します。

### GMシステムオン

- ・本機をGMシステムレベル1に準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。システムモードを「norm」に変更し、GMに定義された全てのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。そのため、NRPNとバンクセレクトについては受信できなくなります。
- ・F0 7E 7F 09 01 F7(16進数)

### MIDIマスターボリューム

- ・全てのチャンネルの音量を一度にコントロールするためのシステムエクスクルーシブメッセージです。
- ・mmには、音量を設定します。
- ・F0 7F 7F 04 01 11 mm F7(16進数)

### その他のシステムエクスクルーシブメッセージ

#### XGシステムオン

- ・本機をXGに準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。システムモードを「norm」に変更し、NRPN、バンクセレクトなど、XGに定義された全てのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。
- ・F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7(16進数)
- ・この章で解説しなかったシステムエクスクルーシブメッセージについては、「リストブック」をご覧ください。( P.34)

#### アクティブセンシング

- ・アクティブセンシング(FE)は、演奏中にMIDIケーブルが抜けたり、断線したりしてトラブルが起こるのを防ぐためのMIDIメッセージです。アクティブセンシングを受信すると、本機はMIDIケーブルの状態を監視する状態に入ります。アクティブセンシングを受信してから約300msec以上経っても次の信号がこない場合は、MIDIケーブルにトラブルが起こったと判断して、オールノートオフとリセットオールコントローラーを受信したときと同じ処理をします。

## 3.データの互換性について

## データの互換性を実現するための基礎知識

- ・本機は、SMF、ESEQという2つのシーケンスフォーマットに対応しています。ですから、SMFやESEQでセーブされたソングデータをロードしたり、反対に本機で作ったソングデータを、SMFやESEQでセーブすることで、MS-DOS、MS-Windows、MacOSを使用するコンピューターのMIDIアプリケーションで再生することも可能です。
- ・さらに本機は、XGおよびTG300のGM-Bモードの2つの音源モード用のソングデータを扱うことができます。そのため、現在コンピューターミュージック用として発売されているソングディスクや、通信でやりとりされているデータのほとんど全てを、原曲のニュアンスを損なうことなく再生することができます。
- ・このような互換性を実現するためには、「フロッピーディスクのフォーマット」、「シーケンスフォーマット」、「音源モード」に関する知識が必要です。
- ・ここでは、これらの知識を簡単に説明し、本機と他機種とのデータの互換性について説明します。

## フロッピーディスクのフォーマット

- ・フロッピーディスクを、それぞれのコンピューターで読み書きできるように初期化することをフォーマットといいます。
- ・フォーマットはいろいろな種類がありますが、ここではMS-DOS、MS-Windows、MacOSを使用するコンピューターを例にとり、メディアとOSによるフォーマットの種類をまとめてみました。

	QS300(MS-DOS)	MS-DOS	MS-Windows	Mac OS
2DD	720KB	720KB(*640KB)	720KB(*640KB)	800KB
2HD	1.44MB	1.44MB(*1.2MB)	1.44MB(*1.2MB)	1.4MB

(KB=キロバイト/MB=メガバイト)

\* NEC PC-9801/9821シリーズを使用した場合の特殊なフォーマットです。

- ・この表からわかるように、本機の2DD、2HDのディスクに対するフォーマットは、MS-DOSやMS-Windowsと同じですので、フロッピーディスクを通して簡単にファイルのやり取りすることができます。

- ・本機とMac OSとは、Mac OSに標準で付属しているPC ExchangeやApple File Exchangeを利用していただくことでファイルのやりとりが可能になります。ただし、本機で作ったデータをMac OSで利用するためには、PC ExchangeやApple File Exchangeを使ったファイルのコピー作業の後、ファイルタイプを変換する作業が必要になります。詳しくは、この後の「変換作業について」をご覧ください。
- ・QS300以外のヤマハデジタル機器は、ほとんどの機種が2HDディスクに対応していません。そのため、IBM-PC/ATシリーズ、NEC PC-9801/9821シリーズ、Macintoshシリーズなどのいろいろなコンピューターや、ヤマハデジタル楽器での互換性を考えた場合は、MS-DOSの720KBフォーマットにそろえておくと、容易にデータ変換ができて便利です。

MS-DOS、MS-Windowsは、米国マイクロソフト社の登録商標です

MacOS、Macintosh、PC Exchange、Res Editは、米国アップルコンピュータ社の登録商標および商標です

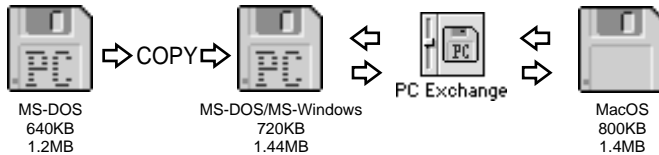
IBM-PC/ATは、米国インターナショナルビジネスマシーン社の登録商標です

NEC PC-9801/9821は、日本電気株式会社の登録商標です。



#### 変換作業について

- ・ソングデータの変換は、再生や編集をするコンピューターの機種、使用OSを考慮して行う作業で、以下の2つの作業があります。
- ・1つ目はフロッピーディスクのフォーマットの違いを解消するための変換作業です。NEC PC-9801/9821シリーズで640KB(1.2MB)フォーマットしたディスクは、MS-DOSの拡張フォーマットを施したディスクにデータをコピーすることで、本機やいろいろなコンピューターで利用することが可能となります。また本機やMS-DOS / MS-Windowsでフォーマットしたディスクと、MacOSでフォーマットしたディスクは、AppleのPC Exchangeのようなユーティリティソフトウェアを使用するとデータのやり取りが可能になります。



- ・2つ目はファイルタイプの違いを解消する変換作業です。Macintoshで作成されたSMFデータを、本機やIBM-PC/AT、NEC PC-9801/9821で読む場合は、書き替え不要です。しかし反対に、本機やIBM-PC/AT、NEC PC-9801/9821で作成されたSMFデータを、Macintoshで読むためには、AppleのRes Editのようなアプリケーションソフトウェアを用い、ファイルタイプを「Midi」に書き替える必要があります。



#### シーケンスフォーマットに関する知識

- ・本機は、SMF、ESEQという2つのシーケンスフォーマットに対応しています。
- ・シーケンスフォーマットとは、演奏データをファイルとして記述するための書式のことで、共通のシーケンスフォーマットに対応していれば、異なったシーケンサーやMIDIアプリケーション同士でシーケンスデータをやり取りすることができます。
- ・シーケンスフォーマットというものは、一部のシーケンサーや特殊なMIDIアプリケーションを利用することで変換作業ができるため、共通のシーケンスフォーマットに対応していない場合でもデータの互換性を持つことができます。
- ・次に、本機の対応する2つのシーケンスフォーマットの特徴を説明します。

#### SMF(スタンダードMIDIファイル)フォーマット

- ・異なったシーケンサーやMIDIアプリケーション間でも、簡単にソングデータの互換性を持つために、Opcord System社のDave Oppenheim氏によって起案されたソングデータの書式でFormat 0、Format 1、Format 2が存在します。
- ・Format 0は、トラック数が1つで、その中に1～16チャンネルのMIDIデータが混在する方式です。ヤマハMDF2やSY99、SY85、W5、W7などのシンセサイザーや、Hello! Music!シリーズで扱える書式です。
- ・Format 1は、トラック数が無制限で、それぞれのトラックに複数のチャンネルのMIDIデータが混在する書式です。コンピューター用の高価なMIDIアプリケーションやノーテーションアプリケーションに採用されています。
- ・Format 2は、Format 1がFormat 0の垂直方向への拡張であることに加え、さらに水平方向にも拡張した書式です。しかしこのFormat 2を採用しているMIDIアプリケーションは現時点ではほとんど存在しません。

#### ESEQ(イーシーク)フォーマット

- ・ヤマハがピアノプレーヤーに採用したシーケンスフォーマットで、その後QX3やSY77、SY99、QY300などに採用された書式です。またSMF Format 0の基になった書式でもあります。ヤマハのクラビノーバやピアノプレーヤー、シンセサイザーで扱われています。

## 音源モード

- ・本機は、ノーマル、TG300Bの2つのシステムモードを持っており、市販のソングディスクを再生すると、自動的に最適なシステムモードに切り替わるよう作られています。
- ・しかし市販以外のソングデータの中には、データ不備のため自動的に切り替わらない場合もあります。そんなときは再生するソングデータがどのシステムモードで作られたデータであるかを確認し、手動操作でシステムモードを切り替えてください。

## ノーマルモード(norm)

- ・市販されているXGマークのついたソングデータを再生すると、自動的にこのモードになります。また市販以外のデータを再生したときうまくこのモードに切り替わらないときは、XGシステムオンやGMシステムオンが入力されているか確認してみてください。

## TG300Bモード(TG-B)

- ・TG300のGM-Bモードや、このモードと互換のある他社コンピューターミュージック用ソングデータを再生すると自動的にこのモードになります。



- ・市販のGMマークのみのついたソングデータは、ノーマルモードまたはTG300Bモードのどちらでも再生することができます。

## 4.エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

## 1.エフェクトタイプとエフェクトパラメーターについて

- ・本機に搭載されている3機のエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)は、エフェクトタイプを変更することで、音源からのオーディオ信号に対してさまざまなエフェクトをかけることができます。
- ・エフェクトタイプには、5~16種類のエフェクトパラメーターが用意されており、この設定を変更することで効果のかけ具合を細かく調節することができます。
- ・エフェクトパラメーターの内、主要なものについては本体操作で設定を行います。重要度の低いパラメーターは、MIDIのシステムエクスクルーシブメッセージで設定することができます。
- ・MIDIのシステムエクスクルーシブメッセージを使ったパラメーターの設定については、次で説明します。

## 2.MIDIを使ったエフェクトパラメーターの設定方法

- ・本機の音源部分は、パラメーターチェンジと呼ばれるシステムエクスクルーシブメッセージを使うことで、ほとんどのパラメーターを自由にコントロールできる仕組みになっています。
- ・次に示すのは、エフェクト部をコントロールするためのパラメーターチェンジのフォーマットです。このフォーマットの下線部からの部分に数値を割り当てたMIDI情報を、ソングエディットでインサートすることによりエフェクトをコントロールすることができます。

F0 43 1n 4C aa aa aa dd...dd F7 (XG)

F0 43 1n 4B aa aa aa dd...dd F7 (QS300)

- ・このフォーマットは、すべて16進数で書かれています。システムエクスクルーシブメッセージをシーケンサーの中に挿入するには、このような16進数を使います。
- ・次に、下線部からについて説明します。

デバイスナンバー(0~F)

デバイスナンバーとは、システムエクスクルーシブメッセージのチャンネルのようなものです。本機では、工場出荷時の状態でデバイスナンバー=all(全てのデバイスナンバーを受信する状態)になっているため、デバイスナンバーを変更していません。

- ・デバイスナンバーの設定については、「第6章 ユーティリティモード」をご覧ください。( P.240)

スタートアドレス(00~75)

スタートアドレスでは、コントロールするパラメーターを指定します。パラメーターごとのスタートアドレスの値は、リストブック「MIDIデータフォーマット」の「付表1-4」をご覧ください。( P.38)

この表の、各パラメーターの左端に書かれている数値がスタートアドレスに当たります。通常スタートアドレスは3バイトからなりますが、ソングモードのエフェクトの設定では上位2バイトが「02」「01」に固定されているので、ここでは下位1バイトだけを調べます。また、ボイスモードでは同様に上位2バイトが「10」「00」に固定されています。

データ(00~7F)

設定できる値の範囲や意味は、指定するパラメーターによって異なります。

エフェクトタイプについてはリストブックのエフェクトプログラムリスト( P.15)を、エフェクトパラメーターについてはリストブックのエフェクトパラメーターリスト( P.16)を参照してください。

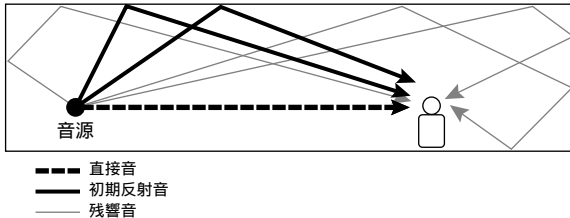
## 3.リバーブエフェクト

- ・リバーブエフェクトは、リバーブ専用のエフェクトで、音に残響を付け加えます。
- ・エフェクトタイプは、ボイスモードではリバーブホール1に固定されており、センドレベルのみ設定できます。パターンモード、フレーズモードではソングモードで設定しているエフェクトタイプになります。
- ・ソングモードでは、11種類のエフェクトタイプから任意のものを選び、パラメーターの設定を変更してリバーブのかけ方を調節することができます。
- ・エフェクトパラメーターリストで、No.1~5は本体で設定することができます。それ以外のパラメーターについては、MIDIのシステムエクスクルーシブメッセージでコントロールしてください。
- ・コントローラーでコントロールできるパラメーターはありません。

## リバーブ

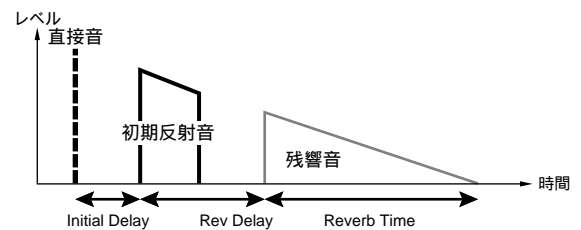
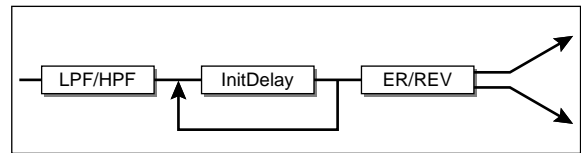
- ・音が発生するときは、直接音だけが耳に達するわけではなく、壁や天井に反射した間接音もまじって到達しています。実際には、鳴っている空間の大きさや、壁、天井の材質などによってさまざまな間接音を生じます。この間接音を人工的に作り出すのがリバーブエフェクトです。

- ・ 間接音には、遅れとして感じられるものと、響きとして感じられるものがあります。遅れと感じられる間接音は初期反射音(アーリーリフレクション)と呼ばれ、響きと感じられる間接音は残響音と呼ばれます。アーリーリフレクションと区別して、残響のみをリバーブということもあります。



- ・ リバーブエフェクトは、ノーエフェクトを除くと、共通なエフェクトパラメーターを持つ2つのグループに分けることができます。
- ・ 次に、エフェクトタイプと、エフェクトパラメーターについて説明します。エフェクトパラメーターの説明は、グループごとに行います。

- ・ 鉄板リバーブとは、デジタルリバーブが登場するまで、鉄板を使って残響を物理的に作り出していたリバーブエフェクトです。まず入力信号をアンプで増幅し、ドライバーで鉄板を駆動させます。さらにその振動をピックアップで拾って電気信号に変えます。鉄板のねじれなどで奥行きと拡がりのある残響効果が生まれます。



No Effect(ノーエフェクト)

- ・ エフェクトをoffにするエフェクトタイプです。リバーブの効果はかかりません。
- ・ このエフェクトタイプを選択すると、リバーブエフェクトは全ての信号を通さなくなります。



Rev Hall1、2 (リバーブホール1、2)

- ・ ホールでの音響感をシミュレートしたリバーブです。残響密度の低いゆったりした特徴を持っています。

Rev Room1、2、3

(リバーブルーム1、2、3)

- ・ 部屋での音響感をシミュレートしたリバーブです。

Rev Stage1、2 (リバーブステージ1、2)

- ・ ソロ楽器に適したリバーブです。

Rev Plate (リバーブプレート)

- ・ 鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。

Rev Hall 1,2, Rev Room 1,2,3, Rev Stage 1,2, Rev Plate

No.	パラメーター	設定値	内容
1	Reverb Time	0.3 - 30.0s	リバーブの長さ
2	Diffusion	0 - 10	リバーブの拡がり
3	Initial Delay	0.1 - 99.3ms	初期反射音までのディレイタイム
4	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
5	LPF Cutoff	1.0k - Thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
6			
7			
8			
9			
10			
11	Rev Delay	0.1 - 99.3ms	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイム
12	Density	0 - 3	リバーブの密度
13	Rev/Er Balance	R<E63 - R=E - R63>E	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
14			
15	Feedback Level	-63 - +63	イニシャルディレイのフィードバック量
16			

1.Reverb Time(リバーブタイム)

発生した残響音が60dB減衰するまでの時間です。約1kHzを基準にして設定できます。値を大きくするほど、残響時間が長くなります。

2.Diffusion(ディフュージョン)

音の左右の拡がり感です。値を大きくするほど拡がり感が強くなります。

3.Initial Delay(イニシャルディレイ)

直接音から初期反射音までの時間です。値を大きくするほど、初期反射音が直接音より遅れて発生するようになります。

なお、このパラメーターの設定は残響音までの時間にも影響します。つまり、ここで設定した時間だけ、初期反射音および残響音が遅れて発生するわけです。

音源や反射面までの距離感をシミュレートできることとなります。  
このパラメーターは、一般的にプリディレイと呼ばれることもあります。

4.HPF Cutoff(ハイパスフィルターカットオフ)  
残響音の低域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数よりも低い成分がカットされます。Thruに設定すると、このフィルターの効果はなくなります。

5.LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)  
残響音の高域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数よりも高い成分がカットされます。Thruに設定すると、このフィルターの効果はなくなります。

11.Rev Delay(リバーブディレイ)  
初期反射音から残響音までの時間です。値を大きくするほど、残響音が初期反射音から遅れて発生するようになります。

12.Density(デンシティ)  
残響音の密度です。値を大きくするほど密、つまり残響音の数が多くなります。なめらかな残響音にしたいときは値を大きくします。また、意識的に密度を低くすることによって、特殊な効果をねらうことができます。

13.Rev/Er Balance  
(リバーブ/アーリーリフレクションバランス)  
初期反射音と残響音との音量バランスを設定します。Revが残響音、Erが初期反射音を示しています。

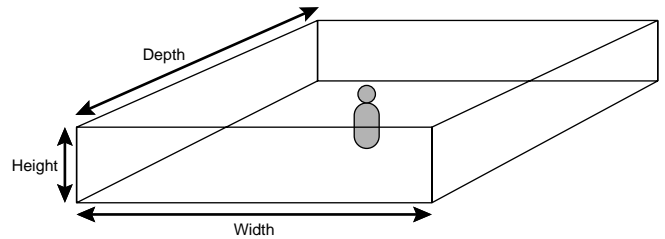
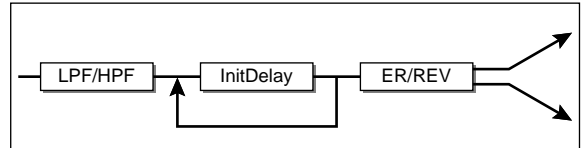
15.Feedback Level(フィードバックレベル)  
イニシャルディレイから出力された効果音を、入力側へ戻す割合です。値を大きくするほど効果が強くなります。



RevWhiteRm(リバーブホワイトルーム)  
・若干のイニシャルディレイを持った独特のショートリバーブです。

Rev Tunnel(リバーブトンネル)  
・奥行き長い空間をシミュレートしたリバーブです。

RevBasemnt(リバーブベースメント)  
・若干のイニシャルディレイの後に、独特の響きを持ったリバーブです。



RevWhiteRm, Rev Tunnel, RevBasemnt

No.	パラメーター	設定値	内容
1	Reverb Time	0.3 ~ 30.0s	リバーブの長さ
2	Diffusion	0 ~ 10	リバーブの拡がり
3	Initial Delay	0.1 ~ 99.3ms	初期反射音までのディレイタイム
4	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
5	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
6	Width	0.5 ~ 10.2m	シミュレートする部屋の幅
7	Height	0.5 ~ 20.2m	シミュレートする部屋の高さ
8	Depth	0.5 ~ 30.2m	シミュレートする部屋の奥行き
9	Wall Vary	0 ~ 30	シミュレートする部屋の壁の状態(値が大きいほど乱反射する)
10			
11	Rev Delay	0.1 ~ 99.3ms	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイム
12	Density	0 ~ 3	リバーブの密度
13	Rev/Er Balance	R<E63 ~ R=E ~ R63>E	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
14			
15	Feedback Level	-63 ~ +63	イニシャルディレイのフィードバック量
16			

- 1.Reverb Time(リバーブタイム)  
⋮
- 5.LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)  
リバーブホール1~リバーブプレートと同じです。
- 6.Width(ウイドス)  
部屋の横幅をメートルで指定します。
- 7.Heigt(ハイト)  
部屋の高さをメートルで指定します。
- 8.Depth(デプス)  
部屋の奥行きをメートルで指定します。

## 9.Wall Vary(ウォールバリエイ)

壁の各面が平らな部屋を基準として(0)、その歪みの度合いをコントロールします。

## 11.Rev Delay(リバーブディレイ)

⋮

## 15.Feedback Level(フィードバックレベル)

リバーブホール1~リバーブプレートと同じです。

## 4.コーラスエフェクト

- ・コーラスエフェクトは、コーラス専用のエフェクトです。音に広がり感や厚みを付け加えます。
- ・エフェクトタイプは、ボイスモードではコーラス1に固定されており、センドレベルのみ設定できます。パターンモード、フレーズモードでは、ソングモードで設定しているエフェクトタイプになります。
- ・ソングモードでは、11種類のエフェクトタイプから任意のものを選び、パラメーターを変更してコーラスのかかり方を調節することができます。
- ・エフェクトパラメーターリストで、No.1~5は本体で設定することができます。それ以外のパラメーターについては、MIDIのシステムエクスクルーシブメッセージでコントロールしてください。
- ・コントローラーでコントロールできるパラメーターはありません。

## コーラス

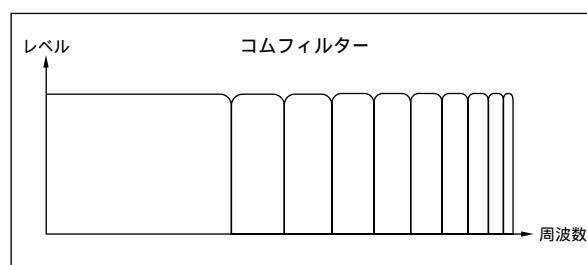
- ・複数の音源が同時に鳴っているような、音に奥行きと厚みを付加するエフェクトです。
- ・複数の音源を同時に鳴らした場合、それぞれの音源のピッチや位相が微妙に違っているため、聴いている人に広がり感や人数感を感じさせます。ディレイを使って、これと同じ効果を出すエフェクトがコーラスです。実際には、遅延時間をLFOによって1秒程度の周期で規則的に変化させて、音をピブラートがかかったような状態にしてから原音と混ぜることで、複数の音源を同時に鳴らした場合と同じ効果を得ています。

## セレステ

- ・音にうねりや広がりを加える、より重厚なコーラスです。
- ・原理はコーラスと同じです。ただ、コーラスでは1種類のピブラート音を原音に混ぜていたのに対して、セレステではLFOの位相を120度ずつずらした3種類のピブラート音を原音と混ぜて、いわゆる3相コーラスにします。

## フランジャー

- ・ジェット機の上昇下降音のような響きを作り出すエフェクトです。
- ・入力された音をわずかに遅延させて原音に加えると、周波数特性に図のように櫛の歯のようなディップ(周波数特性の谷)が多数現れたコムフィルターが形成されます。
- ・遅延時間を徐々に変化させるとコムフィルターの特性もそれにつれて変化し、周波数特性の山に当たる部分の周波数が強調されることで独特の効果がかかります。こうして得られた効果をフィードバックで再び入力に戻してやることで、より強い効果を得ることができます。



## No Effect(ノーエフェクト)

- ・エフェクトをoffにします。コーラスの効果はかかりません。
- ・このエフェクトタイプを選択すると、コーラスエフェクトは全ての信号を通さなくなります。

## Chorus 1、2、3(コーラス1、2、3)

- ・一般的なコーラスプログラムです。音を自然に広げます。

## Chorus 4(コーラス4)

- ・ステレオ入力のコーラスです

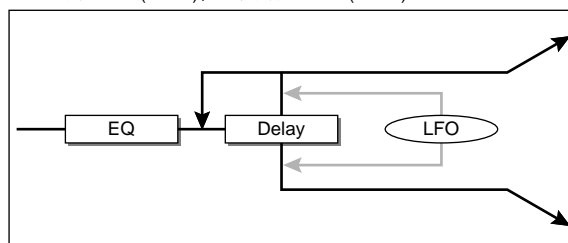
## Celeste 1、2、3(セレステ1、2、3)

- ・3相のLFOにより、音にうねりと広がりを与えるプログラムです。

## Celeste 4(セレステ4)

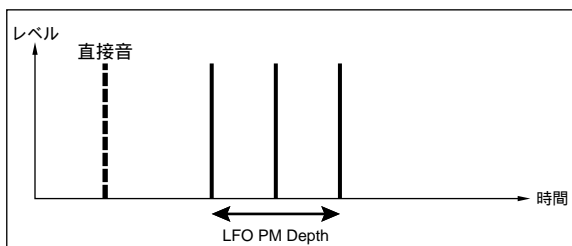
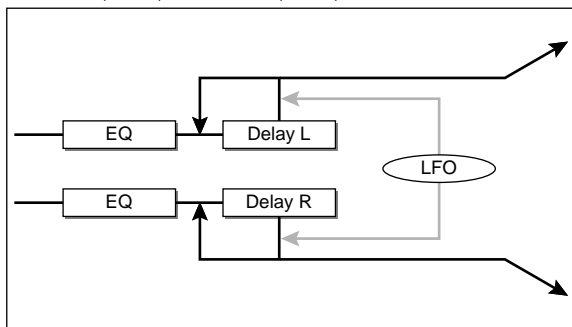
- ・ステレオ入力のセレステです。

コーラス1~3(mono)、セレステ1~3(mono)



## 4.エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

コーラス 4 (stereo)、セレステ 4 (stereo)



Chorus 1,2,3,4, Celeste 1,2,3,4

No.	パラメーター	設定値	内容
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
2	LFO PM Depth	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ
3	Feedback Level	-63 ~ +63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)
4	Delay Offset	0.0 ~ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値
5			
6	EQ Low Freq.	50 ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量
10			
11			
12			
13			
14			
15	Input Mode	mono/stereo	入力のモノ/ステレオの切り替え
16			

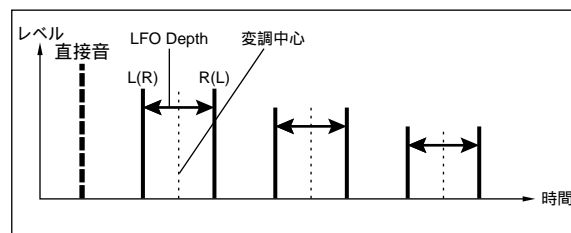
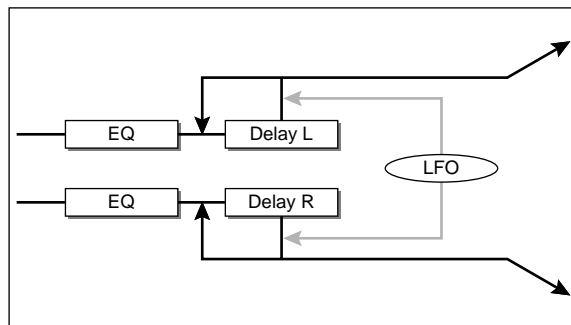
- 1.LFO Frequency(LFOフリケンシー)  
ディレイタイムを変調する周波数です。揺れのスピードとなります。
- 2.LFO PM Depth  
(LFOピッチモジュレーションデプス)  
ディレイタイム変調の深さです。L-R間の揺れの幅となります。
- 3.Feedback Level(フィードバックレベル)  
エフェクト回路から出力された効果音を、入力側へ戻す割合です。値を大きくするほど効果が強くなります。
- 4.Delay Offset(ディレイオフセット)  
直接音から、効果音の変調中心までの時間をオフセット値で設定します。

- 6.EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)  
EQを使ってカットまたはブーストする低域の周波数を設定します。
- 7.EQ Low Gain(EQローゲイン)  
EQローフリケンシーで設定した周波数の音量をカットまたはブーストするレベルを設定します。
- 8.EQ High Freq.(EQハイフリケンシー)  
EQを使ってカットまたはブーストする高域の周波数を設定します。
- 9.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
EQハイフリケンシーで設定した周波数の音量をカットまたはブーストするレベルを設定します。
- 15.Input Mode(インプットモード)  
コーラス入力のモノラルとステレオを切り替えます。



### Flanger1、2、3(フランジャー1、2、3)

- ・コーラスエフェクトにフィードバックを加えたエフェクトです。シンバル系など倍音を多く含んだ音に使用すると、うねり感に加え、音色が音程感を持ったような強烈な音作りができます。
- ・ジェットサウンドを与えます。



## Flanger1,2,3

No.	パラメーター	設定値	内容
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数
2	LFO Depth	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ
3	Feedback Level	-63 ~ +63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル
4	Delay Offset	0.0 ~ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値
5			
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン
10			
11			
12			
13			
14	LFO Phase Diff.	-180 ~ +180deg(reso=3)	変調波形のL/R位相差(0deg(=64)で位相差なし)
15			
16			

1.LFO Frequency(LFOフリケンシー)

⋮

9.EQ High Gain(EQハイゲイン)

コーラス1~4、セレステ1~4の同名のパラメーターと同じです。

14.LFO Phase Diff.(LFOフェイズディファレンス)  
変調波形のL/Rの位相差を設定します。0に設定すると位相差が無くなります。

## 5.バリエーションエフェクト

- ・バリエーションエフェクトは、リバーブ、コーラスを含めディストーションやオーバードライブなど、43種類のエフェクトタイプを持ったエフェクトです。
- ・パターンモードや、フレーズモードでは機能しません。
- ・バリエーションエフェクトは、バリエーションモードでインサクションエフェクトとして使用するか、システムエフェクトとして使用するかを変更することができます。
- ・バリエーションモードがインサクションに設定されている場合は、モジュレーションホイールやフットコントローラーを使って、エフェクトパラメーターをリアルタイムにコントロールすることができます。コントロールできるパラメーターは、パラメーター表の「MW.FC」欄の で示しています。
- ・エフェクトパラメーターのNo.10にあるWet/Dry(ウェット/ドライ)では、パスラインを通るドライ音と、エフェクト内部を通るウェット音のバランスを設定します。バリエーションモードがシステムの場合はドライラインが無くなるため、10.Wet/Dry(ウェット/ドライ)の設定が無効になります。

- ・エフェクトパラメーターの内、No.1~5に書かれているものと、10.Wet/Dryは本体で設定することができます。それ以外のパラメーターについては、MIDIのシステムエクスクルーシブメッセージでコントロールしてください。
- ・オートパンやオートワウなど、LFOフリケンシーを持っているエフェクトのLFOを停止させたいときは、LFOデプスを0にするのが良いでしょう。



## No Effect(ノーエフェクト)

- ・エフェクトをoffにします。
- ・このエフェクトタイプを選択すると、バリエーションエフェクトは全ての信号を通さなくなります。
- ・バリエーションモードがインサクションに設定されているときにこのエフェクトタイプを選択すると、ソングモードではバリエーションセンドがオンになっているパートの音が、ボイスモードでは全ての音が出なくなります。



## Rev Hall1、2(リバープホール1、2)

- ・ホールでの音響感をシミュレートしたリバープです。独特の残響密度の低いゆったりした音のくせを持っています。

## Rev Room1、2、3(リバープルーム1、2、3)

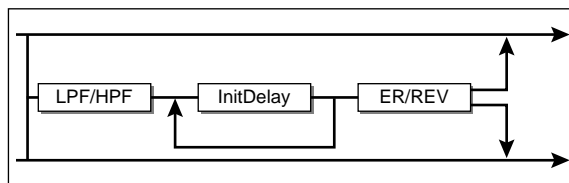
- ・部屋での音響感をシミュレートしたリバープです。

## Rev Stage1、2(リバープステージ1、2)

- ・ソロ楽器に適したリバープです。

## Rev Plate(リバーププレート)

- ・鉄板リバープをシミュレートしたリバープです。
- ・鉄板リバープとは、デジタルリバープが登場するまで、鉄板を使って残響を物理的に作り出していたリバープエフェクトです。まず入力信号をアンプで増幅し、ドライバーで鉄板を駆動させます。さらにその振動をピックアップで拾って電気信号に変えます。鉄板のねじれなどで奥行きと拡がりのある残響効果が生まれます。

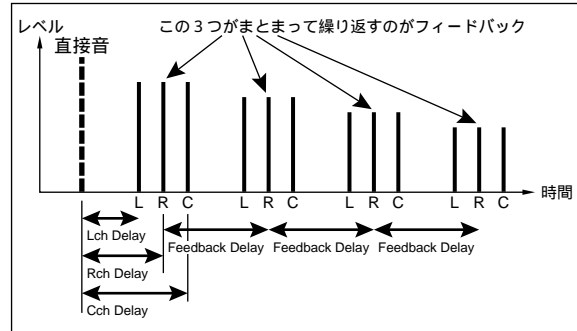




## 4.エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

Rev Hall1,2, Rev Room1,2,3, Rev Stage1,2, Rev Plate

No.	パラメーター	設定値	内容	MW,FC
1	Reverb Time	0.3 ~ 30.0s	リバーブの長さ	
2	Diffusion	0 ~ 10	リバーブの拡がり	
3	Initial Delay	0.1 ~ 99.3ms	初期反射音までのディレイタイム	
4	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数	
5	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数	
6				
7				
8				
9				
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11	Rev Delay	0.1 ~ 99.3ms	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイム	
12	Density	0 ~ 3	リバーブの密度	
13	Rev/Er Balance	R<E63 ~ R=E ~ R63>E	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス	
14				
15	Feedback Level	-63 ~ +63	イニシャルディレイのフィードバック量	
16				

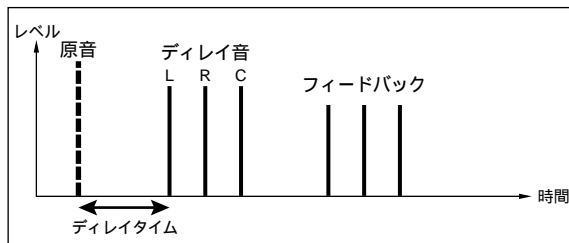
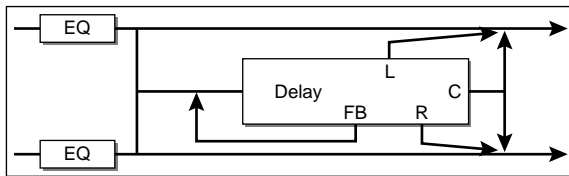


- エフェクトパラメーターは、リバーブエフェクトのリバーブホール1~リバーブプレートと同じです。( P.275)



Delay L、C、R(ディレイL、C、R)

- Left,Center,Rightの3本のディレイ音を発生させるステレオディレイです。



- 原音を遅延させ、エコー効果を作るエフェクトです。
- 原音に対して最初のディレイ音が返ってくるまでの時間をディレイタイム、その大きさをディレイレベル、繰り返しの量をフィードバックレベルといいます。
- ディレイは、ディレイタイムやフィードバックレベルの設定によってさまざまな効果を作ることができます。

### Delay L,C,R

No.	パラメーター	設定値	内容	MW,FC
1	Lch Delay	0.1 ~ 720.0ms	左チャンネルディレイの長さ	
2	Rch Delay	0.1 ~ 720.0ms	右チャンネルディレイの長さ	
3	Cch Delay	0.1 ~ 720.0ms	センターチャンネルディレイの長さ	
4	Feedback Delay	0.1 ~ 720.0ms	フィードバックディレイの長さ	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	フィードバックの量	
6	Cch Level	0 ~ 127	センターチャンネルの音量	
7	High Damp	0.1 ~ 1.0	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)	
8				
9				
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
15	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	

#### 1.Lch Delay(Lchディレイタイム)

直接音からLchに発生させる最初の音までの遅延時間を設定します。

#### 2.Rch Delay (Rchディレイタイム)

直接音からRchに発生させる最初の音までの遅延時間を設定します。

#### 3.Cch Delay(Cchディレイタイム)

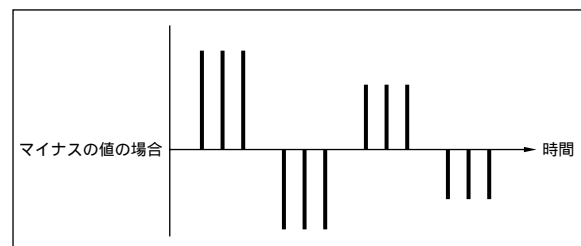
直接音からCchに発生させる最初の音までの遅延時間を設定します。

#### 4.Feedback Delay(フィードバックディレイ)

L、R、Cに発生させる3つのディレイ音が、繰り返し発生する時間を設定します。

#### 5.Feedback Level(フィードバックレベル)

フィードバックのレベルを設定します。マイナスの値にすると、逆位相でフィードバックします。



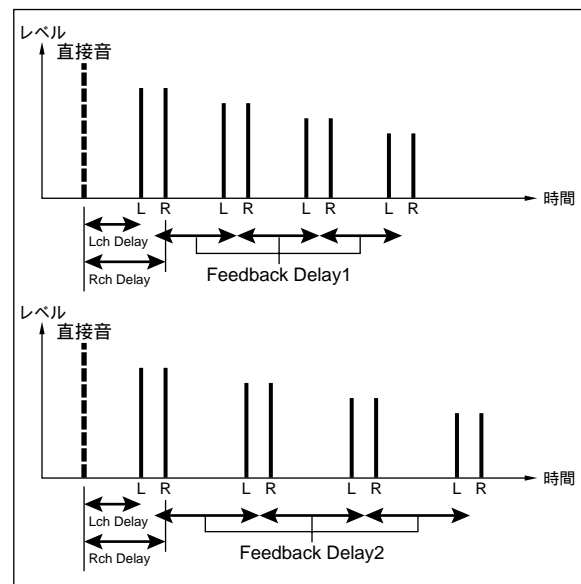
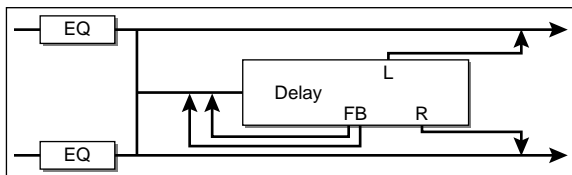
- 6.Cch Level(Cchレベル)  
Cchに発生させるディレイ音のレベルを設定します。
- 7.High Damp(ハイダンブ)  
高音域が減衰する割合を設定します。値が小さいとき高音域が速く減衰します。
- 10.Wet/Dry(ウェット/ドライ)  
バスラインを通るドライ音と、エフェクト内部を通るウェット音のバランスを設定します。
- 13.EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)  
EQを使ってカットまたはブーストする低域の周波数を設定します。
- 14.EQ Low Gain(EQローゲイン)  
EQローフリケンシーで設定した周波数の音量をカットまたはブーストするレベルを設定します。
- 15.EQ High Freq.(EQハイフリケンシー)  
EQを使ってカットまたはブーストする高域の周波数を設定します。
- 16.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
EQハイフリケンシーで設定した周波数の音量をカットまたはブーストするレベルを設定します。

- 1.Lch Delay(Lchディレイタイム)
- 2.Rch Delay(Rchディレイタイム)
- 5.Feedback Level(フィードバックレベル)
- ⋮
- 16.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
ディレイL、C、Rの同名のパラメーターと同じです。( P.280)
- 3.Feedback Delay 1(フィードバックディレイ1)  
フィードバックディレイタイム1を設定します。
- 4.Feedback Delay 2(フィードバックディレイ2)  
フィードバックディレイタイム2を設定します。



Delay L,R(ディレイL,R)

- ・ Left、Rightの2本のディレイ音を発生するプログラムです。2本のフィードバックディレイを持っています。



Delay L,R

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	Lch Delay	0.1 ~ 720.0ms	左チャンネルディレイの長さ	
2	Rch Delay	0.1 ~ 720.0ms	右チャンネルディレイの長さ	
3	Feedback Delay 1	0.1 ~ 720.0ms	フィードバックディレイ1の長さ	
4	Feedback Delay 2	0.1 ~ 720.0ms	フィードバックディレイ2の長さ	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	フィードバックの量	
6	High Damp	0.1 ~ 1.0	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)	
7				
8				
9				
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
15	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	

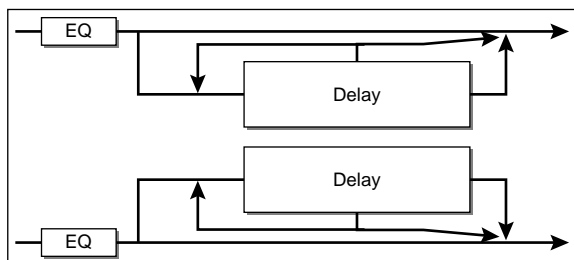
Echo(エコー)

- ・ Left、Rightの2本のディレイとRight,Left独立のフィードバックディレイを持っています。

エコー

- ・ 音が発生するときは、直接音だけが耳に達するわけではなく、壁や天井に反射した間接音もまじって到達しています。本来エコーとは、この間接音全体を表します。

- しかし、一般的にエコー効果という場合には、間接音の中の直接音と完全に分離して聴こえる音だけを取り出した、こだまのような効果を指します。無数の間接音が合成された効果であるリバーブとは、聴感上の響きが違うため、エフェクトとしては分けて考えられます。



- Lch Delay2(Lchディレイタイム2)  
Lchの2つ目のエコー音が発生し始めるまでの時間です。
- Rch Delay2(Rchディレイタイム2)  
Rchの2つ目のエコー音が発生し始めるまでの時間です。
- Delay2 Level(ディレイ2レベル)  
2つ目のエコー音の音量を設定します。
- EQ Low Freq.(EQローフリケンシー) ~ 16.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
ディレイL,C,Rの同名のパラメーターと同じです。( P.280)

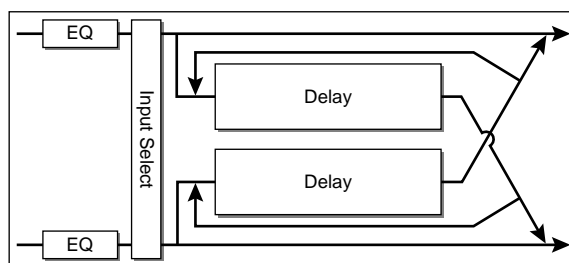


### CrossDelay(クロスディレイ)

- Left、Right2本のディレイ出力をクロス(交差)させ、フィードバックするプログラムです。

### Echo

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	Lch Delay1	0.1 ~ 360.0ms	左チャンネル1本目のディレイの長さ	
2	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	左チャンネルフィードバックの量	
3	Rch Delay1	0.1 ~ 360.0ms	右チャンネル1本目のディレイの長さ	
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	右チャンネルフィードバックの量	
5	High Damp	0.1 ~ 1.0	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)	
6	Lch Delay2	0.1 ~ 360.0ms	左チャンネル2本目のディレイの長さ	
7	Rch Delay2	0.1 ~ 360.0ms	右チャンネル2本目のディレイの長さ	
8	Delay2 Level	0 ~ 127	2本目のディレイの音量	
9				
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
15	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	



### CrossDelay

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	L->R Delay	0.1 ~ 360.0ms	左(入力)から右(出力)へのディレイタイム	
2	R->L Delay	0.1 ~ 360.0ms	右(入力)から左(出力)へのディレイタイム	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	フィードバックの量	
4	Input Select	L,R,L&R(L,RはMonoMix)	入力の選択	
5	High Damp	0.1 ~ 1.0	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)	
6				
7				
8				
9				
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
15	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	

- Lch Delay1(Lchディレイタイム1)  
Lchの1つ目のエコー音が発生し始めるまでの時間です。
- Lch Feedback Level(Lchフィードバックレベル)  
エフェクト回路のLchから出力されたエコー音を、Lchのエフェクト回路の入力側へ戻すレベルを設定します。したがって、これで繰り返しの量を設定できることになります。マイナスの値を設定すると、逆位相でフィードバックします。
- Rch Delay1(Rchディレイタイム1)  
Rchの1つ目のエコー音が発生し始めるまでの時間です。
- Rch Feedback Level(Rchフィードバックレベル)  
エフェクト回路のRchから出力されたエコー音を、Rchのエフェクト回路の入力側へ戻すレベルを設定します。したがって、これで繰り返しの量を設定できることになります。マイナスの値を設定すると、逆位相でフィードバックします。
- High Damp(ハイダンブ)  
高音域が減衰する割合を設定します。値が小さいとき高音域が速く減衰します。

- L->R Delay(L->Rディレイタイム)  
Lchの入力からRchの出力へのディレイタイムを設定します。
- R->L Delay(R->Lディレイタイム)  
Rchの入力からLchの出力へのディレイタイムを設定します。
- Feedback Level(フィードバックレベル)  
フィードバックのレベルを設定します。マイナスの値にすると、逆位相でフィードバックします。

4.Input Select(インプットセレクト)

入力をLch、Rch、L&Rchから選択します。Lch、Rchに設定するとモノラル入力、L&Rchに設定するとステレオ入力になります。

5.High Damp(ハイダンプ)

高音域が減衰する割合を設定します。値が小さいとき高音域が速く減衰します。

13.EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)

⋮

16.EQ High Gain(EQハイゲイン)

ディレイL、C、Rの同名のパラメーターと同じです。( P.280)



EarlyRef.1,2(アーリーリフレクション1,2)

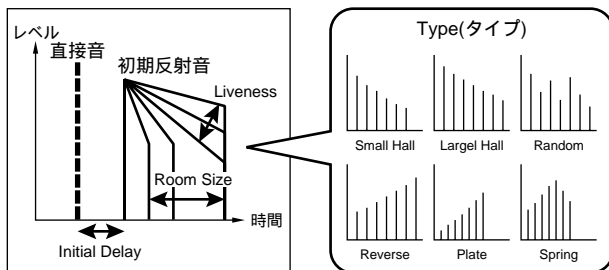
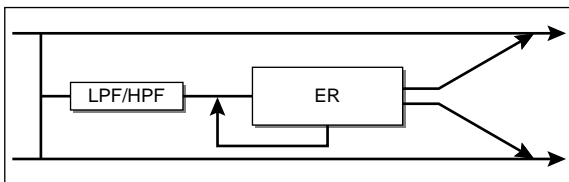
- ・初期反射音だけを取り出したエフェクトです。
- ・アーリーリフレクションタイプを設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけたりなど、幅広い効果を得ることができます。

GateReverb(ゲートリバース)

- ・ゲートリバースをシミュレートしたものです。

ReversGate(リバースゲート)

- ・逆回転再生をシミュレートしたプログラムです。



EarlyRef.1,2

No.	パラメーター	設定値	内容	MW,FC
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	タイプ選択(small-hall, large-hall, random, reverse, plate, spring)	
2	Room Size	0.1 ~ 7.0	部屋の大きさ, 値が大きいくほどERが長くなる	
3	Diffusion	0 ~ 10	ERの拡がり, 値が大きいくほど拡がる	
4	Initial Delay	0.1 ~ 200.0ms	ERが発音するまでのディレイの長さ	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	フィードバックの量	
6	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数	
7	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数	
8				
9	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
10	Liveness	0 ~ 10	ERの減衰, 値が小さいほど減衰が速い	
11	Density	0 ~ 3	ERの密度, 値が大きいくほどきめ細くなる	
12	High Damp	0.1 ~ 1.0	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)	
13				
14				
15				
16				

GateReverb, ReversGate

No.	パラメーター	設定値	内容	MW,FC
1	Type	TypeA, TypeB	タイプ選択	
2	Room Size	0.1 ~ 7.0	部屋の大きさ(値が大きいくほど長くなる)	
3	Diffusion	0 ~ 10	ゲートリバースの拡がり(値が大きいくほど拡がる)	
4	Initial Delay	0.1 ~ 200.0ms	ゲートリバースが発音するまでのディレイの長さ	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	フィードバックの量	
6	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数	
7	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数	
8				
9	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
10	Liveness	0 ~ 10	ゲートリバースの減衰(値が小さいほど減衰が速い)	
11	Density	0 ~ 3	ゲートリバースの密度(値が大きいくほどきめ細くなる)	
12	High Damp	0.1 ~ 1.0	フィードバック時高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)	
13				
14				
15				
16				

1.Type(タイプ)

初期反射音のエコータイムパターンです。アーリーリフレクション系のプログラムは、どのような初期反射のパターンにするかで音が大きく変わりますので、このパラメーターはエディットの基本になるものです。

2.Room Size(ルームサイズ)

部屋の大きさをシミュレートします。値を大きくするほど、反射音どうしの間隔が拡がり、大きな空間の感じになります。

3.Diffusion(ディフュージョン)

音の拡がり感です。値を大きくするほど拡がり感が強くなります。

4.Initial Delay(イニシャルディレイ)

初期反射音が発生し始めるまでの時間です。値を大きくするほど、初期反射音がダイレクト音より遅れて発生することになります。イメージの中での音源や反射面までの距離感をシミュレートできます。

5.Feedback Level(フィードバックレベル)

フィードバックのレベルを設定します。マイナスの値にすると、逆位相でフィードバックします。

6.HPF Cutoff(ハイパスフィルターカットオフ)

初期反射音の低域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数よりも低い成分がカットされます。Thruにすると、このフィルターの効果はなくなります。

## 4.エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

### 7.LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)

初期反射音の高域成分をカットするカットオフ周波数です。設定した周波数よりも高い成分がカットされます。Thruにすると、このフィルターの効果はなくなります。

### 11.Liveness(ライブネス)

初期反射音の減衰特性です。値を大きくするほどライブな感じになります。部屋の吸音特性をシミュレートすることができます。

### 12.Density(デンシティ)

初期反射音の密度です。

### 13.High Damp(ハイダンプ)

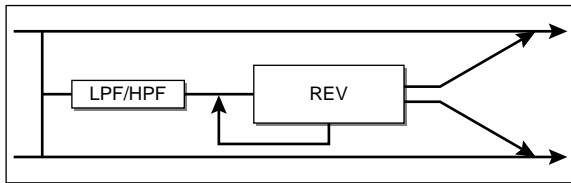
高音域が減衰する割合を設定します。値が小さいとき高音域が速く減衰します。



### RevKaraok1、2、3

(リバーブカラオケ1、2、3)

- ・カラオケ用のエコーと同じ仕組みのフィードバック付きのディレイです。



RevKaraok1,2,3

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	Delay Time	0.1 ~ 400.0ms	カラオケエコーの反射音の間隔	
2	Feedback Level	-63 ~ +63	反射音の繰り返しの設定	
3	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数	
4	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	ローパスフィルターで高域をカットする周波数	
5				
6				
7				
8				
9				
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13				
14				
15				
16				

### 1.Delay Time(ディレイタイム)

カラオケエコーの反射音の間隔を設定します。

### 2.Feedback Level(フィードバックレベル)

⋮

### 4.LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)

アーリーリフレクション1、2の同名のパラメーターと同じです。( P.283)



### Chorus 1、2、3(コーラス1、2、3)

- ・一般的なコーラスプログラムです。音を自然に広げます。

### Chorus 4(コーラス4)

- ・ステレオ入力のコーラスです

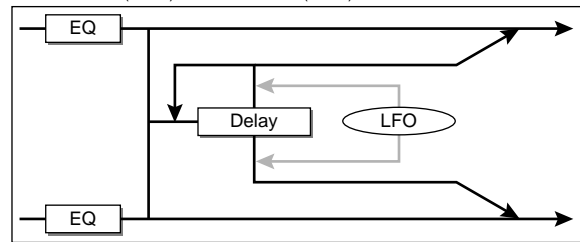
### Celeste 1、2、3(セレステ1、2、3)

- ・3相のLFOにより、音にうねりと広がりを与えるプログラムです。

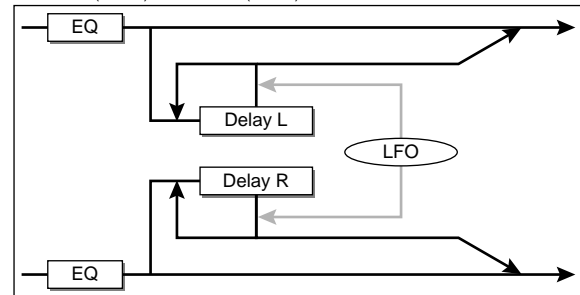
### Celeste 4(セレステ4)

- ・ステレオ入力のセレステです。

コーラス1 ~ 3 (mono)、セステ1 ~ 3 (mono)



コーラス4 (stereo)、セステ4 (stereo)



Chorus 1,2,3,4, Celeste 1,2,3,4

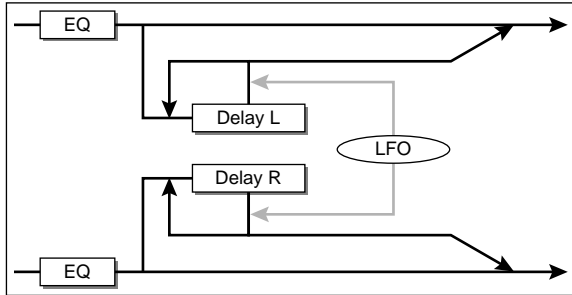
No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数	
2	LFO PM Depth	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)	
4	Delay Offset	0.0 ~ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値	
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13				
14				
15	Input Mode	mono/stereo	入力のモノ/ステレオ切り替え	
16				

- ・エフェクトパラメーターは、コーラスエフェクトのコーラス1~セレステ4の同名のパラメーターと同じです。( P.278)



Flanger1、2、3(フランジャー1、2、3)

- ・コーラスエフェクトにフィードバックを加えたエフェクトです。シンバル系など倍音を多く含んだ音に使用すると、うねり感に加え、音色が音程感を持ったような強烈な音作りができます。
- ・ジェットサウンドを与えます。



Flanger1,2,3

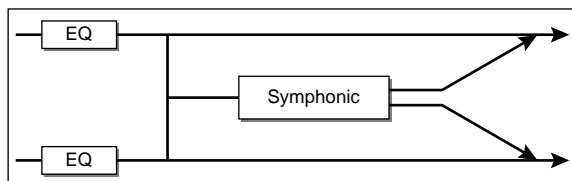
No.	パラメーター	設定値	内容	MW,FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数	
2	LFO Depth	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル	
4	Delay Offset	0.0 ~ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値	
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13				
14	LFO Phase Diff.	-180 ~ +180deg	変調波形のL/R位相差(0deg(=64)で位相差なし)	
15				
16				

- ・エフェクトパラメーターは、コーラスエフェクトのフランジャー1、2、3の同名のパラメーターと同じです。( P.278)



Symphonic(シンフォニック)

- ・セレステの変調をより多重化し、ディレイタイム変調を強化したプログラムです。
- ・ストリング系のアンサンブルなどに効果的です。



Symphonic

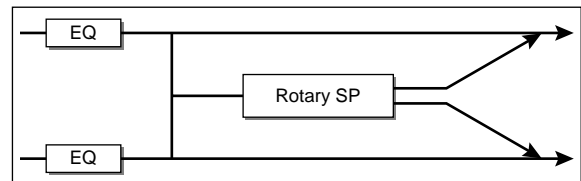
No.	パラメーター	設定値	内容	MW,FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	ディレイ変調の周波数	
2	LFO Depth	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ	
3	Delay Offset	0.0 ~ 50.0ms	ディレイ変調のオフセット値	
4				
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13				
14				
15				
16				

- ・エフェクトパラメーターは、フランジャー1、2、3の同名のパラメーターと同じです。( P.278)



Rotary Sp.(ロータリースピーカー)

- ・オルガンサウンドでポピュラーな、ロータリースピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。
- ・ロータリースピーカーとは、スピーカー自身やホーンが回転してドブラー効果を生み出し、音色に独特の効果を与えるスピーカーシステムです。
- ・モジュレーションホイールなどのコントローラーで、回転スピードをコントロールできます。



Rotary Sp.

No.	パラメーター	設定値	内容	MW,FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	スピーカーの回転する周波数	
2	LFO Depth	0 ~ 127	スピーカーの回転による変調の深さ	
3				
4				
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## 4.エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

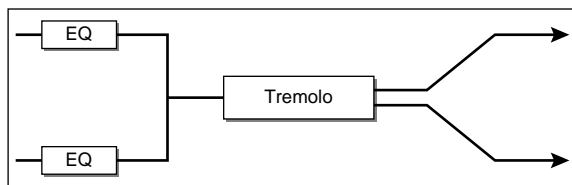
- 1.LFO Frequency(LFOフリケンシー)  
スピーカーが回転する速さを設定します。
- 2.LFO Depth(LFOデプス)  
スピーカーの回転による変調の深さを設定します。
- 6.EQ Low Freq.(イコライザーローフリケンシー)  
⋮
- 9.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
フランジャー1、2、3の同名のパラメーターと同じです。( P.278)



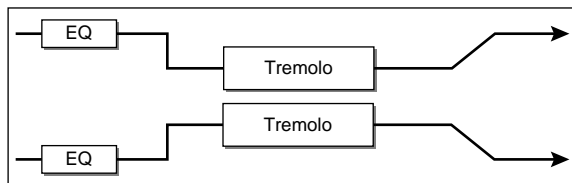
### Tremolo(トレモロ)

- ・音量を周期的に変化させるエフェクトです。

mono



stereo



### Tremolo

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	変調の周波数	
2	AM Depth	0 ~ 127	音量変調の深さ	
3	PM Depth	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ	
4				
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10				
11				
12				
13				
14	LFO Phase Diff.	-180 ~ +180deg	変調波形のL/R位相差(0deg(=64)で位相なし)	
15	Input Mode	mono/stereo	入力モノ/ステレオの切り替え	
16				

- 1.LFO Frequency(LFOフリケンシー)  
変調する周波数です。揺れのスピードとなります。
- 2.AM Depth(AMデプス)  
音量変化の深さを設定します。

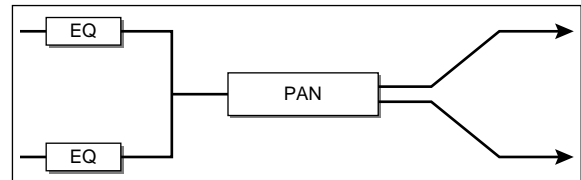
- 3.PM Depth(PMデプス)  
音程変化の深さを設定します。
- 6.EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)  
⋮

- 14.LFO Phase Diff.(LFOフェイズディファレンス)  
フランジャー1、2、3の同名のパラメーターと同じです。( P.278)



### Auto PAN(オートパン)

- ・音像を左右、前後に周期的に移動させるプログラムです。
- ・音像がステレオでパンニングしているような効果が得られます。



### Auto PAN

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	オートパンの周波数	
2	L/R Depth	0 ~ 127	左右のパンの深さ	
3	F/R Depth	0 ~ 127	前後のパンの深さ(PAN Direction=Lturn,Rturnの時に有効)	
4	PAN Direction	L<->R,L->R,L<R,Lturn,Rturn,L/R	オートパンのタイプ (L<->Rはサイン波、L/Rは矩形波)	
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

- 1.LFO Frequency(LFOフリケンシー)  
変調する周波数です。音像を移動するスピードとなります。
- 2.L/R Depth(L/Rデプス)  
音像が左右に移動するときの音量変化の程度です。数値が大きくなると、L-R間での移動の幅が広がります。
- 3.F/R Depth(F/Rデプス)  
音像が前後(Front/Rear)に移動するときの音量変化の程度です。数値が大きくなると、F-R間での移動の幅が広がります。(PAN Directionが L turn、R turnのときのみ有効)

- 4.PAN Direction(パンディレクション)  
音像の移動方向です。方向は、最初どちら向きに移動し始めたかによって決まるため、最初の瞬間を聴き逃すと、方向感が逆になることもあります。
- 6.EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)  
∴
- 9.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
コーラス1～セレステ4の同名のパラメーターと同じです。( P.278)

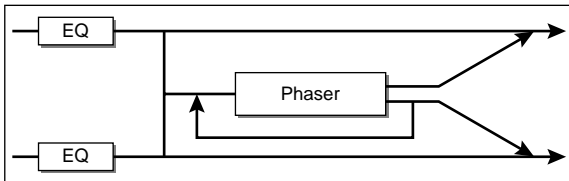


Phaser 1(フェイザー1)

- ・ 入力信号の位相を変調してうねり効果を出します。
- ・ エレピ系や、ギター系などに使用すると効果的です。

フェイザー

- ・ ロータリースピーカーのサウンドを電子的に作るうとしてできたエフェクトです。位相回路で位相角を変化させ、それをLFOなどでコントロールしています。位相機器を4段つないだ軽いフェイザーから、12段つないだ深い効果のものまであります。
- ・ シュワシュワといった独特のトーンで、メロウなサウンドを作ることができます。

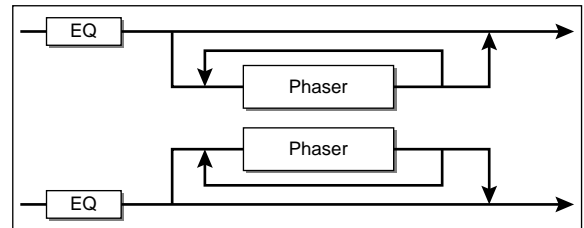


- 1.LFO Frequency(LFOフリケンシー)
- 2.LFO Depth(LFOデプス)
- 4.Feedback Level(フィードバックレベル)  
∴
- 9.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
フランジャー1、2、3の同名のパラメーターと同じです。( P.278)
- 3.Phase Shift Offset(フェイズシフトオフセット)  
位相変調のオフセット値を設定します。
- 11.Stage(ステージ)  
位相機器(フェイズシフター)の段数です。段数が多いほど、効果が深くなります。



Phaser 2(フェイザー2)

- ・ ステレオ入力のフェイザーです。



Phaser 2

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	位相変調の周波数	
2	LFO Depth	0 ~ 127	位相変調の深さ	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	位相変調のオフセット値	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	フェイザー出力を再び入力へ戻すレベル (マイナスは位相反転)	
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11	Stage	3 ~ 5	フェイズシフターの段数	
12				
13	LFO Phase Diff.	-180 ~ +180deg(reso=3)	変調波形L/Rの位相差(0deg=64は位相差なし)	
14				
15				
16				

Phaser 1

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	位相変調の周波数	
2	LFO Depth	0 ~ 127	位相変調の深さ	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	位相変調のオフセット値	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	フェイザー出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)	
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11	Stage	6,7,8,9,10	フェイズシフターの段数	
12				
13				
14				
15				
16				

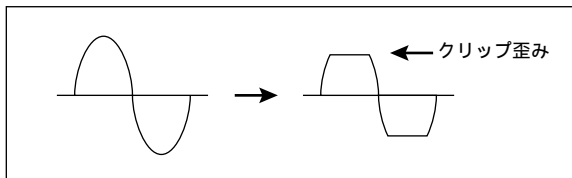
- 1.LFO Frequency(LFOフリケンシー)
- 2.LFO Depth(LFOデプス)
- 4.Feedback Level(フィードバックレベル)  
∴
- 9.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
フランジャー1,2,3の同名のパラメーターと同じです。( P.278)
- 3.Phase Shift Offset(フェイズシフトオフセット)
- 11.Stage(ステージ)  
フェイザー1の同名のパラメーターと同じです。( P.287)
- 13.LFO Phase Diff.(LFOフェイズディファレンス)  
変調波形の位相差です。



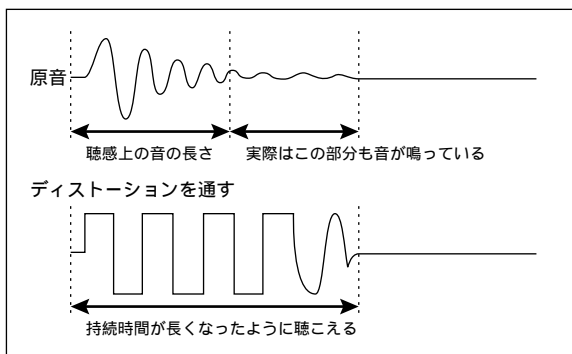


### Distortion(ディストーション)

- ・ サウンドを歪ませるエフェクトです。
- ・ ソロ演奏などに効果的です。
- ・ アンプの出力を過大に高くしたり、アンプに入力する前に信号を十分に増幅すると、アンプからは歪みを持った信号が出力されます。ディストーションは、歪みを音作りの中で積極的に利用するためのエフェクトです。
- ・ 信号波形の上下を切り取るなどの操作で故意に歪みを発生させています。

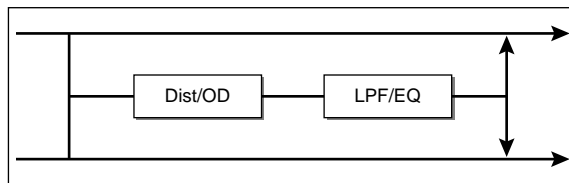


- ・ ディストーションの特徴は、厚みのある音と、長い持続時間にあります。厚みは、クリップした波形が多くの倍音を含むために生まれます。また持続時間は、実際に音が伸びているわけではなく、普段は徐々に減衰して聴感上は聴こえないようなレベルの音を拾って歪ませるために長く鳴っているように感じるわけです。



### Overdrive(オーバードライブ)

- ・ 音にマイルドな歪みを与えます。
- ・ オルガンやエレクトリック・ピアノでギターのようなフレーズを弾くときや、ソロに利用すると効果的です。
- ・ 音を歪ませるエフェクトの内、激しく歪ませるものをディストーション、マイルドに歪ませるものをオーバードライブと呼びます。



Distortion, Overdrive

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	Drive	0 ~ 127	歪み方の度合	
2	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
3	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン	
4	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	フィルターで高域成分をカットする周波数	
5	Output Level	0 ~ 127	出力のレベル	
6				
7	EQ MidFrequency	500Hz ~ 10.0kHz	中域をEQで増減させる周波数	
8	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	中域をEQで増減させるゲイン	
9	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	中域をEQで増減させる範囲の幅	
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11	Edge(Clip Curve)	0 ~ 127	歪み方のカーブ (sharp(127)は急に歪みだす、mild(0)は徐々に歪む)	
12				
13				
14				
15				
16				

#### 1. Drive(ドライブ)

歪みの強さです。値を大きくするほどディストーション音の歪みが強くなり、サステイン効果(音が伸びる効果)も増します。

#### 2. EQ Low Frequency(EQローフリケンシー)

低域イコライザーの中心周波数です。この周波数を中心にして、EQ Low Gainで設定したレベル分だけ低域がブーストまたはカットされます。

#### 3. EQ Low Gain(EQローゲイン)

低域イコライザーのゲインです。値を+側にすると低域がブーストされ、-側にすると低域がカットされます。

#### 4. LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)

エフェクト音の高域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数よりも高い成分がカットされます。Thruに設定すると、このフィルターの効果はなくなります。

#### 5. Output Level(アウトプットレベル)

エフェクト音(ディストーション音)の出力レベルです。

#### 7. EQ Mid Frequency(EQミッドフリケンシー)

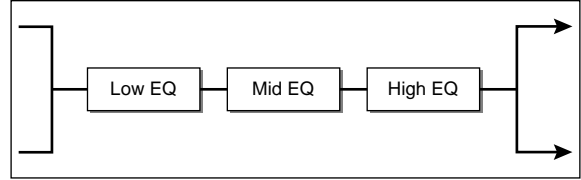
中域イコライザーの中心周波数です。この周波数を中心にして、EQ Mid Gainで設定したレベル分だけ中域がブーストまたはカットされます。

#### 8. EQ Mid Gain(EQミッドゲイン)

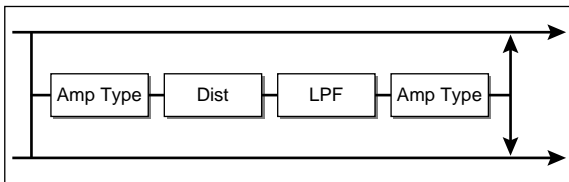
中域イコライザーのゲインです。値を+側にすると中域がブーストされ、-側にすると中域がカットされます。

9.EQ Mid Width(EQミッドウィドス)  
 中域イコライザーでブーストまたはカットする周波数の幅を設定します。

11.Edge(Clip Curve)(エッジ)  
 歪み方のカーブです。数値が大きくなるほどシャープになり、急に歪みだすようになります。数値が小さいとカーブはマイルドになり、序々に歪みます。



G-Amp.Sim.(ギターアンプシミュレーター)  
 ・ギターアンプをシミュレートしたものです。  
 ・下の図で2つあるAmp Typeはシンクして動作します。



3Band EQ

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
2	EQ MidFrequency	500Hz ~ 10.0kHz	中域をEQで増減させる周波数	
3	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	中域をEQで増減させるゲイン量	
4	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	中域をEQで増減させる範囲の幅	
5	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

G-Amp.Sim.

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	Drive	0 ~ 127	歪み方の度合	
2	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	シミュレートするアンプタイプの選択	
3	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	ローパスフィルターで高域成分をカットする周波数	
4	Output Level	0 ~ 127	出力のレベル	
5				
6				
7				
8				
9				
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11	Edge(Clip Curve)	0 ~ 127	歪み方のカーブ(sharp(127)は急に歪みだす、mild(0)は序々に歪む)	
12				
13				
14				
15				
16				

- ・エフェクトパラメーターは、2.AMP Type(アンプタイプ)以外は、ディストーション、オーバードライブの同名のパラメーターと同じです。( P.288)
- ・次に、2.AMP Type(アンプタイプ)について解説します。

2.AMP Type(アンプタイプ)  
 シミュレートするギターアンプのタイプを選択します。



3Band EQ(3バンドイコライザー)  
 ・Low(低域)、Mid(中域)、High(高域)のイコライジングが可能なモノラルのイコライザーです。

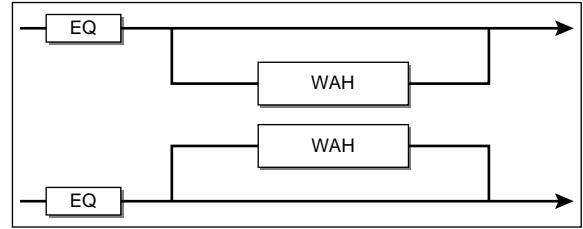
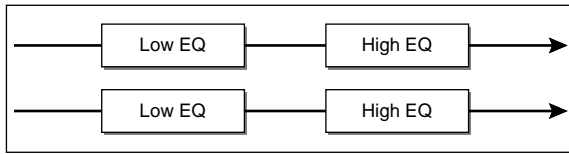
- 1.EQ Low Gain(EQローゲイン)  
 低域イコライザーのゲインです。値を+側にすると低域がブーストされ、-側にすると低域がカットされます。
- 2.EQ Mid Frequency(EQミッドフリケンシー)  
 中域イコライザーの中心周波数です。この周波数を中心にして、EQ Mid Gainで設定したレベル分だけ中域がブーストまたはカットされます。
- 3.EQ Mid Gain(EQミッドゲイン)  
 中域イコライザーのゲインです。値を+側にすると中域がブーストされ、-側にすると中域がカットされます。
- 4.EQ Mid Width(EQミッドウィドス)  
 中域イコライザーでブーストまたはカットする周波数の幅を設定します。
- 5.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
 高域イコライザーのゲインです。値を+側にすると高域がブーストされ、-側にすると高域がカットされます。
- 6.EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)  
 低域イコライザーの中心周波数です。この周波数を中心にして、EQ Low Gainで設定したレベル分だけ低域がブーストまたはカットされます。
- 7.EQ High Freq.(EQハイフリケンシー)  
 高域イコライザーの中心周波数です。この周波数を中心にして、EQ High Gainで設定したレベル分だけ高域がブーストまたはカットされます。

## 4.エフェクトタイプとエフェクトパラメーター



### 2Band EQ(2バンドイコライザー)

- ・ Low(低域)、High(高域)のイコライジングが可能なステレオイコライザーです。



### 2Band EQ

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
2	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
4	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

- ・ エフェクトパラメーターは、3バンドイコライザーの同名のパラメーターと同じです。



### Auto Wah(オートワウ)

- ・ ワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させます。
- ・ 中心周波数をモジュレーションホイールやフットコントローラーでコントロールすると効果的です。
- ・ パラメトリックイコライザーのバンド幅を狭くして、周波数を連続的にアップダウンすると、特定の倍音を拾い出すポイントが動くために「ワウ」という音色効果が得られます。
- ・ ギターやベースでよく使われるエフェクトです。

### Auto Wah

No.	パラメーター	設定値	内容	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	ワウフィルターを制御する周波数	
2	LFO Depth	0 ~ 127	ワウフィルターを制御する深さ	
3	Cutoff Frequency Offset	50Hz ~ 14.0kHz	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値	
4	Resonance	1.0 ~ 12.0	ワウフィルターのバンド幅	
5				
6	EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	低域をEQで増減させる周波数	
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	低域をEQで増減させるゲイン量	
8	EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	高域をEQで増減させる周波数	
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	高域をEQで増減させるゲイン量	
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	ドライ音とエフェクト音のバランス	
11				
12				
13				
14				
15				
16				

- 1.LFO Frequency(LFOフリケンシー)  
ワウフィルターを制御する周波数です。
- 2.LFO Depth(LFOデプス)  
ワウフィルターを制御する深さです。
- 3.Cutoff Frequency Offset  
(カットオフフリケンシーオフセット)  
ワウフィルターを制御する周波数のオフセット値です。
- 4.Resonance(レゾナンス)  
ワウフィルターのバンド幅です。
- 6.EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)  
~9.EQ High Gain(EQハイゲイン)  
3バンドイコライザーの同名のパラメーターと同じです。( P.289)



### THRU(スルー)

- ・ エフェクトをかけずにバイパスします。
- ・ バリエーションエフェクトがインサーションエフェクトとして機能しているときに、バリエーションエフェクトを使用しない場合は、エフェクトモードをスルーに設定します。

# 資料

1.仕様	292
2.故障かな?と思ったら	294
3.エラーメッセージとその対応	296
4.用語解説	298

## 1.仕様

## シンセサイザー部

鍵盤 61鍵(イニシャルタッチ/アフタータッチ付き)

## 音源部

音源方式	AWM2音源		
最大同時発音数	32音		
マルチティンバー数	ソングモード	: 24マルチ(シーケンストラック16+パターン8)	
	パターンモード	: 8マルチ	
	フレーズモード	: シングル (DVA付き)	
音色数	ノーマルボイス	トータル	932
		プリセット	128
		ユーザー	128
		XG	480
		TG300B	579
	ドラムボイス	トータル	22
		ユーザー	1
		XG	11
		TG300B	10
	エフェクター種類	リバーブ	11
コーラス		11	
バリエーション		43	

## シーケンサー部

メモリー容量	約86,000音(420KB)
音符分解能	4分音符/96
最大同時発音数	32音
テンポ	25.0 ~ 300.0
レコーディング方式	リアルタイムレコーディング、パンチレコーディング、ステップレコーディング
トラック数	ソング : 19トラック(TR1 ~ TR16、パターン、コード、テンポ) パターン : 8トラック(TR1 ~ TR8) フレーズ : 1トラック
ソング数	10ソング(チェンプレイ可能)
パターン数	100プリセットスタイル×8セクション(800プリセットパターン) 100ユーザースタイル×8セクション(800ユーザーパターン)
フレーズ数	3,093プリセットフレーズ 100ユーザーフレーズ
コードプリセット	325種類(スルーを含む)
エディット	ボイスエディット(コモンエディット、エレメントエディット) ドラムボイスエディット ソングエディット パターンパッチ フレーズエディット
ジョブ	ソングジョブ : 24 パターンジョブ : 7 フレーズジョブ : 15
プレイエフェクト	クオンタイズ、スイング、トランスポーズ、クロックシフト、 ベロシティモディファイ、ゲートタイムモディファイ
フィンガードコード機能	コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース
シーケンスフォーマット	QY300オリジナルシーケンスフォーマット、ESEQ、SMF

操作子	<p>電源スイッチ(POWER ON/OFF)          ボリュームスライダー(VOLUME)          ピッチベンドホイール          モジュレーションホイール          モードボタン( <b>SONG</b>、 <b>VOICE</b>、 <b>PATTERN</b>、 <b>PHRASE</b>、 <b>UTILITY</b>、 <b>DISK</b> )          サブモードボタン( <b>EDIT</b>、 <b>JOB</b>、 <b>STORE</b> )          ファンクションボタン( <b>F1</b> ~ <b>F8</b> )  <b>SHIFT</b> × 1、 <b>EXIT</b> × 1          シーケンサーボタン( <b>RECORD</b>、 <b>TOP</b>、 <b>STOP</b>、 <b>RUN</b> )          早送り、巻き戻しボタン( <b>▶▶</b>、 <b>◀◀</b> )          ダイアル          データエントリーボタン( <b>DEC</b> / <b>NO</b>、 <b>INC</b> / <b>YES</b> )          カーソルボタン( <b>▲</b>、 <b>▼</b>、 <b>◀</b>、 <b>▶</b> )          テンキー( <b>0</b> ~ <b>9</b>、 <b>-</b> )、エンターボタン( <b>ENTER</b> )</p>
ディスプレイ(LCD)	64×240ドットグラフィックLCD(バックライト、コントラスト調整機能付き)
LED	<p>MODE × 4(赤)          REC × 1(赤)          RUN × 1(緑)</p>
接続端子	<p>PHONES(ステレオ標準フォンジャック)              定格出力：+7.0 ± 2dBm(出力インピーダンス33 Ω)          OUTPUT(標準フォンジャック) × 2(L/MONO、R)              定格出力：+6.5 ± 2dBm(出力インピーダンス10k Ω)          FOOT CONTROLLER          FOOT VOLUME          SUSTAIN          AC INLET          MIDI × 3(IN、OUT、THRU)</p>
フロッピーディスクドライブ	3.5インチ2HD(MF2HD)および3.5インチ2DD(MF2DD)の両タイプに対応
電源	AC : 100V(7W)
寸法	1,067(W) × 371(D) × 121(H)(mm)
重量	13.0kg
付属品	<p>FACTORY SET &amp; DEMONSTRATION(フロッピーディスク)          電源コード(2P-3P変換アダプター付)          取扱説明書セット：ベーシック+リファレンス+リストブック          保証書</p>

仕様および外観は改良のため予告なく変更する場合があります。

## 2.故障かな？と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」「シーケンサーが動かない」などといった状況になってしまったら、本機の故障を疑う前に次の項目をチェックしてください。多くの場合、解決の糸口が見つけれられるでしょう。

それでも直らないときは、お買い上げのお店、またはヤマハデジタルインフォメーションセンター( P.309)、ヤマハ電気音響製品サービス拠点( P.311)にご連絡ください。

症状	考えられる原因	参照ページ
XG/GMマークの付いたソングデータが正しく再生できない	システムモードはノーマルになっていますか？	( P.236)
	MIDIフィルターが設定されていませんか？	( P.242)
QY300で制作したディスクをロードできない	ディスクタイプは、MF2DDを使用していますか？ QY300では2HDディスクを使用できないため、無理にQY300でデータをセーブした2HDディスクは、本機では使用できません。	( P.250)
音が出ない	ボリュームは十分上がっていますか？	( P.13)
	フットボリュームは踏み込まれていますか？	( P.20)
	各トラックのボリュームは上がっていますか？	( P.113)
	エフェクトの設定は間違っていますか？	( P.66, 119)
	フィンガードコードがオンになっていませんか？	( P.246)
	ミュートの設定がされていませんか？	( P.97)
	TGチャンネルがOffになっていませんか？	( P.107)
	スピーカーの接続は抜けていませんか？	( P.19)
	ローカルコントロールがオフになっていませんか？	( P.240)
再生データのボリュームやエクスペッションに、間違った設定はありませんか？	( P.238)	
音が歪む	不要なエフェクトが設定されていませんか？	( P.66, 119)
音が小さい	MIDIボリュームやエクスペッションが下がっていませんか？	( P.152)
弾いた鍵盤の音程が出ない	ノートシフトが0以外に設定されていませんか？	( P.123)
	デチューンが0以外に設定されていませんか？	( P.123)
	キーボードトランスポーズが0以外に設定されていませんか？	( P.237)
音が途切れる	全体の発音数が、最大同時発音数を越えていませんか？	( P.246)

[RUN] を押しても、演奏がスタートしない	選んでいるソング、パターン、フレーズはデータが入っていますか? ( P.132) MIDIシンクの設定がMIDIになっていませんか? ( P.245)
拍子の設定ができない	録音済みのソング、フレーズの拍子を変えようとしていませんか? ( P.132, 212)
パターンの長さ、フレーズの長さが変えられない。	録音ずみのパターンやフレーズの長さを変えようとしていませんか? ( P.184, 212)
ソングを再生の際、途中で停止してしまう	曲の途中で、エンドマークが設定されていませんか? ( P.145) セクションに「Ending」が設定されていませんか? ( P.145)
小節の途中でコードを変えても音が出ない	設定しているフレーズのリトリガーがOffになっていませんか? ( P.214)
録音したときとリズムや発音タイミングが異なって再生される	プレイエフェクトが設定されていませんか? ( P.100)
フィンガードコード機能が使えない	フィンガードコードがオフになっていませんか? ( P.246) フィンガードコードゾーンは正しく設定されていますか? ( P.245)



### 3.エラーメッセージとその対応

#### 操作関係

##### Illegal Input

不当な操作や入力を行ったときに表示されます。入力方法を再度確認してください。

##### Preset Phrase

プリセットフレーズからエディットに入ろうとしたときに表示されます。プリセットフレーズをエディットしたいときは、一度ユーザーフレーズにコピーしてから行ってください。

##### No Data

ジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータが無くジョブが無効のときに表示されます。範囲を選びなおしてください。

##### Preset Pattern

プリセットパターンのパッチを変更しようとしたときに表示されます。ユーザーパターンを選びなおしてください。

##### Illegal Backup Data

メモリーバックアップ用のバッテリーが消耗し、バックアップができなくなるなど、メモリー内容が破壊されたときに表示されます。電源を切る前にフロッピーディスクにデータをセーブしてください。

#### MIDI関係

##### MIDI Data Error

本機に送られてきたMIDIデータにエラーがあったことを示しています。MIDIの設定や、MIDIケーブルなどを確認して、もう一度受信しなおしてください。

##### Check Sum Error

本機に送られてきたバルクデータにエラーがあったことを示しています。MIDIの設定などを確認して、もう一度受信しなおしてください。

##### Buffer Full

本機のMIDIの受信バッファ一杯になって処理できなかったことを示します。もう一度受信しなおしてください。

#### DvNum

デバイスナンバーがオフになっているため、バルクデータの送受信ができなかったことを示しています。またはデバイスナンバーが一致していないため、バルクデータの受信ができなかったことを示しています。デバイスナンバーを設定して操作をやりなおしてください。

#### DISK関係

##### No Disk

フロッピーディスクが本体に正しくセットされていないときに表示されます。フロッピーディスクを正しくセットしなおしてください。

##### Illegal Format Disk

フロッピーディスクが本機で処理できないフォーマットのときに表示されます。ディスクの内容を確認してください。

##### Bad Disk

フロッピーディスクが不良です。別のフロッピーディスクを用意してください。

##### File Not Found

ロードのとき、フロッピーディスクの中に目的のファイルが存在しないときに表示されます。ディスクを挿入しなおして、操作をやりなおしてください。

##### Write Protected

フロッピーディスクのライトプロテクトタブが、書き込み禁止状態になっているときに表示されます。フロッピーディスクを取り出し、ライトプロテクトタブを閉めてから操作をやりなおしてください。

##### Disk Full

フロッピーディスクの容量一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しいフロッピーディスクを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。

## Illegal Type File

ロードのとき、目的のファイルが本機で扱えないときに表示されます。ファイルの内容を確認してください。

## Can't Change File Name

リネームのとき、フロッピーディスクの中に、設定したファイル名と同じファイル名のファイルがすでにあるときに表示されます。別のファイル名を設定しなおしてください。

## 本体システム関係

## Memory Full

内部メモリーが一杯で、レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDIの受信、フロッピーディスクのロードができないときに表示されます。不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、操作をやりなおしてください。

また、このメッセージが表示される場合は、不要なソングデータなどの消去後、さらに、クリエイトメジャーなどのアンドゥー用メモリーをほとんど消費しないジョブを実行することで、メッセージは表示されなくなります。

## Voice Memory Full

ユーザーボイスメモリーが一杯になり、ボイスデータのストアが実行できないときに表示されます。不要なボイスのエLEMENTを減らしたり、オフにしてストアすることで、メモリー空き容量を増やしてください。

## Battery Low

本体内のバックアップバッテリーの電圧が下がったときに表示されます。ヤマハ電気音響製品サービス拠点か、お近くのヤマハ特約店に電池の交換を依頼してください。

## Now TG-B Mode Active

TG300Bモードなので、パターンやフレーズ機能が動作しないことを示しています。ノーマルモードに切り替えてください。

## エラーメッセージ以外のメッセージ

## Over write?(Yes/No)

ロード、セーブ先のソングやファイルに、すでにデータが入っているときに表示されます。現在入っているソングやファイルを消してロード、セーブを実行してもいいときは  YES を押し実行します。消したくないときは  NO を押し、データの入っていないソングやファイルを選び直してから操作をやりなおしてください。

## Can't Undo. Ok?(Yes/No)

あるジョブを実行すると、内部メモリーが一杯になり、操作のアンドゥーができなくなる場合に表示されます。アンドゥーができなくても良いときは  YES を押します。中止するときは  NO を押し、不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、操作をやりなおしてください。

## Are you sure?(Yes/No)

各操作を実行したときの、確認をもとめる表示です。 YES /  NO で操作を進めてください。

## Initializing Data

電源を入れたとき、内部データの修復が行われている場合に表示されます。内部データの修復が終わると自動的に消えます。そのままお待ちください。

## Executing...

ロード、セーブ、フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。

## Bulk

受信できるフォーマットのバルクデータを受信したとき、画面の左上のモード表示部分に表示されます。そのまま操作を続けてください。

## Loading Directory...

そのフロッピーディスクに初めてアクセスしたときに表示されます。フロッピーディスクのディレクトリー情報を取り込んでいます。

## Completed

ジョブなどが終了したときに表示されます。

## 4.用語解説

## ア行

IBM-PC/ATシリーズ：米国インターナショナルビジネスマシーン社の製造・販売するパーソナルコンピューターです。多くのメーカーから互換機が製造・販売されています。

アフタータッチ：鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信されるMIDI情報のことです。

アンプリチュードEG：鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音量変化をコントロールすることです。

ESEQ：ヤマハが開発したシーケンスデータのファイルフォーマットです。ESEQに対応している製品は、フロッピーディスクを通して互いにシーケンスデータをやりとりすることができます。(クラビノーバ、ピアノプレーヤ用に市販されているディスクは除きます)

イベント：シーケンスデータを構成する1単位のデータ(ノートオンオフ、プログラムチェンジなど)のことです。

インサクション(エフェクト)：ボイスモードで使用する音作りを積極的に行うためのエフェクトです。ソングモードでは、システムエフェクトと異なり、任意のパートにのみ働くため、エフェクトを積極的に使った曲作りが可能になります。

インスト：ドラムボイスを構成する、スネアやバスドラムなどの個々の楽器のことです。ドラムボイスは、各鍵盤(ノート)にこれらのインストが割り当てられています。

インターバルタイム：シーケンストラックに録音したバルクデータを送信する際、一定間隔ごとに挿入するディレイタイムのことです。

ウェーブ：AWM2音源の音作りの基になる、デジタル録音されたさまざまな楽器の波形のことです。

ウェット音：エフェクト回路を通りエフェクト処理された音声信号です。通常エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての信号を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音(ウェット音)と、エフェクトを通らない音(ドライ音)をミックスすることでエフェクトのかけ具合を調節します。

AWM2音源：ヤマハが開発したデジタル録音された波形を基にして音作りを行う音源方式です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。またデジタルフィルターを内蔵し、微妙な音色のコントロールが可能です。AWM2は、Advanced Wave Memory 2の略です。

NRPN：Non Registered Parameter Number(ノンレジスタードパラメーターナンバー)のことです。MIDIのコントロールチェンジに含まれるメッセージで、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：Most Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジのデータを2バイトに分けて送信する際の、データバイトの上位バイトのこと。

MDF2：MIDIデータファイラーの商品名です。MIDI機器の内部設定データを、システムエクスクルーシブ情報の形で受け取り、フロッピーディスクに保存します。

LSB：Least Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジデータを2バイトに分けて送信する際の、データバイトの下位バイトのことです。

LFO：Low Frequency Oscillatorの略です。低い周波数の信号を発生するセクション(装置)です。LFOの信号で音程、音量、音色をゆらすと、ビブラート、トレモロ、ワウなどの効果になります。

エクスクルーシブ：システムエクスクルーシブメッセージをご覧ください。

エクスペッション：パートごとの音量をコントロールするためのMIDIコントロールチェンジデータのことです。

エディット：データを、修正したり編集したりする作業のことです。

エディットリコール：ボイスをエディットした直後にストアせずに異なるボイスを選んだとき、直前にエディットしたボイスを復活させる操作です。

エフェクト：音を加工してさまざまな効果を付加するセクション(装置)です。本機はシステムエフェクトとして2基(リバブ、コーラス)、システムエフェクトとインサクションエフェクトに切り替え可能なエフェクトを1基(バリエーション)を内蔵しています。

エレメント：AWM2音源を構成する、音色や定位を持った音を発生するセクション(装置)です。本機のボイスは、エレメントが1~4個集まって構成されます。

エンベロープジェネレーター(EG)：鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音源からのレベルを変化させるセクション(装置)です。音量をコントロールするAEG、ピッチコントロールするPEG、フィルターコントロールするFEGがあります。

オフセットエディット：エディットの中で、データの実態はエディットせずに、データを付加することで行うエディットをオフセットエディットと呼び、付加するデータのことをオフセット値と呼びます。

オリジナルベース：ベース用のコードルートとコードタイプを設定して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの再生だけをベース用のコードに変更する機能です。

オンベース：ベース用のルート音をコードとは別に設定して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏をそのルート音に固定する機能です。

## カ行

カットオフ周波数(フリケンシー)：フィルターは、ある周波数までの信号は通過させるが、それ以上の信号は通過させにくくする働きがあります。その周波数をカットオフ周波数(フリケンシー)といいます。

**カテゴリー**：ボイスやフレーズを選ぶ際、グループ分けをすることで、求めるボイスやフレーズを素早く探し当てることができます。その区分をカテゴリーとして表示します。

**コードタイプ**：和音の重ね方を記号や数字で示したものです。本機では28種類のコードタイプを設定することができます。

**コードトラック**：コードルート、コードタイプを録音、再生するトラックのことです。

**コードルート**：和音の基準になる音をアルファベットで示したものです。本機では12種類のコードルートを設定することができます。

**コード変換テーブル**：音階構成音を、12種類のコードルート×28種類のコードタイプにより、どう変化させるかを設定したデータの入ったセクション(装置)です。

**コントロールチェンジ**：コントローラー(モジュレーションホイールやフットコントローラーなど)が操作されたときに出力するMIDIデータのことです。各コントローラーは、固有のコントロールナンバーを持っています。

## サ行

**シーケンサー**：MIDI機器の演奏をデータとして録音したり、編集、修正したり、再生したりする機能を持っています。

**シーケストラック**：通常MIDIシーケンスデータを録音、再生するトラックのことです。

**システム(エフェクト)**：センドレベルとリターンレベルを設定することで、全てのパートに対して効果を加えることのできるエフェクトです。全体にリバーブやコーラスをかける際に便利なエフェクトです。本機ではリバーブエフェクトとコーラスエフェクトがシステムエフェクトとして用意されています。バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用することもできます。

**システムエクスクルーシブメッセージ**：機器固有の設定データをやり取りするためのMIDI情報のことです。

**16進数**：16を基準にして、16のn乗で位が増えていく進数です。10～15の数を表す数字として、A～Fのアルファベットを使います。

**スタイル**：パッキングパターンを構成する8種類のセクションの集合体です。

**スタンダードMIDIファイル(SMF)**：異なったシーケンサーの間でも、簡単にソングデータのやりとりを可能にするために考えられた規格です。現在多くのソフトウェアメーカー、ハードウェアメーカーからスタンダードMIDIファイルを入出力できるソフト/ハードが提供されています。

**ストア**：ボイスモードで、エディットバッファーで作成したボイスを、インターナルメモリーに保存する作業のことです。

**セクション**：スタイルを構成する8種類のパターンにつけられた呼び名です。スタイルとセクションを指定することでパターンを選択することができます。

**センシティビティ**：感度のことです。

**センドレベル**：エフェクトを操作する際、目的のバスラインへの送り量のことをセンドレベルといいます。反対に戻り量をリターンレベルといいます。

## タ行

**ダンパアウト**：MIDIシステムエクスクルーシブメッセージのバルクデータを送信することをいいます。

**チャンネル**：MIDI情報のやり取りを行うとき、送信側と受信側であわせるものです。

**チューニング**：アンサンブル演奏をする際に、楽器間のピッチを合わせることをいいます。通常、A3 = 440Hz にあわせませす。

**ディレイ**：音声信号を遅らせることで生じる効果(装置)のことをいいます。本機のバリエーションエフェクトでディレイをかけることができます。

**定位**：ステレオで音を鳴らしたときに、音の聞こえてくる方向のことです。パンで音の定位を設定することができます。

**デプス**：深さの設定のことをいいます。

**テンポトラック**：ソングを再生するテンポ情報を録音するトラックです。

**ドライ音**：エフェクト回路を通らない音声信号です。通常、エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての音を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音(ウェット音)と、エフェクトを通らない音(ドライ音)をミックスさせることでエフェクトのかかり具合を調節します。

**トラック**：演奏情報を録音する場所です。

**トレモロ**：音量が周期的に変化することによって生じる効果のことです。

## ハ行

**バイパス**：本来の経路以外のサブとなる経路のことで、エフェクトをバリエーションモード=システムの状態で使用する際、コーラスエフェクトおよびバリエーションエフェクトから、他のエフェクトに再度入力するバスラインのことをいいます。

**バスライン**：各パートおよび各セクションからの音声信号が乗り入れる経路(ライン)をバスラインといいます。本機では、システムエフェクトの中に「SendVar Cho」「SendVar Rev」「SendCho Rev」のバスラインや、各パートのステレオ出力を束ねたステレオバスラインなどを持っています。

**パターントラック**：パターンデータを録音、再生するトラックのことです。

**パラメーター**：モードおよびサブモードの画面で、値(データ)を設定する色々な要素のことをパラメーターといえます。

**バリエーションエフェクト**：本機の特長の1つとなるエフェクトです。ボイスモードではこのエフェクトを使って、積極的な音作りができます。インサージョンエフェクトやシステムエフェクトとして機能することができ、リバースやコーラス以外にディレイやロータリースピーカー、オートパン、アンプシミュレーター、オートワウなど多彩なエフェクトプログラムを持っています。

**バルクデータ**：システムエクスクルーシブメッセージのうち、内部設定のためのデータなどを1つのまとまりとして、管理しているデータです。

**パン**：ステレオ再生したときの、音の定位を設定するパラメーターのことをパン(パンポット)といえます。ボイスエディット、ソングプレイのマルチ、エフェクトエディットの中などにパンというパラメーターがあり、互に関連しています。

**PC-9801/9821シリーズ**：日本電気株式会社の製造・販売するパーソナルコンピューターのことです。EPSON社から互換機が製造・販売されています。

**ピッチバンドホイール**：音程を連続的に変化させるコントローラーです。

**フィルター**：音から特定の周波数帯域の出力を削って、音色を作りかえるためのセクション(装置)です。本機ではボイスの要素ごとにローパスフィルターを持っており、高い倍音を削ることで、音を丸くしたり明るくしたりすることができます。

**フットコントローラー**：演奏中に、音色やボリューム、エフェクトなどをコントロールする装置です。

**プリセット(Pre)**：本体の中にはじめから内蔵しているメモリーのことをいいます。本機では、ボイス、フレーズ、パターンにプリセットメモリーを持っています。

**ブリリアンス**：音の明るさをコントロールすることをブリリアンスと呼びます。本機ではフィルターのカットオフ周波数をコントロールすることで、ブリリアンス効果が得られます。

**ペロシティ**：鍵盤を弾く速さ(強さ)を示す数値です。

**ポルタメント**：ある音程から、次の音程へなめらかに音程が変化する効果です。ポルタメントタイムが大きいほど、ゆっくりと変化します。0だと効果はありません。

## マ行

**マルチ(音源)**：1台で複数の音色を同時に鳴らすことができる音源のことです。マルチティンバー音源ともいいます。

**MIDI**：Musical Instruments Digital Interfaceの略で、楽器間のデータ通信方法の規格を指します。現在では、ほとんどの電子楽器がMIDI規格に対応したMIDI端子を持ち、それらの楽器を組み合わせることで、リモート演奏や自動演奏が簡単にできるようになっています。

**MIDIデータファイラー**：さまざまなMIDI機器のバルクデータを受け取り、フロッピーディスクに保存する機能をもったMIDI機器です。ヤマハMIDIデータファイラーMDF2などがあります。

**モジュレーションホイール**：演奏中に、音量や音色、音程などをなめらかに変化させる装置です。

## ラ行

**リブレース**：リアルタイムレコーディングやパンチレコーディングの際、すでに録音されているデータを消しながら(置き換えながら)、新たに録音していく方法です。

**レイト**：EGや、スケーリングをコントロールするためのパラメーターです。たとえばEGの場合、2点の移動速度を示します。

**レゾナンス**：カットオフ周波数付近のレベル持ち上げブーストする効果です。今までなかった倍音が付け加えられるため、音が明るく堅くなったように聞こえ、音に張りがあります。

**ローパスフィルター**：高い倍音をカットする機能を持ったフィルターです。カットオフ周波数を上げると音が明るくなり、下げると暗くなります。

## ワ行

**ワウワウ(ワウ)効果**：音色を周期的に変化させる効果です。本機では、LFOの信号でフィルターのカットオフ周波数を変化させることでこの効果を作っています。

# 索引

1.50音順索引	302
2.アルファベット順索引	306

## 1.50音順索引

## ア

アザースセットアップ	248
アペンドパターン	205
アペンドフレーズ	230
安全上のご注意	2
アンドゥー/リドゥー	162,204,225
アンプリチュード	72,263
AEGバイアスデプス	64,128
AEGアタックタイム	125
AEGディケイタイム	125
AEGリリースタイム	125
AESEQ(イーシーク)フォーマット	272
イジェクトボタン	17
イニシャライズブレイエフェクト	177,207
イベント	172,156,159
イレースイベント	172
インサクションエフェクト	39
インサート	131
インサートモード	158,222
インスト	121
インストカテゴリー	32
インターバルタイム	245
ウェブ	70,262
ウェブグループ	71
ウェブ番号	71
ウェット/ドライ	67
エキスパンドバックキング	176
エクストラクトイベント	172
XGモード	27,238
NRPN	243
エフェクト	66,199,115
エフェクトタイプ	119,274
エフェクトパラメーター	274
エフェクト部	39
エラーメッセージとその対応	296
エレメントイネーブル	70
エレメントエディット	68
エレメントコピー機能	69
エレメントの仕組み	262
LCDコントロール	248
LFO	87,264
エンドマーク	145
オートアカンパニメント機能	31
オーバーオール	61
オールデータ	251
オールトラック	134
オールユーザーボイス	251
オクターブ	143
オフセット	166,167

オリジナルベース	32,147
オルタネートスイッチ	92
音源モード	273
オンベース	32,147

## カ

各トラックの状態	97,185
各部の名称と機能	12
カットオフ周波数(フリケンシー)	80,123
カットオフバイアスデプス	129
カットオフモジュレーションデプス	129
カテゴリー	54,61
キーアサインモード	92,124
キーボードトラック	96,185
キーボードトランスポーズ	237
機能ツリー図	43
基本操作	45
休符	194
クオンタイズ	102,163,189,225
クオンタイズストレングス	164,226
クオンタイズセンシティビティ	164,226
クオンタイズバリュー	163,226
グリーンディングメッセージ	248
クリア	110,147,194
クリアソング	178
クリアトラック	176
クリアパターン	207
クリアフレーズ	234
クリエートポイント	173
クリエートメジャー	173
クリックビート	244
クリックボリューム	244
クリックモード	244
クレッシエンド	168,227
クロックシフト	104,189,194
ゲートタイム	142,189
ゲートタイムレイト	105
ゲットフレーズ	232
コードソート	170
コードタイプ	98,186,213,230
コードルート	98,186,213,230
コード変換テーブル	32
コーラスエフェクト	39,277
コーラスセンドレベル	62,118,200
故障かな?と思ったら	294
コピーイベント	171
コピーソング	178
コピートラック	174
コピーパターン	204

コピーフレーズ	229
コモンエディット	59
コントローラー	126
コントローラー部	37
コントロールチェンジ	152,243,267
コピーボイスエフェクト	120

## サ

最大同時発音数	27
サーチ	114,198
サブモード	42
シーケンサーセットアップ	244
シーケンサー部	31
シーケンスフォーマット	272
システムエクスクルーシブ	153,243,270
システムエフェクト	39
システムモード	27,95,238
シフトクロック	229,170
シフトノート	169,228
仕様	292
シンアウト	173
シンコペーション	147
シンセサイザーセットアップ	237
スイング	102,189
スイングゲートタイム	165,226
スイングベロシティ	165,226
スイングレイト	164,226
スタイル	207,251
スタイルネーム	208
スタイルメモリー	97,183
スタイル番号	97,183,208
スタンダードMIDIファイルフォーマット	272
ステップタイム	142
ステップレコーディング	140,219
ストア	57
セーブ	253
セクション	97,183,207
接続について	18
センドコーラストウーリバーブ	62,119
センドバリエーショントウーコーラス	120
センドバリエーショントウーリバーブ	119
ソロ	194
ソング	35,251
ソングESEQ	251
ソングSMF	252
ソングエディット	150
ソングジョブ	160
ソングネーム	179
ソングモード	28
ソングレコーディング	132
ソング番号	95,131
ソングネーム	95

## タ

タイ	143
タイプ	32
チェーン	130
チェーン番号	131
チェンジモード	154,221
チャンネルアフタータッチ	152,242
チューニング	85
ディスクモード	250
データの互換性について	271
TGチャンネル	107
TG300Bモード	27,239,273
デチューン	86,123
デバイスナンバー	240
ファクトリー&デモンストレーションディスクの使い方	21
ディレクトリー	54
デリート	131,143,258
デリートメジャー	174
テンポ	96,153,184,212,217
ドライセンドレベル	118,200
トラック	193
トラックトランスミットチャンネル	107,190
トラックのミュート	97,185,201
トラック番号	101,107,155,188,190
トラックネーム	95,155
ドラムボイス	262
ドラムボイスエディット	89
ドラムマップ	90
トランスポーズ	104,169,189,228,244

## ナ

ノート	151,242
ノートシフト	91,123
ノーマライズエフェクト	177
ノーマルモード	273
ノーマルボイス	262

## ハ

パート番号	113,118,123,128,197,200
ハイキー	143,246
パターン	33
パターンジョブ	202
パターンモード	28
バックデリート	143
パッチ	192
パラメーター	156,159
バリエーションエフェクト	39,279
バリエーションスイッチ	118
バリエーションセンドレベル	118
バリエーションモード	118



パン・・・75,90,113,119,197  
 パンク・・・113,197  
 パンクセレクト・・・243  
 パンク番号・・・29,52,213  
 パンチレコーディング・・・148  
 番号・・・32  
 ビート・・・32,96,109  
 ビートグラフ・・・141  
 ピッチ・・・81,262  
 ピッチバンド・・・151,243  
 ピッチバイアスデプス・・・64,128  
 ピッチモジュレーションデプス・・・64,129  
 ピブラートディレイ・・・125  
 ピブラートデプス・・・125  
 ピブラートレイト・・・125  
 表記について・・・7  
 拍子・・・96,134,156,184,212,217  
 表示メジャー・・・155  
 フィルター・・・77,263  
 フィルターカットオフ周波数・・・91  
 フィルターカットオフバイアスデプス・・・65  
 フィルターカットオフモジュレーションデプス・・・65  
 フィルターレゾナンス・・・91  
 フィンガードコード・・・99,186,246  
 フィンガードコードゾーン・・・246  
 フォーマット・・・260  
 フットフリーズ・・・233  
 フットボリュームコントロール・・・238  
 フリーエレメント・・・58,257  
 フリーズ・・・31,225,234,251  
 フリーズエディット・・・220  
 フリーズジョブ・・・223  
 フリーズタイプ・・・214  
 フリーズネーム・・・193,211,234  
 フリーズレコーディング・・・215  
 フリーズ番号・・・193,211,216  
 プレイエフェクト・・・100,187  
 プレイエフェクトのバイパス・・・97,185  
 プログラムチェンジ・・・151,243  
 プログラム番号・・・29  
 フロッピーディスクのフォーマット・・・271  
 ページ・・・42  
 ベロシティ・・・105,142,189  
 ベロシティオフセット・・・62  
 ベロシティカーブ・・・75,237  
 ベロシティセンスオフセット・・・124  
 ベロシティセンスデプス・・・62,124  
 ボイス・・・27,113,197  
 ボイスエディット・・・55,262  
 ボイスエディットの考え方・・・262  
 ボイスネーム・・・54,60  
 ボイスモード・・・28,197  
 ボイスモードトランスミットチャンネル・・・241

ボイスモードレシーブチャンネル・・・241  
 ボイス番号・・・53,97,185,213  
 ポリフォニックアフタータッチ・・・152,242  
 ポリモード・・・63  
 ポリウム・・・62,90,113,197  
 ポルタメントスイッチ・・・63,128  
 ポルタメントタイム・・・63,128

## マ

マーク/ジャンプ・・・109  
 マスターチューン・・・237  
 マルチ・・・111,195  
 MIDIインプットフィルター・・・242  
 MIDIコントロール・・・245  
 MIDIシンク・・・245  
 MIDIセットアップ・・・240  
 MIDI端子・・・265  
 MIDIチャンネル・・・108,190,266  
 MIDIの基礎知識・・・265  
 ミキサー・・・112,196  
 ミックストラック・・・175  
 メジャー・・・96,109,141,184,193,212,216  
 メモリーバッファー構成・・・48  
 メモリー残量・・・95,183,211  
 モード・・・42,155,158  
 モード構成・・・42  
 文字の入力・・・47  
 モディファイゲートタイム・・・167,227  
 モディファイベロシティ・・・166,226  
 モノモード・・・63,123

## ヤ

用語解説・・・298

## ラ

リアルタイムレコーディング・・・135,218  
 リターンレベル・・・119  
 リトリガー・・・214  
 リネーム・・・259  
 リバースエフェクト・・・39,274  
 リバースセンドレベル・・・62,91,118,200  
 リピート回数・・・131  
 レイト・・・166,167  
 レコーディングトラック・・・133  
 レコーディングモード・・・133,216  
 レスト・・・143,194  
 レゾナンス・・・80,123  
 レンジ・・・168  
 ローカルコントロール・・・240  
 ローキー・・・143,246

ロード	255
ロケーションポインター	141
ロケーション番号	109

## 2.アルファベット順索引

- A**
- After Touch Amp Bias(Mod) . . . . . 64
  - After Touch Flt Bias(Mod) . . . . . 64
  - After Touch Pch Bias(Mod) . . . . . 64
  - All Data . . . . . 251
  - All User Voice . . . . . 251
  - AllTR . . . . . 134
  - Amp . . . . . 72
  - Append Pattern . . . . . 205
  - Append Phrase . . . . . 230
- B**
- Bank Change . . . . . 243
  - Bend . . . . . 156
  - BkDelt . . . . . 143
- C**
- CC . . . . . 156
  - Ch AT . . . . . 156,242
  - Chain . . . . . 130
  - Channel After Touch . . . . . 152
  - Chd(Chord) . . . . . 138,146
  - Chord Sort . . . . . 170
  - Clear Pattern . . . . . 207
  - Clear Phrase . . . . . 234
  - Clear Song . . . . . 178
  - Clear Track . . . . . 176
  - Click Mode . . . . . 244
  - Common(Comon) . . . . . 59
  - Contrl . . . . . 64,126
  - Control Change . . . . . 152,243
  - Copy Event . . . . . 171
  - Copy Pattern . . . . . 204
  - Copy Phrase . . . . . 229
  - Copy Song . . . . . 178
  - Copy Track . . . . . 174
  - Create Measure . . . . . 173
  - Crescendo . . . . . 168,227
- D**
- Delete . . . . . 143,258
  - Delete Measure . . . . . 174
  - Device No. . . . . 240
  - Dir . . . . . 54
  - DrumSet . . . . . 89
- E**
- Edit Change . . . . . 221
  - Edit Insert . . . . . 222
  - Effect . . . . . 66,115
  - Element(Elmnt) . . . . . 68
  - Ending . . . . . 34,98,183
  - Erase Event . . . . . 172
  - ESEQ . . . . . 272
  - Excl(System Exclusive) . . . . . 156
  - Expand Backing . . . . . 176
  - Extract Event . . . . . 172
- F**
- Fill AA(BB,AB,BA) . . . . . 34,98,183
  - Filter . . . . . 77
  - Fingered(Fug) . . . . . 99,186,246
  - Foot Cont. Amp Bias(Mod) . . . . . 64
  - Foot Cont. Flt Bias(Mod) . . . . . 64
  - Foot Cont. Pch Bias(Mod) . . . . . 64
  - Format . . . . . 260
  - Fot Vol Cntrl . . . . . 238
- G**
- Get Phrase . . . . . 232
  - GM . . . . . 5
  - Greeting Message . . . . . 248
  - GT/Vel(Gate Time/Velocity) . . . . . 105,187
- I**
- Init Play Effect . . . . . 177,207
  - Ins . . . . . 118
  - Inst . . . . . 121
  - Intro . . . . . 34,98,183
  - IntrvlTime . . . . . 245
- J**
- JOB . . . . . 202,224
- K**
- Key AT . . . . . 156,242
  - Keybrd Trans . . . . . 237

## L

LCD Cntrst	248
LFO	87
Load	255
Local	240

## M

Main A(B)	34,98,183
Mark/Jump	109
Mast Tune	237
Meas	183,212
MIDI CH	108,190
MIDI Ctrl	245
MIDI IN	20,265
MIDI OUT	20,265
MIDI Sync	245
MIDI THRU	265
Mix Track	175
Mixer	112
Modify Velocity	166,226
Modify Gate Time	167,227
Modulation Amp Bias(Mod)	64
Modulation Flt Bias(Mod)	64
Modulation Pch Bias(Mod)	64
Multi	111,195

## N

Normalize Effect	177
Note	151,156,242
NRPN	243,268

## O

Overall	61
---------	----

## P

Pat	136,144
PC(Program Change)	156
Phrase	251
Phrase Name	234
Pitch	81
Pitch Bend	151,243
Pitch Bend Amp Bias(Mod)	64
Pitch Bend Flt Bias(Mod)	64
Pitch Bend Pch Bias(Mod)	64
Play Effect	100,187
Polyphonic After Touch	152
Pre	98,183
Program Change	151,243

Punch	133,148
Put Phrase	233

## Q

Quantize(Quant)	102,163,187,225
-----------------	-----------------

## R

Real	133,216
Rename	259
Rest	143
RPN	269
Rtg(Retrigger)	214

## S

Save	253
Shift Clock	170,229
Shift Note	169,228
SMF	272
Song	251
Song ESEQ	251
Song Name	179
Song SMF	252
Song SMF+Multi	252
Split Pattern	206
Split Phrase	231
Src Chord	217
Step	133,216
Style	34,251
Style Name	208
Swing	102,187
Sys	113
Sys Excl	243
System Exclusive	153
System Mode	238

## T

TG300B	27,239
TG CH	107
Thin Out	173
Tie	143
Tmp	156
Track Transmit	107,190
Trans	244
Transpose	169,228
Trn/Sft(Transpose/Shift Clock)	104,187
Tuning	85
Typ	214

U

Undo/Redo . . . . . 162,204,225  
Usr . . . . . 98,183

V

Velcty Curve . . . . . 237  
VoiceMode RcvCh . . . . . 241  
VoiceMode TrnsCh . . . . . 241

W

Wave . . . . . 70

X

XG . . . . . 5,27,238

## ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハQS300をお買い求めいただきましてありがとうございます。

ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究・改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」「手順通りに動作しない」「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう弊社では、デジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

## デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。

お問い合わせの際には、「製品名」「製造番号」「ご住所」「お名前」「電話番号」を必ずお知らせください。

ヤマハデジタルインフォメーションセンター

TEL. 053 - 460 - 1666

受付日 月曜日～金曜日（祝日および弊社の休業日を除く）

受付時間 9：00～12：00 / 13：00～17：00

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

### 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

### 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

### 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

### 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

#### 消耗品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

### 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

### 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	Tel 022-236-0249
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	Tel 044-434-3100
東京サービスステーション* (*お持ち込み修理のみお取扱い)	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-6625
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	Tel 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	Tel 06-877-5262
四国サービスステーション	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	Tel 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14	Tel 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2134
[本社] カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-1158

## デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店第二営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-512-6113
仙台支店第二営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	Tel 022-222-6147
東京支店第二営業部	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-5471
関東支店第二営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-1688
名古屋支店第二営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	Tel 052-201-5199
大阪支店第二営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館	Tel 06-252-5231
広島支店第二営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	Tel 082-244-3749
九州支店第二営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2130
電子楽器営業部 デジタルCBX営業課	〒430	浜松市中沢町10-1	Tel 053-460-2432

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

M.D.G., EMI Division  
© Yamaha Corporation 1995





ヤマハ株式会社