



# SO8

MUSIC SYNTHESIZER

## 取扱説明書

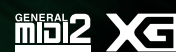
基礎編

クイックガイド

リファレンス編

資料編

この取扱説明書の7～10ページには「安全上のご注意」が記載されています。  
SO8のご使用前に、必ずお読みください。



# はじめに

このたびはヤマハミュージックシンセサイザー S08をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。  
S08の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただけますようご案内申し上げます。  
また、ご一読いただいたあとも不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただけますようお願い申し上げます。

## 同梱品

- ACアダプター PA-5C
- CD-ROM
- シリアルNo.ラベル
- 保証書
- ユーザー登録カード
- 取扱説明書セット
  - ・ 取扱説明書
  - ・ DATA LIST (データリスト)
  - ・ TOOLS for S08インストールガイド

### 同梱のCD-ROMについて

S08には、S08を使う際に役立つソフトウェアを納めたCD-ROMが同梱されています。ソフトウェアには、手軽に曲を制作できるシーケンスソフトウェア(Windows)やコンピューターを使ってS08の音色を視覚的に捉えながらエディットすることができるボイスエディターが含まれています。詳しくは別冊のインストールガイドおよびソフトウェアに付属の電子マニュアルをご参照ください。

## 特長

- ・ プロフェッショナルモデルS80直系のボイスを含んだハイクオリティサウンド(P.17)
- ・ アコースティックピアノで培ったノウハウを凝縮した88鍵バランスドハンマー鍵盤を採用
- ・ 高性能DSPによる多彩なエフェクト機能を搭載(P.46)
- ・ 目的のカテゴリーのサウンドをすばやく呼び出すことができるカテゴリーサーチ(P.31)
- ・ プリセットボイス/ユーザーボイスに加えて、GM2/XG対応の493種類のノーマルボイスと29種類のドラムボイスを内蔵(P.20)
- ・ メモリーカードを使って、本体のデータを簡単管理(P.53)
- ・ メモリーカードに保存したソングファイルを直接演奏できるシーケンスプレイ機能(P.51)
- ・ 音楽に合わせた細やかな音色エディットが可能(P.40、58)
- ・ USBケーブル(別売)1本でコンピューターと接続できるUSB端子(P.14)



### 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。



### GM2(GMシステムレベル2)

「GM2」とは、「GMシステムレベル1」に対し同時発音数、音色数、音色パラメーター、エフェクトなどの機能を拡張して規定することにより、曲データの更なる互換性を向上させることが可能な一定の基準です。

「GM2」に準拠した音源やソングデータには、このGM2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。



### USB

USBとは、Universal Serial Bus(ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。コンピューターの電源を入れたまま周辺機器との接続ができます。

# この取扱説明書について

この取扱説明書は、以下のセクションから構成されています。

- **基礎編(P.11)**  
全体構成や基本操作などを紹介しています。
- **クイックガイド(P.29)**  
S08を使ってできることを、具体的な操作方法を交えて説明します。
- **リファレンス編: 機能一覧(P.58)**  
各モードにおける機能を説明しています(辞書を引くようにしてお使いいただけます)。
- **資料編(P.71)**  
MIDIについてや、ディスプレイメッセージ、トラブルシューティング、仕様を掲載しています。
- **インストールガイド(別冊)**  
同梱のCD-ROMに入っている専用ソフトウェアのインストール方法を書いたガイドです。
- **データリスト(別冊)**  
ボイス、ウェーブ、マルチなどのプリセットデータのリストやMIDIに関する資料を掲載してあります。P.71からの「MIDIについて」と合わせてご利用ください。

## この本にでてくるページ表記について

PAGE ○○ .... LCD(画面)上のページを表します。  
P.○○ .....取扱説明書の参照ページを表します。

パネルにはLCDが搭載されており、モードやエディットの種類ごとにPAGE(ページ)ナンバーが付いています。目的の機能をすばやく探すのに便利です。

この取扱説明書で、LCD上のページと取扱説明書のページを区別する必要がある場合は、LCD上のページをアルファベットで"PAGE"と表記しています。特に補足がなければ、説明がある場所と同じモードやエディットの種類(ノーマルボイスエディットかドラムボイスエディットかなど)のPAGEを示します。

また、"13-2 Resonance"というようにパラメーター名の前に数字がついている場合があります。この場合、LCD上のPAGE13にResonance(レゾナンス)のパラメーターがあることを示します。

同じPAGEに複数のパラメーターがある場合は、◀▶ ボタン(P.26)を押して続きの画面に移動します。この◀▶ ボタンで移動する画面を○○-1、○○-2と(ハイフンと数字で)表しています。上記の例では、◀▶ ボタンで移動する2つ目の画面にResonance (レゾナンス)のパラメーターがあることを表しています。

**NOTE** 各パラメーターとLCDのPAGEとの対応については、機能一覧(P.58)やパラメーターテーブル(P.18)をご参照ください。

- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって実際の仕様と異なる場合があります。
- 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法などにに基づき、許されていません。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- この取扱説明書に掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

# 目的別目次

目的に応じた説明ページを見つけるのにご利用ください

## ■間く / 弾く

- ・ デモソングを聞く ..... P.16
- ・ 音色(ボイス=楽器音)を選んで演奏する ..... P.29
- ・ 目的のカテゴリのサウンドを呼び出す(→カテゴリサーチ) ..... P.31
- ・ メモリーカード上の曲(ソングファイル)を演奏する ..... P.51
- ・ 曲(ソングファイル)の連続再生(チェーン)を自動で設定する(→SeqAll) ..... P.52
- ・ フォーマット1のスタンダードMIDIファイルをフォーマット0に変換する..... 別冊インストールガイドおよびカードファイラーマニュアル(PDF)参照
- ・ 曲(ソングファイル)を再生させながら手弾き演奏する ..... P.34
- ・ 発音領域を低音部と高音部に分けて別の音色で演奏(スプリット演奏)する(→NtLmt-L/H)
  - マルチモードでのスプリット演奏 ..... P.34
  - ボイスモードでのスプリット演奏 ..... P.59
- ・ 2つのボイス(パート)を重ねて鳴らす ..... P.35
- ・ マルチモードで鍵盤演奏するパートを変える(→Trans Ch) ..... P.66
- ・ 弾く強さに対する強弱の付き方(タッチ感)を選ぶ(S08全体)(→タッチ感を変える) ..... P.57
- ・ 弱く(強く)弾いても大きな(小さな)音量(ベロシティ)を得られるようにする(ボイス/マルチごと)(→VelSnsDpt/VelSnsOfs) ..... P.58、64

## ■コントローラーを活用する

- ・ コントローラーを接続する ..... P.15
- ・ ピッチバンドホイール使用時のピッチ(音の高さ)の変化幅を変える(→PB Range) ..... P.58、65
- ・ フットコントローラー / フットスイッチに特定の機能を割り当てる ..... P.38
- ・ フットスイッチでシーケンサーをスタート/ストップする ..... P.38
- ・ フットスイッチでマルチやボイスを切り替える ..... P.38
- ・ ボイスを切り替えたとき、コントローラー(モジュレーションホイールなど)の設定が解除されないようにする(→Ctl Reset) ..... P.67
- ・ AC1(アサインابلコントローラー 1)の設定をする ..... P.37
- ・ エフェクトの効果のかけ具合をコントロールする
  - MW(モジュレーションホイール)の設定(→MW VarCtl) ..... P.59、64
  - AC1(アサインابلコントローラー 1)の設定(→AC1 VarCtl) ..... P.59、64

## ■コピーする

- ・ ボイスのバリエーションエフェクトの設定をマルチにコピーする(→Cpy Var) ..... P.49
- ・ ボイスのコントローラーの設定をマルチにコピーする(→CpyCtl) ..... P.49
- ・ エディット中のボイスのエレメントデータを同じボイスの他のエレメントにコピーする ..... P.48
- ・ エディット中のマルチのパートデータを同じマルチの他のパートにコピーする ..... P.49
- ・ 本体の設定をバックアップする(→バルクダンプ/セーブ) ..... P.36、54

## ■音を変える

- ・ ボイスエディットの操作の流れを知りたい(→ボイスエディットに挑戦しましょう) ..... P.40
- ・ エフェクトのしくみを知りたい(→エフェクトについて) ..... P.46
- ・ エフェクト(音響効果)の設定を変更する(→エフェクトの設定例) ..... P.46
- ・ ペダルを使わずにボイスの余韻(サステイン)を調整したい(→AEGRelR) ..... P.61
- ・ 音の明るさを変える(→Cutoff) ..... P.43
- ・ 音にクセをつける(→Resonance) ..... P.43
- ・ 単音楽器をシミュレーションする(→Mono/Poly) ..... P.58、64
- ・ 音色(ねいる)を滑らかにつなげて(EGを引き継いで)演奏する(Monoモード) ..... P.58、73
- ・ 音が聞こえてくる方向を変える(→Pan) ..... P.59、62、64
- ・ 弾いた強さで発音する音色(エレメント/パート)を変える(→VelLmt-L/H)
  - ボイスの設定 ..... P.58
  - マルチ(パート)の設定 ..... P.64
- ・ 最初に弾いたピッチ(音の高さ)から次に弾いたピッチまでを滑らかに変化させる(→Porta Sw/Porta Time) ..... P.58、65

## ■ピッチ(音の高さ)を変える

- ・ 移調する/ピッチを調節する(音源側の設定)
  - ボイス(エレメント)の設定(→NoteShift/Detune) ..... P.59
  - ボイス(ドラムキー)の設定(→PitchCors/PitchFine) ..... P.62
  - マルチ(パート)の設定(→NoteShift/Detune) ..... P.64
  - マルチ(コモン)の設定(→Transpose) ..... P.63
- ・ 移調する(キーボード側の設定)(→Kbd Trans) ..... P.67
- ・ 他の楽器とチューニングを合わせる(→MasterTune) ..... P.66
- ・ どの鍵盤を弾いても同じピッチになるようにする(→PchScI Sns) ..... P.59

## ■音量 (ボリューム)、レベルに関する設定をする

- ・全体の音量を調節する(→VOLUMEスライダー).....P.12
- ・一つのマルチ全体(全パート共通)の音量を調節する(→Total Vol).....P.63
- ・パートごとの音量を調節する(→Volume).....P.64
- ・一つのボイス全体(全エレメント共通)の音量を調節する(→Total Lvl/Vol).....P.58
- ・エレメントごとの音量を調節する(→Level).....P.59
- ・ドラムキーごとの音量を調節する(→Level).....P.62

## ■ドラムボイス (パーカッション / 打楽器) の鳴りかたを設定する

- ・鍵盤を弾くたびにランダム(無作為)に音の定位を移動させる(ドラムボイス)(→Pan).....P.62
- ・ハイハットオープンとクローズを同時に発音させないようにする(→Alt.Group).....P.62
- ・鍵盤を離してもウェーブが最後まで鳴る/押さえ続けなければ鳴らないを切り替える(→RxNoteOff).....P.62
- ・ドラムキットの特定のキー (楽器)の音を鳴らさないようにする(→RxNote On).....P.62

## ■発音させたくない音が鳴らないようにする

- ・エディット中に特定のエレメントを一時的に発音しないようにする(→ミュート機能).....P.41、42
- ・特定のエレメントを発音しないようにする(→Element Sw).....P.59
- ・特定のパートを一時的に発音させないようにする(→ミュート機能).....P.41
- ・特定のパートを発音させないようにする(→Rcv Ch).....P.64
- ・ドラムキットの特定のキー (楽器)の音を鳴らさないようにする(→RxNote On).....P.62

## ■エディット (編集) 時に便利な機能を使う

- ・エディット中のエレメントの音だけを聞く(→エディット対象のエレメントだけをモニターする).....P.42
- ・最初からオリジナルのボイス/マルチをつくる(→Init).....P.48
- ・エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べる(→コンペア機能について).....P.41

## ■入力する

- ・テンキーや鍵盤を使って、設定値をダイレクトで入力する.....P.28
- ・ボイスやマルチ、ファイルに名前を付けたり変更したりする(→文字入力).....P.50
- ・カテゴリーを設定する(→文字入力).....P.50

## ■保存する

- ・エディットしたボイス/マルチを本体のメモリーに記憶(ストア)する.....P.50
- ・本体の設定(ボイス、マルチ、システム全般)をメモリーカードに保存する.....P.54
- ・本体の設定(ボイス、マルチ、システム全般)をコンピューターなどの外部機器に保存する(→バルクダンプ).....P.36

## ■他の機器と接続して使用する

- ・コンピューターと接続する.....P.14
- ・ローカルオン/オフを設定する.....P.15、66
- ・マルチ音源として活用する.....P.32
- ・本体の設定をバルク送信する(→バルクダンプ).....P.36
- ・ボイスをコンピューター上でエディットする.....別冊インストールガイドおよびVoice Editor for S08マニュアル(PDF)参照
- ・付属のシーケンソフト(Windowsのみ)を活用する.....別冊インストールガイドおよびソフトウェアのオンラインヘルプ参照
- ・外部機器からのプログラム(ボイス/マルチ)を切り替える情報を受信する/しないを設定する(→RxPgmChng/RxBankSel).....P.66
- ・外部機器にプログラムを切り替える情報を送信する/しないを設定する(→TxPgmChng/TxBankSel).....P.66
- ・S08のシーケンサーをスタート/ストップさせたときに、外部のシーケンサーをスタート/ストップさせないようにする(→Seq Ctl).....P.66
- ・外部のシーケンサーをスタート/ストップさせたとき、S08のシーケンサーをスタート/ストップさせないようにする(→Seq Ctl).....P.66

## ■初期化する

- ・ボイス/マルチを初期化(イニシャライズ)する.....P.48
- ・チェーンステップ(連続再生の設定)を初期化(イニシャライズ)する.....P.52
- ・メモリーカードを初期化(フォーマット)する.....P.55
- ・本体を工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット).....P.23

## ■こんなときは

- ・全体の機能を知りたい(→リファレンス編).....P.58
- ・パラメーターの構成やLCD上のPAGEを知りたい(→パラメーターテーブル).....P.18
- ・画面(LCD)の見かたを知りたい.....P.25
- ・ボイスとマルチのメモリー構成(設定を記憶する場所)を知りたい.....P.20
- ・ボイスの構成を確認したい(→ボイス構成の確認とエレメントのミュート).....P.42
- ・ドラムパート(ドラムボイス)では無効なパラメーターを知りたい.....P.22
- ・アルファベットの読みや意味を知りたい.....P.58
- ・エフェクトタイプを知りたい.....P.77
- ・MIDIについて知りたい.....P.71
- ・わからないメッセージが表示されたら(→ディスプレイメッセージ).....P.78
- ・トラブルが発生したら(→トラブルシューティング).....P.79
- ・ボイス、マルチ、ウェーブ、オリジナルキットなどの一覧を見たい.....別冊DATA LIST参照

# 目次

## 基礎編 ..... 11

各部の名称 .....	11
トップパネル .....	11
リアパネル .....	11
ご使用前の準備 .....	12
電源の準備 .....	12
各接続機器の電源を入れる順番 .....	12
S08の電源オン .....	12
外部機器との接続 .....	13
デモソングを聞いてみましょう .....	16
S08の全体構成 .....	16
コントローラー部 .....	17
音源部 .....	17
エフェクト部 .....	17
カードドライブ/シーケンサー部 .....	17
パラメーターテーブル(PAGE付き) .....	18
ボイスとマルチ .....	20
メモリー構成 .....	20
ボイス/エレメントとマルチの構成 .....	21
ノーマルボイスとドラムボイス .....	22
パートモードの設定 .....	22
ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す) .....	23
基本操作 .....	24
各モード .....	24
モード一覧 .....	24
各モードの選択 .....	24
画面の見かた .....	25
画面の選択 .....	26
設定値の入力 .....	27

### 別冊データリスト

Normal Voice List (ノーマルボイスリスト).....	2
Drum Voice List (ドラムボイスリスト).....	9
Wave List (ウェーブリスト).....	12
Original Kit List (オリジナルキットリスト).....	12
Multi List (マルチリスト).....	12
Effect Parameter List (エフェクトパラメーターリスト).....	14
Effect Data Assign Table (エフェクトデータアサインテーブル).....	17
MIDI Data Format (MIDIデータフォーマット).....	18
MIDI Data Table (MIDIデータテーブル).....	25
MIDI Implementation Chart (MIDIインプリメンテーションチャート).....	30

## クイックガイド ..... 29

音色(ボイス=楽器音)を選択して演奏してみましょう ....	29
マルチモードを活用しましょう .....	32
マルチプレイモードでの演奏 .....	32
マルチ音源としての活用(マルチエディット) .....	33
ソングファイルを再生させながら手弾き演奏してみよう ..	34
発音領域を低音部と高音部に分ける .....	34
2つのボイス(パート)を重ねて鳴らす .....	35
コントローラーの活用 .....	37
ピッチベンドホイールとモジュレーションホイール ....	37
フットコントローラー .....	38
フットスイッチ .....	38
ボイスエディットに挑戦しましょう .....	40
エフェクトについて .....	46
ジョブ(便利な補助機能)を活用しましょう .....	48
設定を本体に記憶させましょう(ストア) .....	50
曲を再生してみましょう .....	51
カードを活用しましょう .....	53
タッチ感を変える .....	57

## リファレンス編 ..... 58

機能一覧 .....	58
ボイスエディット(ノーマル) .....	58
ボイスエディット(ドラム) .....	62
ボイスジョブ .....	62
ボイスストア .....	63
マルチエディット .....	63
マルチジョブ .....	65
マルチストア .....	65
シーケンスプレイ .....	66
シーケンスプレイジョブ .....	66
ユーティリティ .....	66
ユーティリティジョブ .....	67
コントローラー .....	67
カード .....	67

## 資料編 ..... 71

MIDIについて .....	71
エフェクトタイプリスト .....	77
ディスプレイメッセージ .....	78
トラブルシューティング .....	79
仕様 .....	84
索引 .....	85

# 安全上のご注意




ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。お読みになったあとは、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。


## ■ 記号表示について


この製品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。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

## ■ 「警告」と「注意」について

以下、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、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

	<b>警告</b>	この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。
---	-----------	---

	<b>注意</b>	この表示の欄は、「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る」内容です。
---	-----------	--

この製品の内部には、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。」

# 警告

## 電源 / 電源アダプター



必ず実行

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。



必ず実行

電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-5C)を使用する。  
(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、  
火災などの原因になります。



必ず実行

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。



禁止

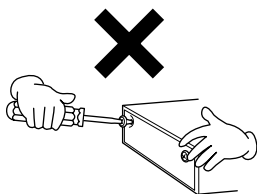
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近  
づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。ま  
た、電源コードに重いものをのせない。  
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因に  
なります。

## 分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり  
改造したりしない。  
感電や火災、けが、または故障の原因になります。異常  
を感じた場合など、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。



## 水に注意



禁止

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。また、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。  
感電や火災、または故障の原因になります。



禁止

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。

## 火に注意



禁止

本体の上でろうそくなど火気のあるものを置か  
ない。  
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になりま  
す。

## 異常に気づいたら



必ず実行

電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、ま  
たは、使用中に音が出なくなったり異常なおいや  
煙が出たりした場合は、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。



# ⚠ 注意

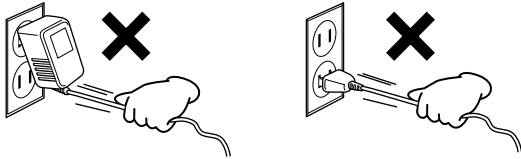
## 電源 / 電源アダプター



電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源アダプターコードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。

必ず実行



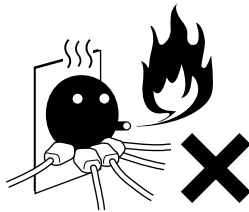
長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電や火災、故障の原因になることがあります。

必ず実行



たこ足配線をしない。音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。

禁止



## 設置



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。

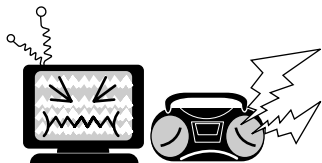
禁止



テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。

楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。

禁止



不安定な場所に置かない。

本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。

禁止



本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。

コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。

必ず実行



指定のスタンドを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。

本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

必ず実行

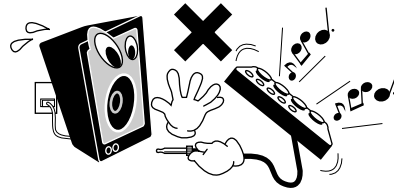
## 接続



他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。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にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。

感電または機器の損傷の原因になることがあります。

必ず実行



## 手入れ



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使用しない。

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。

禁止

## 使用時の注意



ご注意ください

本体のすき間に手や指を入れない。  
お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。  
感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、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いた上で、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。



禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。  
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。



禁止

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



禁止

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



必ず実行

この製品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、電源プラグがコンセントから外されても、内部のデータは保持されます。ただし、バックアップバッテリーが消耗すると内部のデータは消えてしまいます。バックアップバッテリーが消耗してくると、LCDに"!BatteryLo"が表示されます。その場合は、すぐにデータをメモリーカード(スマートメディア)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ご依頼ください。

## データの保存

### 作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

エディット(編集)中のデータ(33、40ページ)は電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはユーザーメモリー(50ページ)に保存してください。



必ず実行

ユーザーメモリーのデータ(20ページ)は電源を切ってもバックアップバッテリーが消耗しない限り保持されますが、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、メモリーカード(スマートメディア)に保存してください。

### メモリーカード(スマートメディア)のバックアップ



必ず実行

保存したメモリーカード(スマートメディア)の万一の事故に備えて、大切なデータは予備のメモリーカード(スマートメディア)にバックアップとして保存され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補償はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

電源スイッチを切った状態(電源スイッチが「STANDBY」の状態)でも微電流が流れています。スタンバイ時の消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源アダプターのプラグをコンセントから抜いてください。

### 音楽を楽しむエチケット

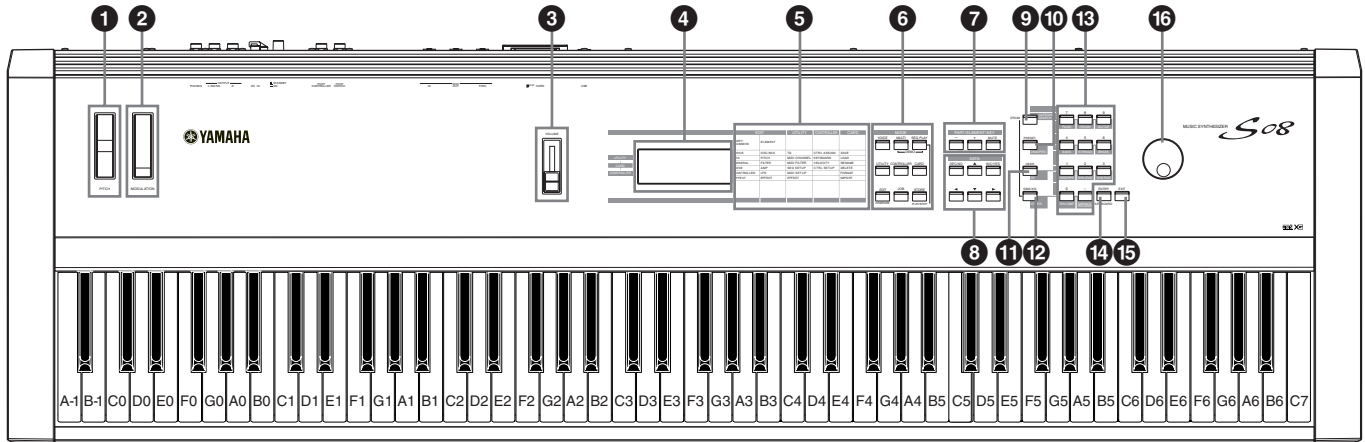


これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を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、特に低温は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

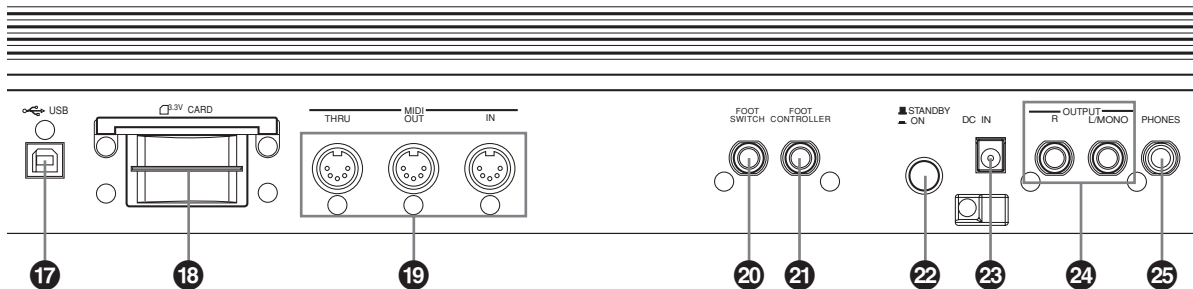
## 各部の名称

### トップパネル



- ① PITCH(ピッチ)ベンドホイール(P.37)
- ② MODULATION(モジュレーション)ホイール(P.37)
- ③ VOLUME(ボリューム)スライダー (P.12)
- ④ LCD(液晶ディスプレイ)(P.25)
- ⑤ パラメーターのタイプリスト(P.26)
- ⑥ MODE(モード)ボタン(P.24)
- ⑦ PART/ELEMENT/KEY(パート/エレメント/キー)ボタン
  - ⑦-1. +/-ボタン(P.26)
  - ⑦-2. MUTE(ミュート)ボタン(P.41、42)
- ⑧ DATA(データ)ボタン(P.26)
  - ⑧-1. DEC/NO(デック/ノー)ボタン(P.27)
  - ⑧-2. INC/YES(インク/イエス)ボタン(P.27)
- ⑧-3. ▲▼ボタン(P.26)
- ⑧-4. ◀▶ボタン(P.26)
- ⑨ CATEGORY SEARCH/DRUM(カテゴリーサーチ/ドラム)ボタン(P.30、31)
- ⑩ PRESET(プリセット)/(DRUM/PERC)ボタン(P.29、31)
- ⑪ USER(ユーザー)/(SE)ボタン(P.29、31)
- ⑫ GM2/XG/(OTHER)ボタン(P.29、31)
- ⑬ テンキー (P.28、30)
- ⑭ ENTER(エンター)/(KEYBOARD)ボタン(P.28)
- ⑮ EXIT(イグジット)ボタン(P.27)
- ⑯ データダイアル(P.27)

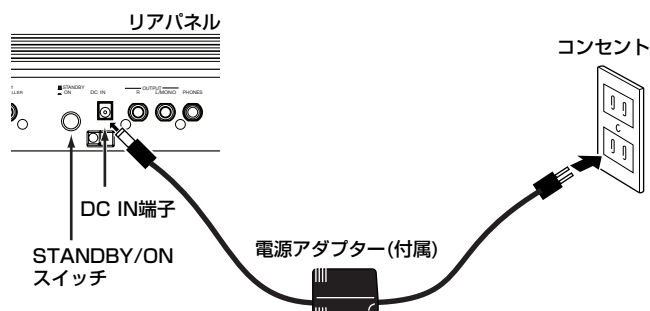
### リアパネル



- ⑰ USB端子(P.14)
  - ⑱ メモリーカード挿入口(P.53)
  - ⑲ MIDI IN/OUT/THRU端子(P.13)
  - ⑳ FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子(P.15、38)
  - ㉑ FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子(P.15、38)
  - ㉒ STANDBY/ON(スタンバイ/オン)スイッチ(P.12)
  - ㉓ DC IN端子(P.12)
  - ㉔ OUTPUT L/MONO、R(アウトプット左/モノラル、右)端子(P.13)
  - ㉕ PHONES(ヘッドフォン)端子(P.13)
- NOTE** ホストセレクト(MIDI端子/USB端子)の切り替えは、ユーティリティモードで行ないます(P.13)。

# ご使用前の準備

## 電源の準備



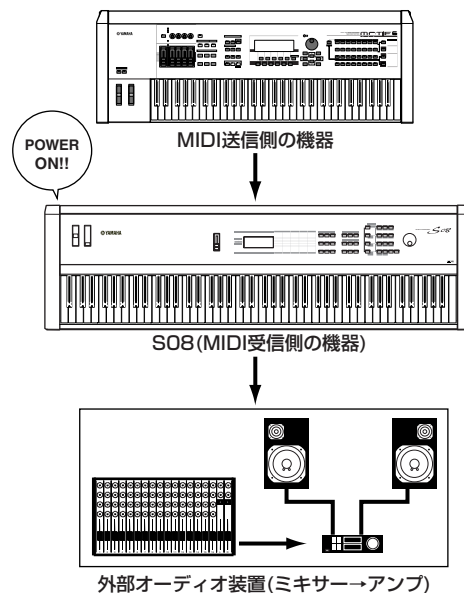
- 1 S08の電源(STANDBY/ONスイッチ)をSTANDBY(オフ)にします。
- 2 付属の電源アダプター (PA-5C)のプラグをS08リアパネルのDC IN端子に接続します。
- 3 電源アダプター (PA-5C)を電源コンセント(AC100V)に接続します。

- ! 電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。
- ! 電源は必ずAC100Vを使用してください。
- ! スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。

## 各接続機器の電源を入れる順番

S08 と必要な機器の接続 (P.13) が完了したら、S08 と外部オーディオ装置のボリュームが絞られていること (0になっていること) を確認し、MIDI送信側の機器→MIDI受信側の機器→外部オーディオ装置(ミキサー→アンプ)の順で電源を入れてください。また、電源を切る場合は外部オーディオ装置のボリュームを下げ、逆の順番で切ってください。

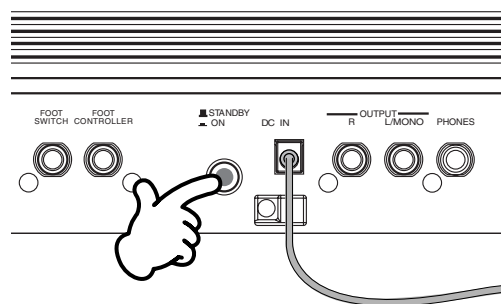
例) S08がMIDI受信側の機器の場合



## S08の電源オン

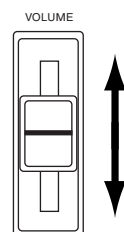
- ! 電源をオン/オフするときは、スピーカー保護のため、必ずS08のボリュームと接続先の外部オーディオ装置のボリュームを下げておいてください。

- 1 S08のSTANDBY/ONスイッチを押すと、電源が入ります。



LCDにオープニング画面(Welcome to S08)が現れます。オープニング画面が消えると、マルチプレイモード、ボイスプレイモード、またはシーケンスプレイモードになります。

- 2 アンプのボリュームをある程度まで上げます。
- 3 S08のVOLUMEスライダーを徐々に上げ、適当な音量にします。



# 外部機器との接続

**!** 外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った状態で行なってください。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)にしてください。感電または機器の損傷のおそれがあります。

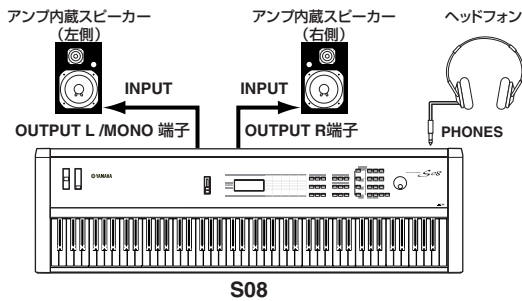
## 外部オーディオ機器との接続

S08にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどとの接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば直接音を聞くこともできます。

ここでは、一般的な接続の方法をいくつかご紹介いたします。次のイラストを参照して外部のオーディオシステムと接続しましょう。

### 2台のアンプ内蔵スピーカーを使う場合

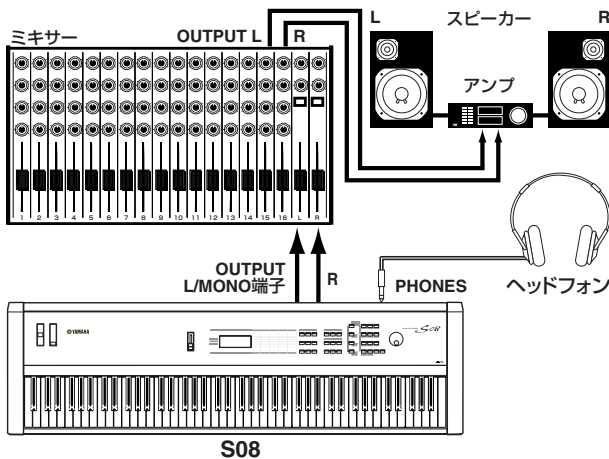
アンプ内蔵スピーカーを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



**NOTE** アンプ内蔵スピーカーを1台だけ使う場合は、リアパネルのOUTPUT L/MONO端子だけを使用します。

### ミキサーを使う場合

レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。大規模なサウンドシステムを通じてS08での演奏を再現することができます。



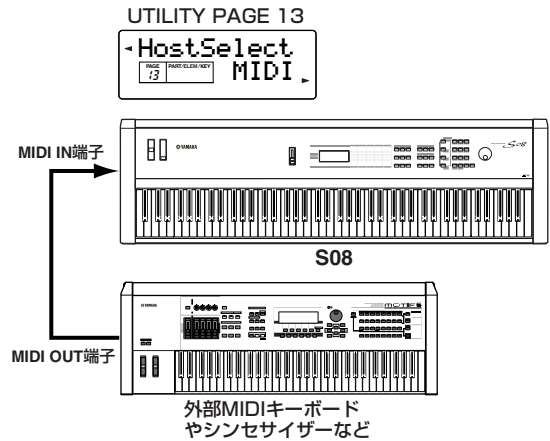
**NOTE** OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子などからのサウンドは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく出力されます。なお、ヘッドフォンを使うと、OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子の出力と同じ信号をモニターすることができます。

## 外部MIDI機器との接続

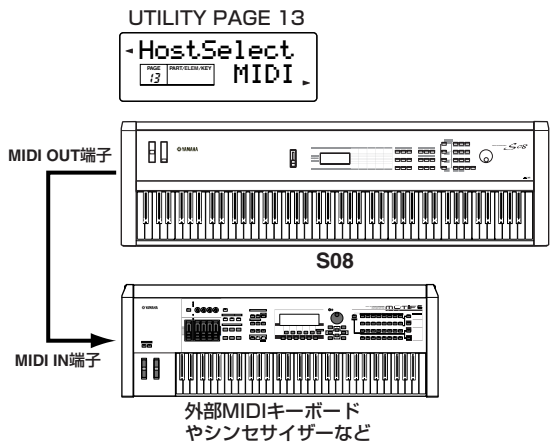
市販のMIDIケーブルを使って、S08のMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。S08から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシーケンサーでS08の音源を鳴らしたりすることができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

**NOTE** 以下のMIDI接続を行なう場合は、HostSelectスイッチ(UTILITY PAGE 13)をMIDIに設定しておきます。HostSelectスイッチがMIDIに設定されていないと、S08の演奏情報はMIDI OUT端子から出力されません。

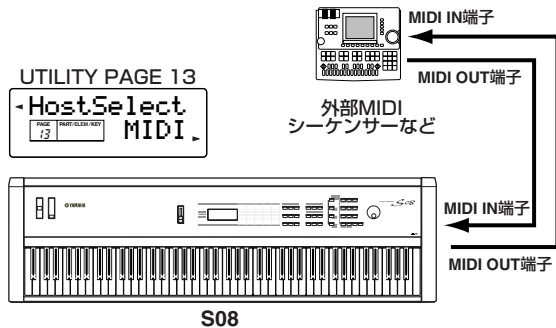
### 外部MIDI機器でS08をコントロールする場合



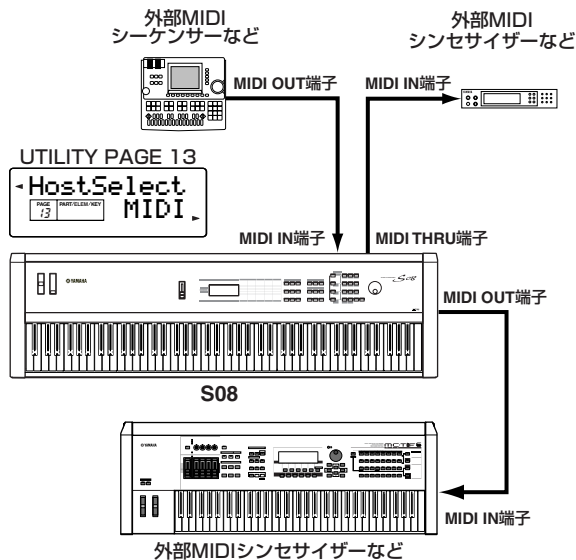
### S08で外部MIDI機器をコントロールする場合



## 外部MIDIシーケンサー (QYシリーズなど) を使って、S08を音源として鳴らしたり、S08の演奏を外部MIDIシーケンサーへレコーディングする場合



## MIDI THRU端子を使って、複数のMIDI機器をコントロールする場合



この例では、MIDI OUT端子からはS08による演奏情報が送信されます。

また、外部MIDIシーケンサーからのMIDIデータはそのままMIDI THRU端子から出力されます。

**NOTE** MIDIケーブルはMIDI規格のもの(長さ15m以内)をお使いください。また、MIDI THRU端子を使って複数のMIDI機器を接続する場合、3台程度にとどめましょう(それ以上の台数を接続する場合、MIDIスルーボックスなどを使ってください)。あまり長いケーブルやスルー接続を行なうと誤動作やエラーの原因となります。

## コンピューターとの接続

S08とコンピューターを接続することにより、コンピューター側からS08をコントロールしたり(音源を鳴らしたり)、S08からコンピューターへMIDIデータを送信したりすることができます。たとえば、付属のボイスエディターを使って、S08のボイスをエディットしたり、S08のボイスデータをコンピューターに保存することができます。

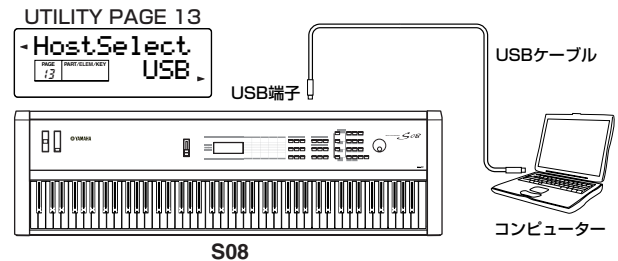
大きく分けると、次の2種類の接続方法があります。

- 1: コンピューターのUSBポートとS08のUSB端子とを直接接続する
- 2: MIDIインターフェースを通じてコンピューターとS08のMIDI端子とを接続する

どちらの方法で接続される場合も、ご使用になるコンピューターの環境によって、つぎのように接続方法が異なります。

- NOTE** 接続後、お使いの環境に応じてローカルオン/オフ(P.15、66)の設定を確認してください。
- NOTE** コンピューターでMIDIを扱う場合、お使いのコンピューターや目的にあったMIDIアプリケーションソフトウェアが必要となります(別冊インストールガイド参照)。

### 1: 市販のUSBケーブルを使ってコンピューターのUSBポートとS08のUSB端子を接続する場合



**NOTE** USB端子を使うとき(HostSelect=USBのとき)は、MIDI IN端子は無効となります。S08を、コンピューターと外部MIDI機器とを接続するMIDIインターフェースとして使用する場合、外部MIDI機器からS08を通してのコンピューターへのMIDI送信はできません(コンピューターから外部MIDI機器へのMIDI送信は可能です)。

**NOTE** S08とコンピューターをUSBケーブルで接続する場合は、必ずUSBケーブルを接続してからS08の電源を入れてください。また、USB MIDIを扱うアプリケーションソフトが立ち上がった状態で、S08の電源を入れたり切ったりしないでください。

**NOTE** S08はUSB接続後しばらくしてから通信を開始します。

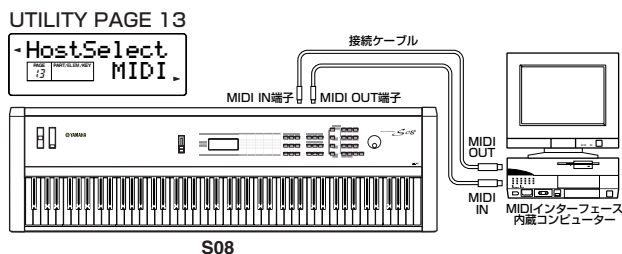
**NOTE** Windows 2000/XPをお使いの場合、コンピューターの起動時にコンピューター側の動作に問題が発生することがあります。そのような場合は、コンピューターの起動後にS08の電源を入れてください。

**NOTE** S08とコンピューターをUSBケーブルで接続する場合は、ハブを経由せずに直接接続してください。

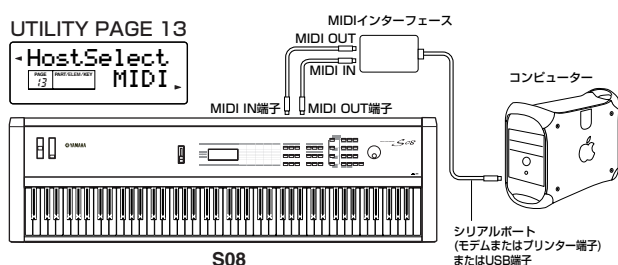
**NOTE** 送受信できるデータはMIDIデータのみです。オーディオデータは送受信しません。

## 2: MIDIインターフェースを通じて接続する場合

### MIDIインターフェース内蔵のコンピューターを使用する場合



### 外付けのMIDIインターフェースを使用する場合



**NOTE** MIDIインターフェースは、お使いのコンピューターの端子に合わせたものをご準備ください。

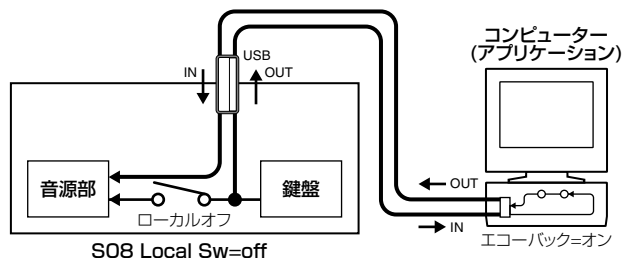
**NOTE** USB端子が準備されたコンピューターをご使用の場合は、USBケーブルを使って本体のUSB端子と接続することをおすすめします。

### コンピューターと接続しているときのローカルオン/オフの設定 (UTILITY PAGE 12)

S08をコンピューターと接続して使用する場合、通常は、鍵盤で演奏したデータをコンピューターに送信し、その情報をコンピューターから返してもらって音源部を鳴らします。このときにLocal Swの設定がonになっていると直接音源部にも情報を送信してしまうので、音が重なって発音してしまいます。

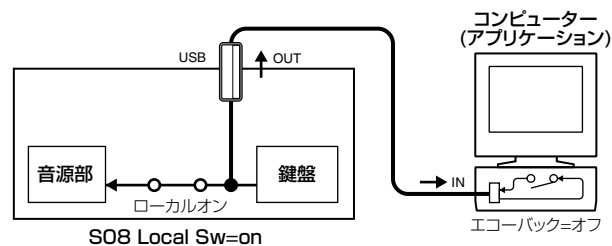
コンピューター上のアプリケーションの設定にもよりますが、一般的には以下のように設定します。

#### アプリケーションの設定でエコーバック=オンのとき



**NOTE** バルクダンプなど、システムエクスクルーシブ(P.36、49、75)データの送受信の際は、次の「エコーバック=オフ」の設定でご利用ください。

#### アプリケーションの設定でエコーバック=オフのとき



**NOTE** エコーバックがオフのとき、Localのon、offにかかわらず、コンピューター上で再生されたMIDIメッセージは、音源部に伝達されます。

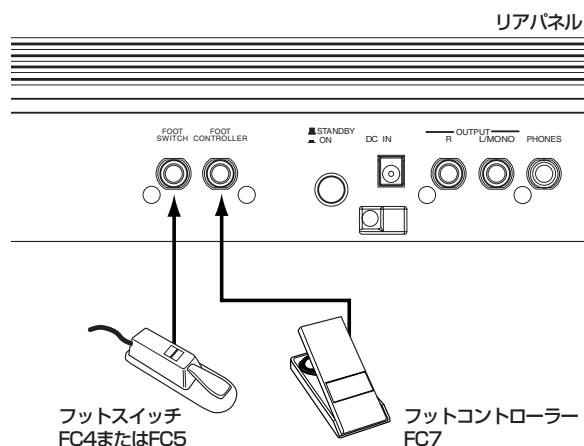
\*エコーバックとは、MIDI INから受信したMIDIデータを、MIDI OUTにスルーアウトする機能です。コンピューター用のアプリケーションでは、MIDIスルーとも言います。

**NOTE** エコーバックについて詳しくは、それぞれのアプリケーションに付属の取扱説明書をご参照ください。

## コントローラーの接続

S08では、リアパネルのFOOT SWITCH/FOOT CONTROLLER端子に、別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)、フットコントローラー (FC7)を接続して、音色、音量、ピッチを始め、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。

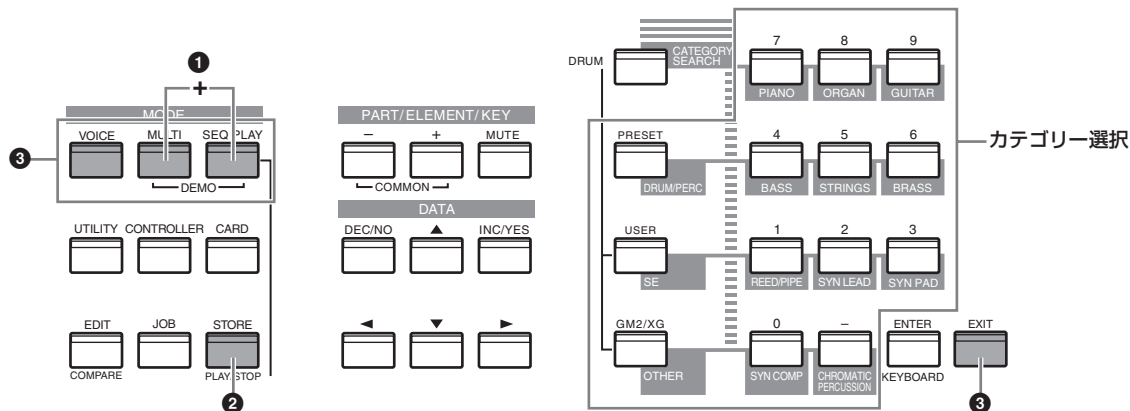
**NOTE** コントローラーの使い方についてはP.38をご参照ください。



# デモソングを聞いてみましょう

S08には、あらかじめデモンストレーション用のソングが内蔵されています。次の手順で再生してみましょう。

**NOTE** P.12の「ご使用前の準備」を参照して接続などのセットアップ作業を行ない、S08の音が出る状態にしてください。



❶ MULTIボタンとSEQ PLAYボタンを同時に押します。デモ画面に入り、自動的にデモソングの演奏が始まります。

## デモソングの選曲

デモソングの再生中に、カテゴリーを指定して、デモ曲の中から聞きたい曲を選曲することができます。テンキーまたは、メモリー (PRESET、USER、GM2/XG) ボタンを使ってデモソングのカテゴリーを指定します。

たとえば、テンキーの7(PIANO)を押すと、ピアノ曲の演奏が始まります。選曲をしない状態では、アンサンブル(OTHER)の曲が演奏されます。

**NOTE** 1つのカテゴリーに複数のデモ曲がある場合は、INC/DECボタンを使って前後の曲を選ぶことができます。

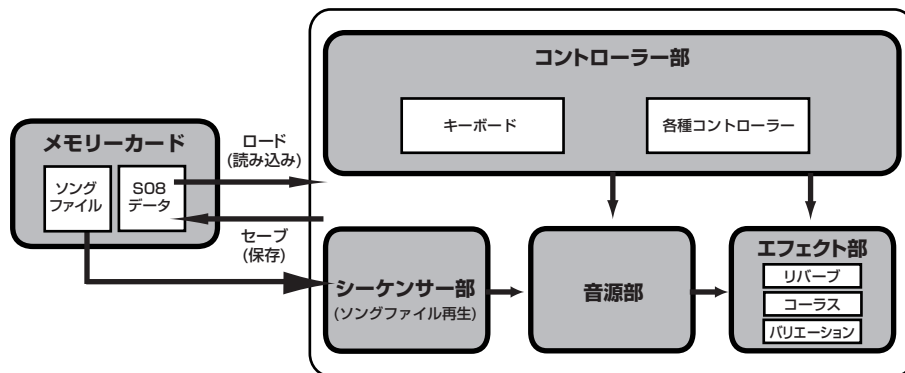
❷ PLAY/STOPボタンを押すと演奏が停止します。もう一度PLAY/STOPボタンを押すと続きから演奏が始まります。

❸ デモを終了する場合は、VOICEボタン、MULTIボタン、SEQ PLAYボタンまたはEXITボタンを押します。ボイスモード、マルチモード、シーケンスプレイモードまたは前回表示されていたモードに戻ります。

**NOTE** デモソングは演奏を止めるまで繰り返して演奏されます。

# S08の全体構成

S08は、次の図のようにいくつかのブロックから構成されます。



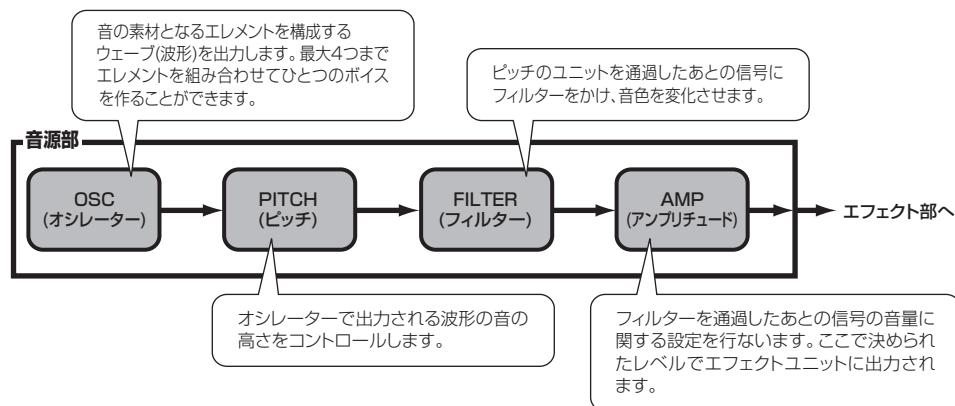


# コントローラー部

演奏を行なうキーボード、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールなどのコントローラーが用意されています(P.37)。キーボードは実際に音を出す装置ではなく、弾いた音の高さ(ピッチ)や強さなどの演奏情報を音源部に送信するための装置です。また、これと同様に各種コントローラーも、コントローラーを動かしたときの変化の情報を送信するための装置です。キーボードやコントローラーによる情報(MIDI情報)は、MIDI OUT端子を通じて外部MIDI機器へ出力することができます。

## 音源部

音源部は、キーボードの演奏や各種コントローラーによる演奏情報によって、実際に音を出す部分です。ボイスモードのあるエレメントを例にとると、音源部での信号の流れは次のようになっています。



## 音源(AWM2)とウェーブ(波形)について

AWM2(Advanced Wave Memory 2)は、ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする高品位なサウンドを再現することができます。また、リアルな再現性とどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

**NOTE** 一般的な楽器音(ノーマルボイス)だけでなく、リズム楽器(ドラムボイス)に関してもこのAWM2音源の中のウェーブ(サンプル)から作られるようになっています。ノーマルボイスとドラムボイスについて詳しくは、P.22をご参照ください。

## 最大同時発音数

S08の最大同時発音数は64音です。なお、実際に鍵盤を弾いたときのポリフォニーは、使用するウェーブやエレメントの数で異なってきます。たとえば、ボイスの同時発音数は、使ったエレメント数分だけ発音できる数が半減することになります。したがって、2つのエレメントを使ったボイスでは、鍵盤を弾いたときの最大同時発音数は32音ということになります。

## エフェクト部

音源部から出力された信号波形にさまざまな効果をかけ、音を加工する装置です。

エフェクトには、音に残響を与えるリバーブユニット(17リバーブタイプ)、音に広がりや厚みを与えるコーラスユニット(17コーラスタイプ)、積極的な音作りに活用できるバリエーションユニット(54タイプ)が用意されています。

**NOTE** エフェクトについて詳しくはP.46をご参照ください。

## カードドライブ/シーケンサー部

カードドライブは本体のデータをメモリーカードに保存したり、メモリーカード上のデータを本体に読み込む装置です(P.53)。

シーケンサー部は、メモリーカードに保存したソング(曲)ファイルを直接演奏する部分です(P.51)。

# パラメーターテーブル(PAGE付き)

各欄の数字は、LCD上のPAGEを表しています(取扱説明書参照ページを除く)。たとえば、EFFECT(エフェクト)のReverbSend(リバーブセンド)のパラメーターは、マルチパートエディットのPAGE 22、ノーマルボイスコモンエディットのPAGE 11、ドラムボイスキーエディットのPAGE 9の3つのページに存在していることがわかります。ボイスモードでの設定をマルチモードに移したい場合や、ボイスの設定を活かしたまま、さらにマルチで複雑にエディットしたい場合(フィルターなど)に、対応するPAGEを見つけることができます。取扱説明書の参照ページも記載されていますので、S08のパネル上で、現在選択中のモードやエディットの種類、PAGEを確認すれば、該当する説明をすばやく見つけることができます。

( ): パラメーター名や種類が異なるもの

パラメーターの種類	LCD表示(パラメーター名)	ボイスエディット				マルチエディット		ユーティリティ	コントローラー	取説説明書参照ページ
		コモン		エレメント/キー		コモン	パート			
		ノーマル	ドラム	ノーマル	ドラム					
GENERAL (ジェネラル)	Name (ネーム)	1	1			1				58, 62, 63
	Total Vol (トータルボリューム)	2				2	(2)			58, 63, 64
	Total Lvl (トータルレベル)	2		(3)	(1)					58, 59, 62
	Transpose (トランスポーズ)					3				63
	Rcv Ch (MIDI受信チャンネル)						6	(3)		64, 66
	NoteShift (ノートシフト)/Detune (デチューン)			(7)			7			59, 64
	Mono/Poly (モノ/ポリモード)	3					8			58, 64
	VelSnsDpt/Ofs (ベロシティセンシティビティデプス/オフセット)	4					(10)			58, 64
	Part Mode (パートモード)						9			64
	OrgKt (オリジナルキット)		2							62
	EFFECT (エフェクト)*	RevEF (リバーブエフェクトタイプ)					4			
リバーブパラメーター						5				63
Rev Return (リバーブリターン)						6				63
Reverb Pan (リバーブパン)						7				63
ChoEF (コーラスエフェクトタイプ)						8				63
コーラスパラメーター						9				63
Cho Return (コーラスリターン)						10				63
Chorus Pan (コーラスパン)						11				63
SndCho→Rev (センドコーラストリバーブ)		13				12				59, 63
VarEF (バリエーションエフェクトタイプ)		14				13				59, 63
バリエーションパラメーター		15				14				59, 63
VarConnect (バリエーションコネクション)						15				63
Var Return (バリエーションリターン)						16				63
Var Pan (バリエーションパン)						17				63
Snd Var→Rev (センドバリエーショントリバーブ)						18				63
Snd Var→Cho (センドバリエーショントゥコーラス)						19				63
MW VarCtl (MWバリエーションコントロールデプス)		16				20				59, 64
AC1 VarCtl (AC1バリエーションエフェクトコントロールデプス)		17				21				59, 64
ReverbSend (リバーブセンド)		11			9		22			59, 62, 65
ChorusSend (コーラスセンド)		12			10		23			59, 62, 65
Var Send (バリエーションセンド)							24			65
V EfBypass (ボイスエフェクトバイパス)							14		66	
VOICE (ボイス)	ボイスセレクト						1			64
MIX (ミックス)	Volume (ボリューム)	(2)		(3)	(1)	(2)	2			64
	Pan (パン)			(4)	(2)		3			59, 62, 64
	NtLmt-L/H (ノートリミットロー/ハイ)			(5)			4			59, 64
	VelLmt-L/H (ベロシティリミットロー/ハイ)			(6)			5			59, 64
TONE (トーン)	VelSnsDpt/Ofs (ベロシティセンシティビティデプス/オフセット)	(4)					10			58, 64
	Cutoff (カットオフ)/Resonance (レゾナンス)			(13)	(7)		11			60, 62, 64
	Attack/Decay/Release Tm (アタック/ディケイ/リリースタイム)						12			64
	PEG L/Tm (PEGレベル/タイム)						13			64
	Vib Rate/Depth/Delay (ビブラートレート/デプス/ディレイ)						14			64
CONTROLLER (コントローラー)*	Porta Sw/Time (ポルタメントスイッチ/タイム)	5					15			58, 65
	PB Range (ピッチバンドレンジ)	6					16			58, 65
	MW FitCtl (MWフィルターコントロール)	7					17			58, 65
	MW PMod (MW LFOピッチモジュレーションデプス)	8					18			58, 65
	MW FMod (MW LFOフィルターモジュレーションデプス)	8					18			58, 65
	MW AMod (MW LFOアンプリチュードモジュレーションデプス)	8					18			58, 65
	AC1 CCNo (AC1コントロールナンバー)						19		(8)	65, 67
	AC1 FtCtl (AC1フィルターコントロール)	9					20			58, 65
	AC1 FMod (AC1 LFOフィルターモジュレーションデプス)	10					21			58, 65
	AC1 AMod (AC1 LFOアンプリチュードモジュレーションデプス)	10					21			58, 65
OSC/MIX (オンレター/ミックス)	Element Sw (エレメントスイッチ)			1						59
	ウェーブナンバー			2						59
	Level (レベル)	(2)	(3)	3	1	(2)	(2)			59, 62
	Pan (パン)			4	2		(3)			59, 62, 64
	NtLmt-L/H (ノートリミットロー/ハイ)			5			(4)			59, 64
	VelLmt-L/H (ベロシティリミットロー/ハイ)			6			(5)			59, 64
	Alt.Group (オルタネートグループ)				3					62
	Key Assign (キーアサイン)				4					62
	RxNoteOff/On (レシーブノートオフ/オン)				5					62

パラメーターの種類	LCD表示(パラメーター名)	ボイスエディット				マルチエディット		ユーティリティ	コントローラー	取説説明書参照ページ
		コモン		エレメント/キー		コモン	パート			
		ノーマル	ドラム	ノーマル	ドラム					
PITCH (ピッチ)	NoteShift (ノートシフト)/Detune (デチューン)			7			(7)			59, 64
	PchSciSns (ピッチスケールリングセンシティブィティ)			8						59
	PchSciCN (ピッチスケールリングセンターノート)			8						59
	PEG R (PEGレート)			9						59
	PEG L (PEGレベル)			10						59
	PEGSclSns (PEGスケールリングセンシティブィティ)			11						60
	PEGSclCN (PEGレートスケールリングセンターノート)			11						60
	PEGRtVel (PEGレートベロシティセンシティブィティ)			12						60
	PEGLvVel (PEGレベルベロシティセンシティブィティ)			12						60
	PitchCors/Fine (ピッチコース/ファイン)				6					62
	FILTER (フィルター)	Cutoff (カットオフ)/Resonance (レゾナンス)			13	7		(11)		
CutoffVel (カットオフベロシティセンシティブィティ)				14						60
ResoVel (レゾナンスベロシティセンシティブィティ)				14						60
FitSciFlag (フィルターカットオフスケールリングフラッグ)				15						60
Fit BP1~4 (フィルターカットオフスケールリングブレイクポイント1~4)				16						60
Fit Of1~4 (フィルターカットオフスケールリングオフセット1~4)				17						60
FitSciSns (フィルターカットオフスケールリングセンシティブィティ)				18						60
FitVelCrv (フィルターカットオフスケールリングベロシティセンシティブィティ)				18						60
FEG R (FEGレート)				19						60
FEG L (FEGレベル)				20						60
FEGSclSns (FEGレートスケールリングセンシティブィティ)				21						60
FEGAtkVel (FEGアタックレートベロシティ)				22						60
FEGOthVel (FEGアザーレートベロシティ)				22						60
AMP (アンプリチュード)		AEG R (AEGレート)			23					
	AEG L (AEGレベル)			24						61
	AEGSclSns (AEGスケールリングセンシティブィティ)			25						61
	AEGLvVel (AEGレベルベロシティセンシティブィティ)			26						61
	AEGAAtkVel (AEGアタックベロシティセンシティブィティ)			26						61
	LvlSciFlag (レベルスケールリングフラッグ)			27						61
	Lvl BP1~4 (レベルスケールリングブレイクポイント1~4)			28						61
	Lvl Of1~4 (レベルスケールリングオフセット1~4)			29						61
	LvlSciSns (レベルスケールリングセンシティブィティ)			30						61
	KeyonDelay (キーオンディレイ)			31						61
	EG Attack/Decay1/Decay2 (EG Attack/Decay1/Decay2 レート)				8					62
LFO (ローフリークエンシーオシレーター)	LFO Wave (LFOウェーブ)			32						61
	LFO Phase (LFOフェーズインシヤライズ)			32						61
	LFO Speed (LFOスピード)			33						61
	LFO PMod (LFOピッチモジュレーションデプス)			34						61
	LFO FMod (LFOフィルターモジュレーションデプス)			34						61
	LFO AMod (LFOアンプリチュードモジュレーションデプス)			34						61
	PLFODelay (ピッチLFOディレイ)			35						61
	PLFO Fade (ピッチLFOフェードタイム)			35						61
TG (トーンジェネレーター)	MasterTune (マスターチューン)							1		66
MIDI CHANNEL (MIDIチャンネル)	Device No (デバイスナンバー)							2		66
	Rcv Ch (ボイスモードMIDI受信チャンネル)						(6)	3		66
	Trans Ch (MIDI送信チャンネル)							4		66
	Thru Port (スルーポート)							5		66
								6		66
MIDI FILTER (MIDIフィルター)	RxPgmChng (プログラムチェンジ受信オン/オフ)							7		66
	RxBankSel (バンクセレクト受信オン/オフ)							8		66
	TxPgmChng (プログラムチェンジ送信オン/オフ)							9		66
	TxBankSel (バンクセレクト送信オン/オフ)							10		66
SEQ SETUP (シーケンサーセットアップ)	Sync (シンク)							11		66
	Seq Ctl (シーケンサーコントロール)							12		66
MIDI SETUP (MIDIセットアップ)	Local Sw (ローカルスイッチ)							13		66
	HostSelect (ホストセレクト)									66
CTRL ASSIGN (コントローラーアサイン)	MWTxCtlNo (MW送信コントロールナンバー)								1	67
	FCTxCtlNo (FC送信コントロールナンバー)								2	67
	FSTxCtlNo (FS送信コントロールナンバー)								3	67
KEYBOARD (キーボード)	Kbd Trans (キーボードトランスポーズ)								4	67
VELOCITY (ベロシティ)	Vel Curve (ベロシティカーブ)								5	67
	Fixed Vel (フィックスベロシティ)								6	67
CTRL SETUP (コントローラーセットアップ)	Ctl Reset (コントローラーリセット)								7	67
	AC1 CCNo (AC1コントロールナンバー)						(19)		8	65, 67

**NOTE** 同じパラメーター名でも、モードによってパラメーターの種類や設定できる値が異なるものがあります。

**NOTE** リバースパラメーター / コーラスパラメーター / バリエーションパラメーターリストについては、別冊データリストをご参照ください。

**NOTE** ジョブについては、P.48をご参照ください。カードモードについては、P.53をご参照ください。

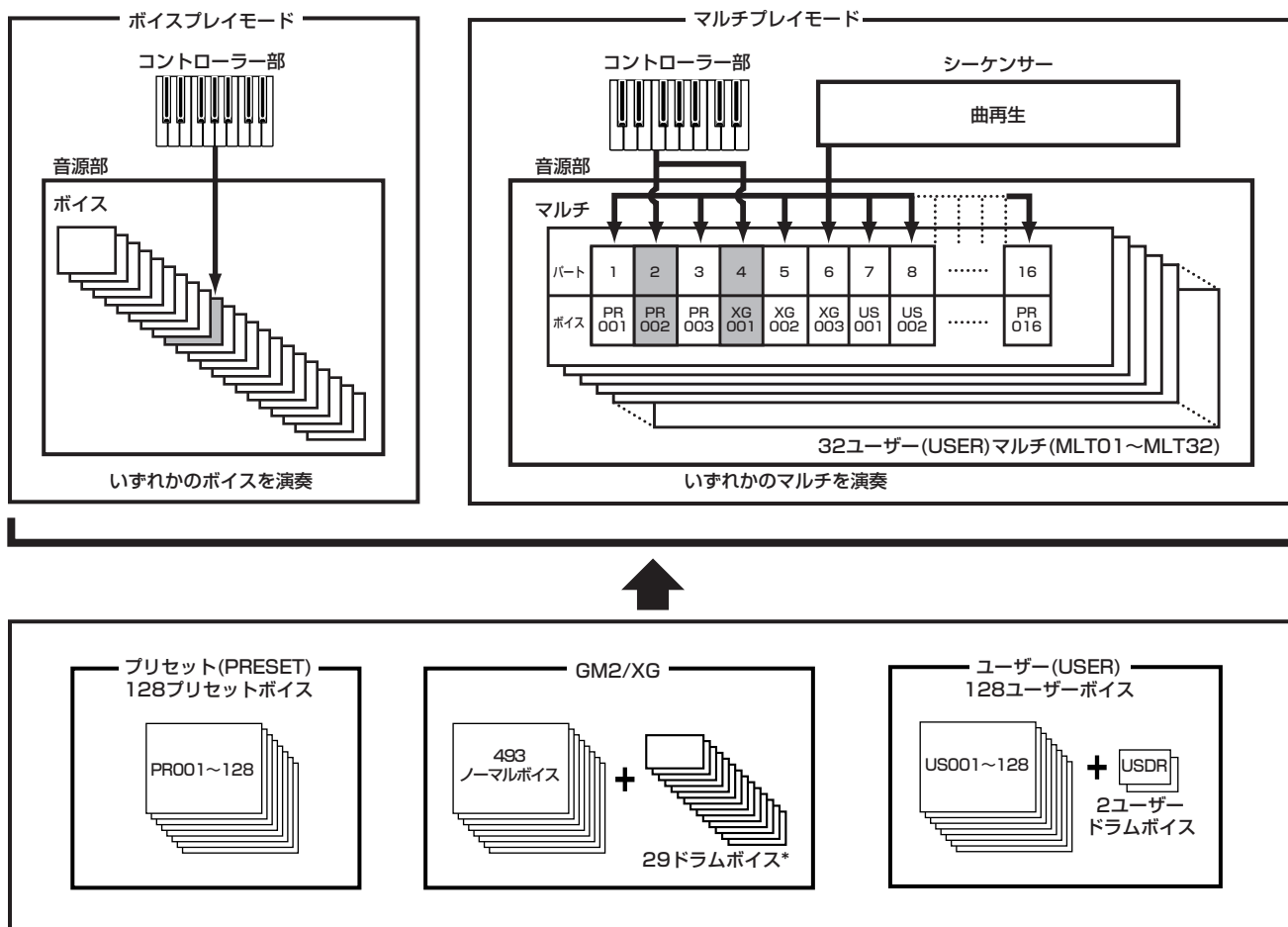
\* マルチモード時は、ボイスコモンのエフェクト/コントローラーの設定は無効となり、マルチの設定が有効となります。ボイスモード時のバリエーションエフェクト/コントローラーの設定は、マルチジョブ(P.49)の機能を使ってマルチにコピーすることができます。

# ボイスとマルチ

## メモリー構成

ボイスとは、さまざまなパラメーターの設定によって作られたS08の音色(楽器音)のことを意味します。ボイスプレイモードでは、いずれか1つのボイスを選んで演奏することができます。また、マルチプレイモードでは、パートごとに別々のボイスを選んで、シーケンサーなどを使って複数のボイス(パート)を同時に鳴らすことができます。

ボイスは、本体内のメモリー (PRESET、USER、GM2/XG)に収められています。  
マルチは、本体内のメモリー (USER)に収められています。



\* XG121~128のドラムボイスはS08固有のドラムキットです。

**NOTE** 493 (GM2/XG)+128 (Preset)種類のノーマルボイスと29種類のドラムボイスがあらかじめ用意されています。なお、オリジナルのボイスを作成した場合、ノーマルボイスの場合は128種類まで、ドラムボイスの場合は2種類まで、それぞれユーザーメモリーに保存することができます(P.50)。

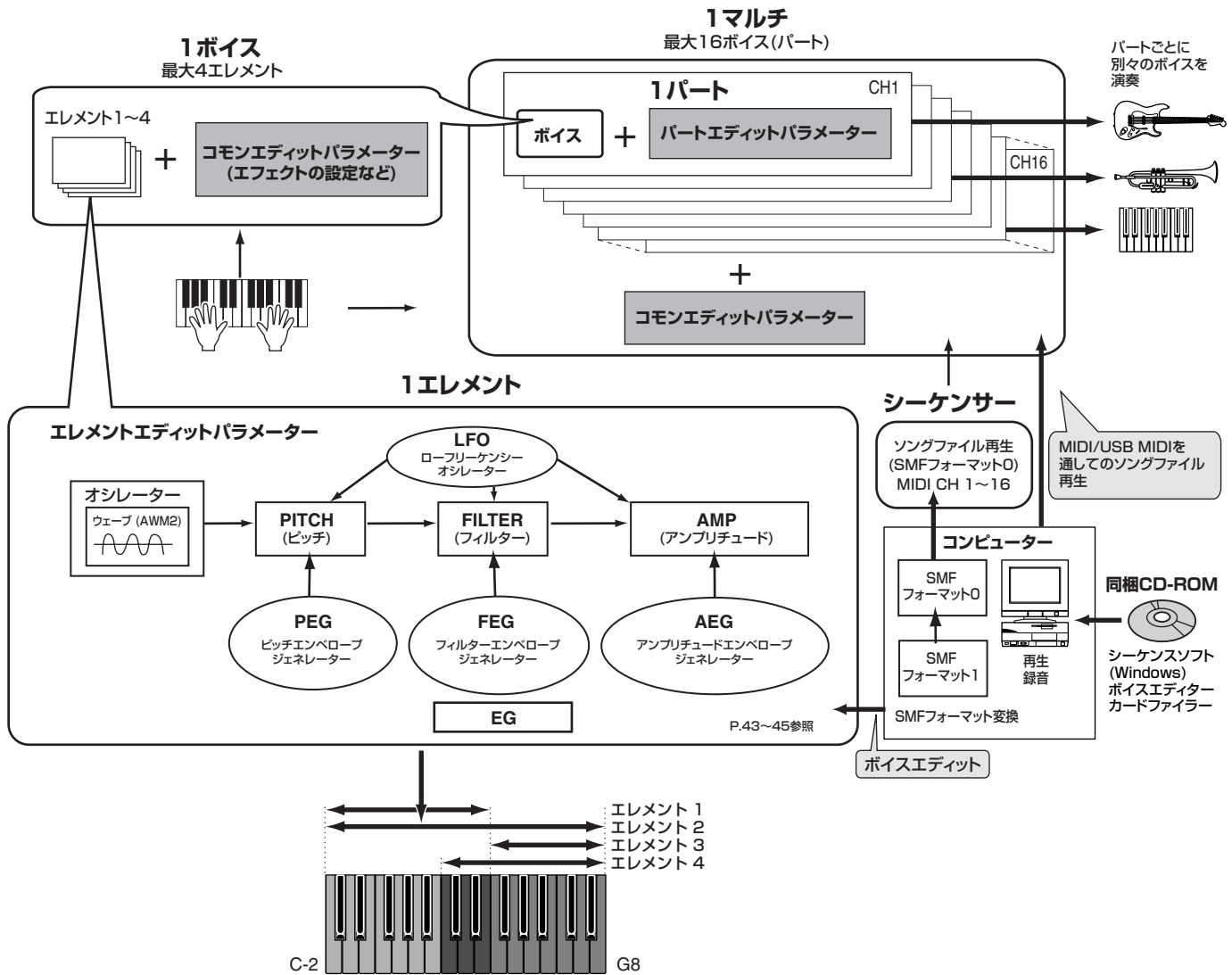
# ボイス/エレメントとマルチの構成

## ボイスとエレメント

1つのボイスは、最大4つのエレメントを組み合わせで作ります。エレメントはウェーブを基につくられ、それ自体が音色(楽器音)として使用できるクオリティの高いものです。これにより4つの楽器音を重ねて演奏するなど、豊かな表現を可能にします。発音鍵域の設定によっては、マルチを設定することなく、鍵盤をスプリットして右手と左手で別々の楽器音を鳴らす(P.42)といった演奏もできます。

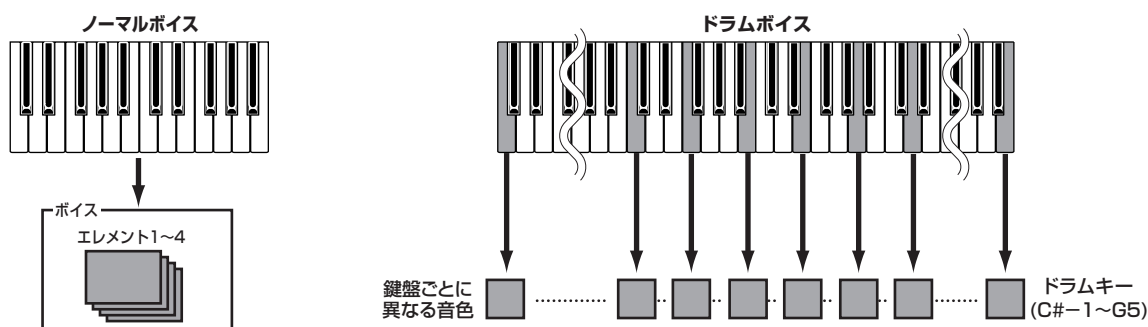
## マルチ

1つのマルチは、ノーマルボイスやドラムボイスのパート(パート1~16)を1つの音色セットとしてまとめたものです。各パートに別々のボイスとMIDIチャンネルを設定することにより、シーケンサーやコンピューターなどを使って、複数パートを使ったアンサンブル演奏が行なえます。また、2つのパートのボイスを重ねて鳴らしたり、発音鍵域の設定によっては鍵盤をスプリットして右手と左手で別々のボイスを鳴らす(P.34)など、マルチを使った鍵盤演奏も行なえます。



# ノーマルボイスとドラムボイス

ボイスは、ノーマルボイスとドラムボイスの2つのタイプに分けられます。ノーマルボイスは、通常のキーボード演奏を行なうために使用する音色のことです。また、ドラムボイスは、リズムセクションを演奏するために用意された打楽器音を中心としたさまざまな音色のことです。なお、ドラムボイスの中には効果音のセット(SFX Kit)も用意されています。



**NOTE** ドラムキーごとに異なるプリセットウェーブを割り当てることはできません。

**NOTE** Part Mode(MULTI PART EDIT PAGE 9)で、パートごとにノーマルボイスとドラムボイスのどちらを使用するかを選択します。

## パートモードの設定(マルチパート エディット PAGE 9)

### norm(ノーマルボイス)

ノーマルボイスがアサインされているパートに使用します。

### drum(ドラムボイス)

ドラムボイスがアサインされているパートに使用します。

### drumS1/2(ドラムセットアップ1/2)

市販の曲を再生する場合に使用します(自動的に切り替わります)。

**NOTE** norm以外が設定されているパートをドラムパートと呼びます。

**NOTE** ドラムボイスエディットで設定した内容を有効にするには、ここでの設定を"drum" にしてください。

**NOTE** 外部シーケンサー使用時に、XGシステムオンを受信するとパート10に"drumS1" が設定されます。ドラムボイスエディットで設定した内容を使用するには、曲データの中に、Part Mode=Drum のメッセージ(下記)を入れてください。詳しくは、別冊データリストのMIDIデータフォーマットをご参照ください。  
FO 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn=パートナンバー)(16進数)

#### ノーマルボイスが選択されているパート専用の機能(マルチ)

パラメーター	マルチエディット PAGE	参照ページ
Transpose	COMMON 3	P.63
Mono/Poly	PART 8	P.64
Porta Sw	PART 15-1	P.65
PortaTime	PART 15-2	P.65

# ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)

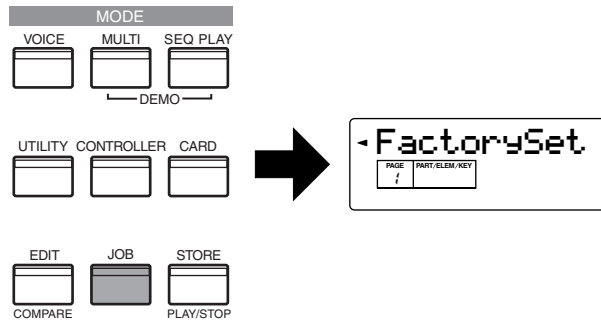
S08では、あらかじめ工場出荷時に、プリセットボイス以外のボイス(ユーザーメモリー)、マルチ、システムなどの設定が行なわれた状態になっています(ファクトリーセット)。

一度、何らかのエディット操作や変更操作を行なうと、これらの設定は書き換えられ、ファクトリーセットの設定は失われてしまうことになります。

(必要に応じて)次の操作で工場出荷時と同じ状態に戻すことができます。

**!** ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイスやマルチの設定内容がすべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってメモリーカードやコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

**① ユーティリティモード(P.24)の状態ではJOBボタンを押すと、ファクトリーセット画面が表示されます。**



**② ENTERボタンを押すと、実行の確認を求める画面が表示されます。操作を中止する場合はNOボタンを押します。**

**③ INC/YESボタンを押すとファクトリーセットが実行され、Completed! が表示されると終了します。**

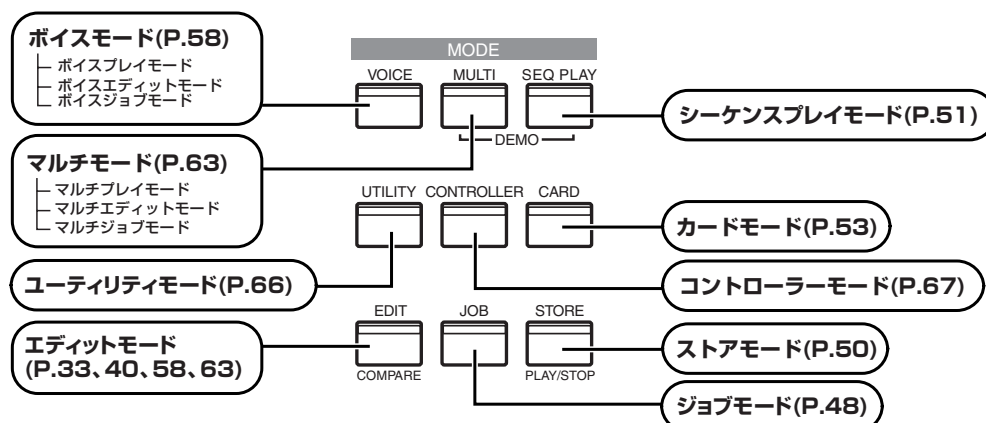
**④ EXITボタンを押すと、ユーティリティモードに戻ります。**

# 基本操作

ここでは、モードの構成と画面の見かた、基本操作方法などを説明します。

## 各モード

S08では、多彩な機能を効率よく使い分けられるようにさまざまなモードが用意されています。



## モード一覧

状態	PLAY	EDIT(ランプ点灯。 コンペア時は点滅)	JOB (画面に表示)	STORE (画面に表示)	設定する項目
VOICE(ランプ点灯)	P.29	P.40	P.48	P.50	ボイスの演奏/編集/作業/記憶など
MULTI(ランプ点灯)	P.32	P.33, 63	P.48	P.50	マルチの演奏/編集/作業/記憶など
SEQ PLAY(ランプ点灯。プレイ時は、 点滅)	P.51		P.52		メモリーカード上のソングファイルを再生。 チェーン(連続再生)の設定
UTILITY(画面左 ◀マーク上点灯)			P.23		本体のシステム全体に関する設定(P.66)
CARD(画面左 ◀マーク上下点灯)					データの保存/読み込み(P.54)
CONTROLLER(画面左 ◀マーク下 点灯)					コントローラーの設定(P.37, 67)
用途	演奏を行なう	作成/編集を行なう	イニシャライズや コピーなどエディット 作業をサポート	作成/編集した内容を本 体のメモリーにストア (記憶)	

**NOTE** エディットモードに入る前に、エディットしたいボイス/マルチをあらかじめ選んでおくことが必要です。すべてのパラメーターは、ボイス/マルチ単位で設定し、ストア(記憶)することができます。

パラメーター(機能)は、ボイス(マルチ)ごとに働いたほうが使いやすいパラメーターと、すべてのボイス(マルチ)に共通で働いたほうが使いやすいパラメーターにに分けられます。前者をボイス/マルチエディットで設定し、後者をユーティリティモードで設定します。ユーティリティの設定は、ボイスやマルチと一緒にメモリーカードにセーブ(保存)することができます。

## 各モードの選択

大きく分けて、ボイス、マルチ、シーケンサープレイモードの3つのプレイモード(演奏に関するモード)があります。それらのモードを選ぶにはそれぞれのMODE ボタンを使います。

ボイス/マルチプレイモードの下の階層には、それぞれのエディットモードやジョブモードが置かれています。エディットモードやジョブモードは、各プレイモードの状態ではEDITボタンやJOBボタンを押すことにより選ぶことができます。

また、ボイス/マルチモードの状態ではSTOREボタンを押すと、それぞれのストアモードに入ります。

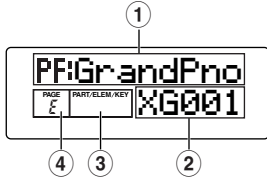
その他に、システムやMIDIに関する設定を行なうユーティリティモード、コントローラーに関する設定を行なうコントローラーモード、メモリーカードに関する設定や操作を行なうカードモードがあります。

UTILITYボタンでユーティリティモードに、CONTROLLERボタンでコントローラーモードに、CARDボタンでカードモードに入ります。他のMODEボタンまたはEXITボタンを押すと、そのモードを抜けます。

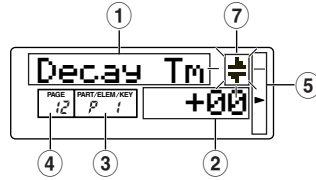


# 画面の見かた

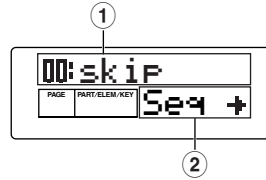
ボイスモード  
(ボイスプレイモードの例)



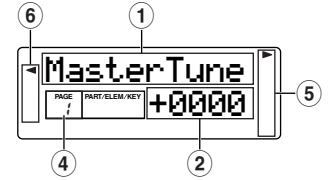
マルチモード  
(マルチパートエディットの例)



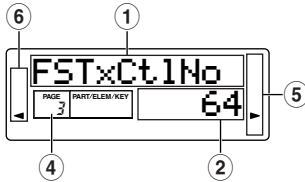
シーケンスプレイモード



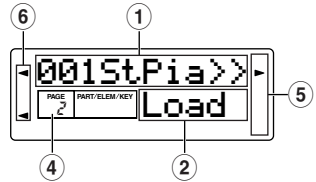
ユーティリティモード



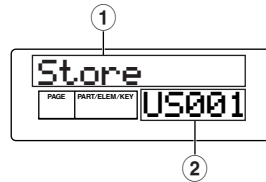
コントローラーモード



カードモード(ロードの例)



ストアモード



モード	①(上段: 10文字)	②(下段: 5文字)	③(PART/ELEM/KEY)
	主な内容		
<b>ボイスモード</b>			
ボイスプレイ(P.29)	ボイスのカテゴリ (P.50)とネーム	ボイスメモリーの種類/ボイスナンバー PR=プリセット、US=ユーザー、XG=GM/XG、 GM=GM2、USDR=ユーザードラム、BK=バンク、 BKsfx=バンクSFX、BK dr=バンクドラム、 GM dr= GM2ドラム	
ボイスエディット(P.40、58)	パラメーター名(まれに設定値)	設定値(まれにパラメーター名)	EC=コモンエディット状態 E1~E4=エレメントエディット状態 エディット中のエレメントを表示 (ミュート時は点滅)
ボイスジョブ(P.48)	ジョブ名	設定値/コピー元のエレメント/ドラムキー	コピー先のエレメント/ドラムキー
<b>マルチモード</b>			
マルチプレイ(P.32)	マルチのカテゴリ (P.50)とネーム	マルチ(MLT)ナンバー	ミュート対象のパート(ミュート時は点滅)
マルチエディット(P.33、63)	パラメーター名(まれに設定値)	設定値(まれにパラメーター名)	PC=コモンエディット状態 P1~P16=パートエディット状態 エディット中のパートを表示 (ミュート時は点滅)
マルチジョブ(P.48)	ジョブ名	設定値/コピー元のパート	コピー先のパート
<b>シーケンスプレイモード</b>			
シーケンスプレイ(P.51)	チェンステップナンバー / 設定値(ソングファイル)	パラメーター名/テンポ	
シーケンスプレイジョブ(P.52)	ジョブ名		
<b>その他のモード</b>			
ユーティリティ (P.66)	パラメーター名	設定値	
ユーティリティジョブ(P.23)	ジョブ名		
コントローラー (P.37、67)	パラメーター名	設定値	
カード(P.53)	ファイルネーム/ 設定値(ボイスネーム)	機能名	
ストア(P.50)	Store= スタモード状態	ストア先/US=ユーザー、USDR=ユーザードラム、 MLT= マルチ	

**NOTE** 表示されるメッセージについては、P.78をご参照ください。各パラメーターについては、P.58をご参照ください。

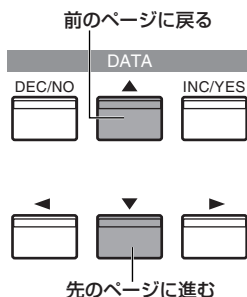
- ④ そのモードでのPAGEナンバー。E=エディット(編集)作業がストア(保存)されていない状態(P.50)
- ⑤ 表示されているパラメーターの種類を指示(P.26)
- ⑥ ユーティリティ、コントローラーモード時にそれぞれを指示。カードモード時は両方点灯
- ⑦ そのページに続く画面があるときに表示。◀▶ ボタンで移動(P.26)

# 画面の選択

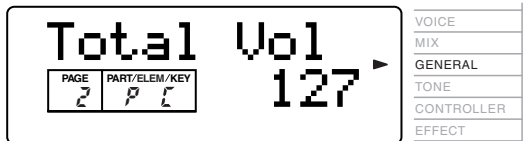
各モード内で必要な設定画面を選択したり、他のページや階層に移動したりするために、▲▼ボタンや◀▶ボタン、+/-ボタン、EXITボタンを使用します。

## ▲▼ボタン

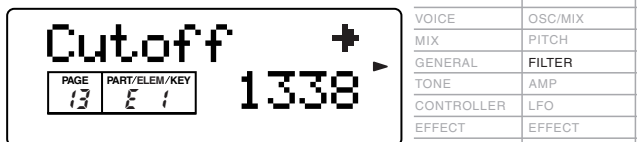
多くのモードは複数のページで構成されています。各ページを切り替えるために ▲▼ ボタンを使用します。



各ページを選ぶと画面の右端に▶マークが表示され、LCDのすぐ右側に印刷されたパラメータリストと対応させることで、現在表示されているパラメータのタイプを知ることができます。たとえば、マルチエディットモードでパートコモンパラメータのトータルボリュームを設定する画面を表示させている場合、次のような位置に▶マークが表示され、このパラメータがジェネラルのタイプであることを示します。

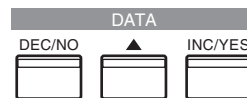
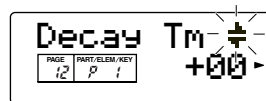


また、ボイスエディットモードでエレメントのカットオフを設定する画面を表示させている場合、次のような位置に▶マークが表示され、このパラメータがフィルターのタイプであることを示します。



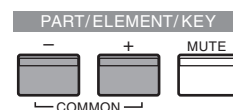
## ◀▶ボタン

あるページが複数の画面で構成されている場合があります。このようなページでは、画面の右上に下図のような↔マークが表示されます。そのページの続きの画面を表示させるために◀▶ボタンを使用します。現在の画面がそのページの最初の画面の場合は→マークが表示され、右側に続きの画面があることを示します。また、途中の画面の場合は↔マークが表示され、そのページの左右に画面があることを示します。最後の画面になると←マークが表示され、これ以上右側には画面がないことを示します。そのほか、ボイスネームを設定する場合など、画面上で値を設定する位置を選ぶためにも使用します。



## +/-ボタン

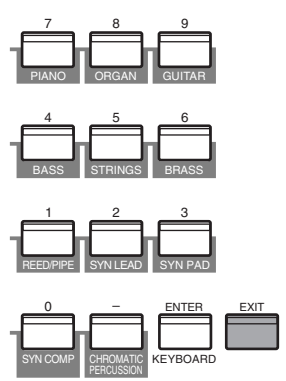
マルチエディットモードでは各パートを選ぶために使用します。また、-ボタンと+ボタンを同時に押すと、コモンパラメータの設定画面に切り替えることができます。ボイスエディットモードでは各エレメントを選ぶために使用します。また、-ボタンと+ボタンを同時に押すと、コモンパラメータの設定画面に切り替えることができます。



**NOTE** マルチエディットモードやボイスエディットモードのパラメータやページ構成について詳しくは、リファレンス編の各モード説明をご参照ください。

## EXIT(イグジット)ボタン

EXITボタンは、1つ前の階層の画面に戻るためのボタンです。



**NOTE** EXITボタンにはその他の役割もありますが、それらの使用方法についてはそれぞれの機能説明の中でご確認ください。

## 設定値の入力

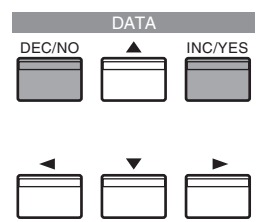
INC/YESボタンやDEC/NOボタンを使って少しずつ値を変更するか、テンキーとENTERボタンを使ってダイレクトに任意の値を入力します。また、データダイアルを使うと、値を連続的に変更できます。

### 入力位置の移動

ボイスネームなど複数の設定場所があるパラメーターの場合、◀▶ボタンで設定位置を選んで値を設定します。選んだ入力位置の値を設定することができます。

## INC/YESボタン、DEC/NOボタン

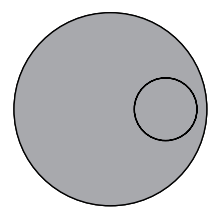
現在表示されているパラメーター値を変更します。INC/YESボタンを押すたびに値が1つずつ増加し、DEC/NOボタンを押すたびに値が1つずつ減少します。どちらのボタンも押し続けることによって値が連続的に変化します。また、ジョブやストア操作などの実行の確認表示で、YES(はい)/NO(いいえ)を決定する際に使用します。



**NOTE** INC/YESボタンを押しながらDEC/NOボタンを押すたびに値を10ずつ増やすことができます。DEC/NOボタンを押しながらINC/YESボタンを押すたびに値を10ずつ減らすことができます。

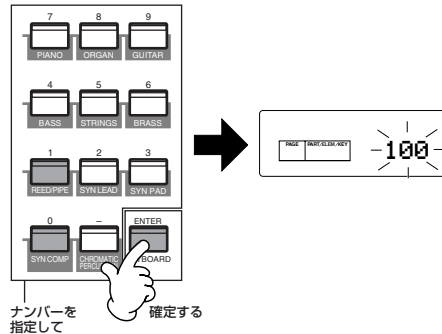
## データダイアル

現在表示されているパラメーター値を連続的に変更できます。右に回すと値が増加し、左に回すと値が減少します。



# テンキー、ENTERボタン

テンキーで現在表示されているパラメーター値を指定し、**ENTER**ボタンを押して確定します。たとえば、値を「100」に設定したい場合、まず、テンキーを「1」、「0」、「0」と押します。この時点ではパラメーターが点滅表示になっています。続けて、**ENTER**ボタンを押して値を確定します。



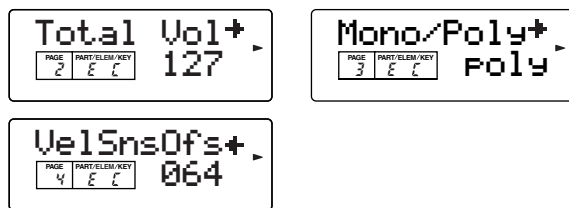
## テンキーや鍵盤を使った設定値の入力(数字と設定の対応)(EDIT時)

パラメーター	ENTER+鍵盤 (ノートナンバー入力)	テンキーによる数字の入力								
		0	17	18	1~63	64	65~128	96/97	98	129-130
Pan(ノーマルボイス)		Scale: 鍵盤の位置			L63(左端)~ L01	C(センター)	R01~ R63(右端)			
Pan(ドラムボイス/マルチ)		Rnd: ランダム			L63(左端)~ L01	C(センター)	R01~ R63(右端)			
NtLmt-L/H	最高音/最低音									
PchScIcN	基準ピッチ									
PEGSclCN	基準ピッチ									
Flt BP1-4	ブレイクポイント									
Lvl BP1-4	ブレイクポイント									
Alt.Group		off								
Reverb/Chorus/Var Pan		L63(左端)			L63(左端)~ L01	C(センター)	R01~ R63(右端)			
Device No			all	off						
Rcv Ch			omni							
FSTxCtlNo		off						PCInc PCDec	PLAY/ STOP	
Load(ユーザーボイス)		all			ノーマル1~128					ユーザー ドラム1/2
テンポ(シーケンスプレイ)		初期テンポ								

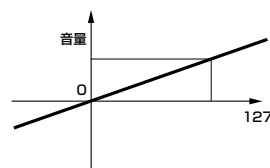
### 設定値のタイプについて(絶対値と相対値)

各パラメーターの値には、数値で設定するもの、名前や文字が表示され、その中から選択して設定するものなど、さまざまなタイプがあります。また、値が絶対値である場合と、ある値に対する相対値となる場合があります。

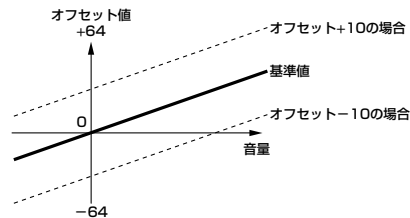
たとえば、次の画面のTotal Vol(トータルボリューム)の設定値は、0~127の数値の中から目的の値を設定するタイプです。また、次の画面のMono/Polyの設定値は、「Mono」や「Poly」といった、複数候補の中からいずれか1つを選んで設定するタイプです。これらはいずれも絶対値であり、1.のグラフのようにある一定の数値がそのまま設定値となるタイプです。これとは別のタイプで、2.のグラフのように何らかの値を基準にして相対的にプラス/マイナスされる値があります。このような値は、パラメーター上ではオフセット値などと呼ばれ、おもにペロシティ値などの変動的な値に対して用いられます。その他変化の割合をパーセンテージで指定するものもあります。



#### 1. トータルボリュームの設定(絶対値)



#### 2. ペロシティセンシティブィティオフセット(相対値)



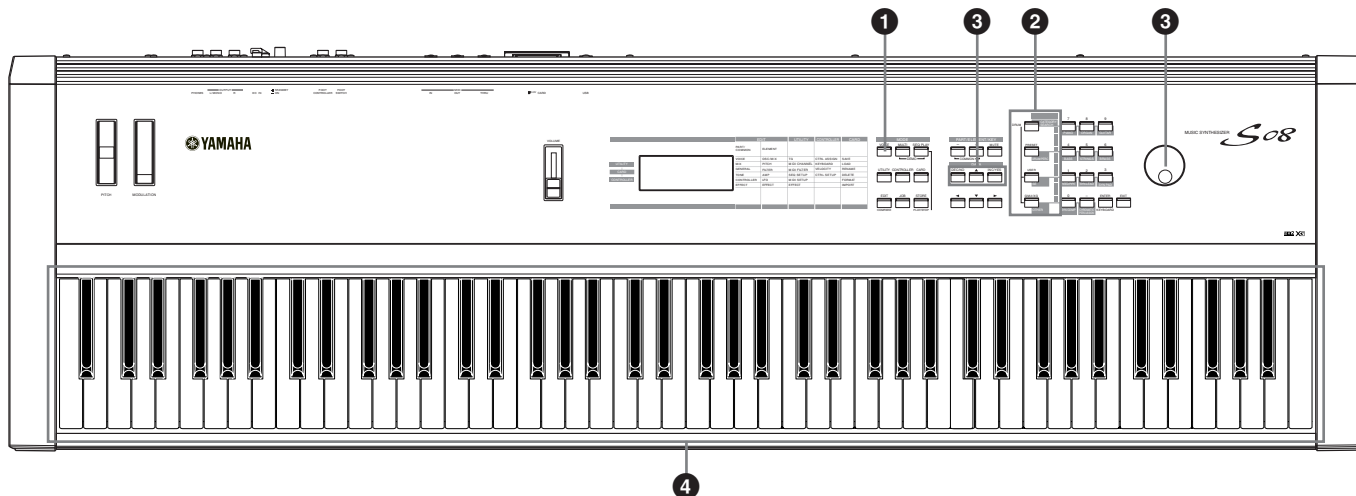
## 音色(ボイス=楽器音)を選択して演奏してみましょう

ボイスプレイモードでは、あらかじめ作成したボイスプログラムの中から好きなものを選んで、演奏することができます。

**NOTE** ボイスについては、P.20、21をご参照ください。ボイスの一覧は、データリストをご参照ください。

**NOTE** ボイスは本体内のUSER(インターナル)メモリー(P.20)に128種類ストア(記憶)することができます。これらのボイスに関する設定は、ボイスエディットモードで行ないます(P.40、58)。

ここでは、実際にいくつかのボイスの音を試してみましょう。



### ① VOICEボタンを押します。

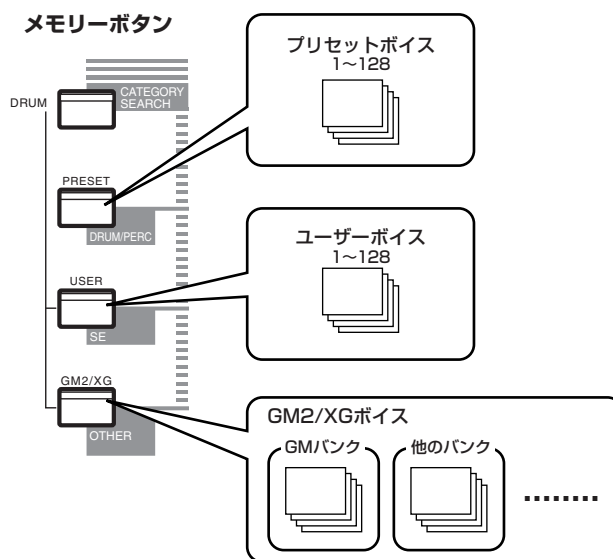
VOICEボタンのランプが点灯し、ボイスプレイモードに入ります。次のディスプレイが表示されます。



この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在ディスプレイ上に表示されているボイスの音が出ます。

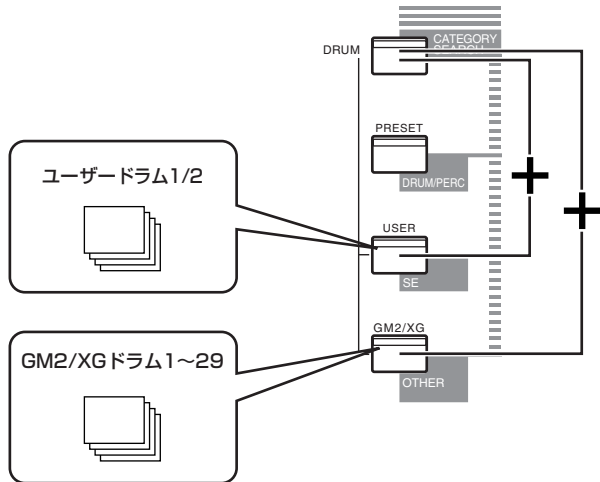
### ② メモリーボタンを押してボイスメモリーを選びます。

ノーマルボイス(P.22)に関しては、PRESET(プリセット)、USER(ユーザー)、GM2/XGの3つのメモリーがあります。それぞれのボイスは、右図のように各メモリー内に収納されています。さらに GM2/XG メモリーの中では複数のバンクに分けられています。



ドラムボイス(P.22)に関しては、USER(ユーザー)、GM2/XGの2つのメモリー内の別の場所にあります。次のような方法で指定します。

- ユーザードラム(USDR1/USDR2)のメモリーを選ぶ  
**DRUM**ボタンを押しながら**USER**ボタンを押すと、ユーザードラムボイス用のメモリーが指定されます。
- GM2/XGドラムのメモリーを選ぶ
- XG SFX Kitのメモリーを選ぶ  
**DRUM**ボタンを押しながら**GM2/XG**ボタンを押すと、GM2/XGドラムボイスとXG SFX Kit用のメモリーが指定されます。



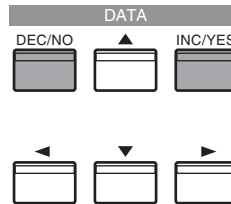
**NOTE** PRESETメモリーにはプリセットボイスが入っています。また、GM2/XGメモリーにはバンク1にGM音色配列でXGボイスが置かれ、さらにバンク別にさまざまなGM2/XGボイスが入っています。USERメモリーには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのボイスが入っています。USERメモリーのボイスは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作で、いつでも元に戻すことができます。

**NOTE** ここでの設定は**ENTER**ボタンを押してはじめて確定されます。

### ③ ボイスナンバーを選びます。

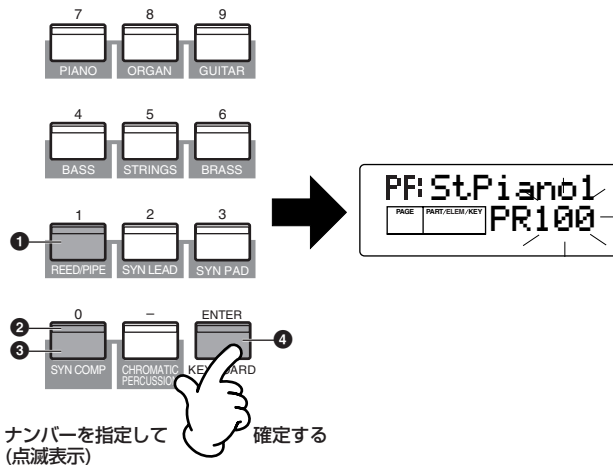
#### INC/YESボタン、DEC/NOボタンを使って選ぶ

**ENTER** ボタンを押してメモリーを確定してから **INC/YES** ボタンを押すと、次のナンバーのボイスを呼び出すことができます。また、**DEC/NO** ボタンを押すと、前のナンバーのボイスを呼び出すことができます。



#### テンキー、ENTERボタンを使って選ぶ

まず、テンキーを使って任意のボイスナンバーを指定し、次に**ENTER**ボタンを押して確定します。たとえば、ボイスナンバー「100」を選びたい場合、テンキーを「1」、「0」、「0」と押します。この時点ではナンバーが点滅表示になっています。続けて、**ENTER**ボタンを押してナンバーを確定します。

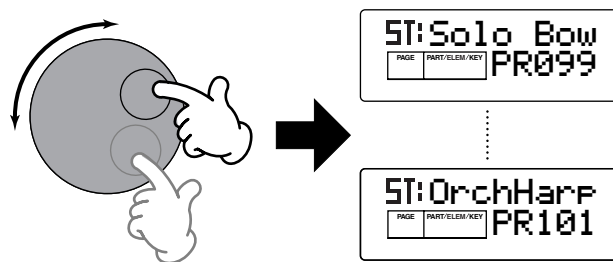


ナンバーを指定して (点滅表示) 確定する

**NOTE** 1桁または2桁のナンバーを指定する場合、「001」、「010」のように3桁で入力する必要はありません。たとえば、ボイスナンバー「3」を選びたい場合、まず、テンキーを「3」と押して**ENTER**ボタンを押します。

#### データダイヤルを使って選ぶ

**ENTER** ボタンを押してメモリーを確定し、データダイヤルを右へ少し回すと、次のナンバーのボイスを呼び出すことができます。左へ少し回すと、前のナンバーのボイスを呼び出すことができます。

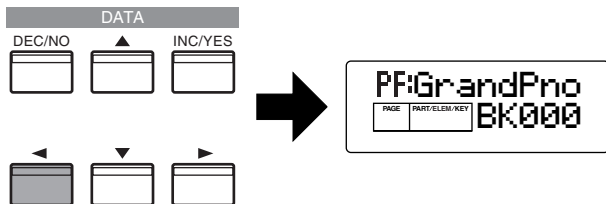


## ④ 鍵盤を弾くと選んだボイスの音が出ます。その他のボイスも試してみましょう。

### GM2/XGバンクの指定

GM2/XGボイスは、複数のバンクに分かれて収納されています。GM2/XGメモリーで各バンクを選ぶことにより、さらに多彩なサウンドを楽しむことができます。バンクの切り替えは、次の要領で行ないます。

- ① (GM2/XGメモリーが選ばれている状態で) ◀ボタンを使って、BK(バンクセレクト)画面を表示させます。



- ② INC/YESボタンやDEC/NOボタンまたはデータダイヤルを使って、任意のバンクセレクトナンバーを指定します。

### GM2/XGバンク

ノーマルボイス

Display	MSB	LSB
BK000	0	0
BK001	0	1
↓	↓	↓
BK101	0	101
BKsfx	64	0
GM000	121	0
↓	↓	↓
GM009	121	9

ドラムボイス

Display	MSB	LSB
BKsfx	126	0
BKdr	127	0
GMdr	120	0

これで、バンクが切り替わりますので、◀▶ボタンを使ってGM2/XG画面に戻り、使いたいボイスナンバーを指定します。

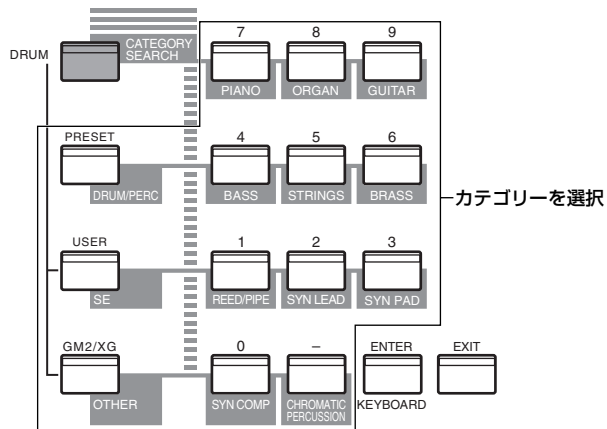
**NOTE** バンクの種類について詳しくは、別冊データリストのボイスリストをご参照ください。

### カテゴリーサーチを使う方法

カテゴリーサーチ機能とは、特定のボイスカテゴリーを指定して、そのカテゴリー内のボイスだけをすばやく探し出すことができる機能です。たとえば、PF(ピアノ)のボイスカテゴリーを指定すれば、PF(ピアノ)のボイスカテゴリーに属するボイスだけを順番に切り替えていくことができます。

- ① ボイスプレイモード時にCATEGORY SEARCH(カテゴリーサーチ)ボタンを押します。

ランプが点灯し、カテゴリーサーチ機能がオンになります。メモリーボタンとテンキーが、カテゴリーを選ぶためのボタンとして機能します。



**NOTE** EXITボタンを押すとカテゴリーサーチ機能は解除されます。

**NOTE** カテゴリーは、各ボタンの下に表記されています。OTHERを押すと、MEとCOのカテゴリーを切り替えることができます。

**NOTE** ボイスカテゴリーの種類については、P.50のカテゴリーリストをご参照ください。

- ② 上記のボタンを使って目的のボイスカテゴリーを指定します。

LCDには「PF」などのカテゴリーと、呼び出されたボイスネームが表示されます。

**NOTE** この段階では、該当するカテゴリーの最初のプログラムのボイスが呼び出されます。

**NOTE** PRESET→USER→GM2/XGのメモリーの順にサーチします。

- ③ INC/YESボタンを押すと、同じカテゴリー内の上のナンバーのボイスに切り替わり、DEC/NOボタンを押すと、同じカテゴリー内の下のナンバーのボイスに切り替わります。また、データダイヤルを回すと、連続的に変更することができます。

**NOTE** マルチパートエディットのボイスセレクト(P.64)の際も、同様の操作でカテゴリーサーチを使うことができます。

# マルチモードを活用しましょう

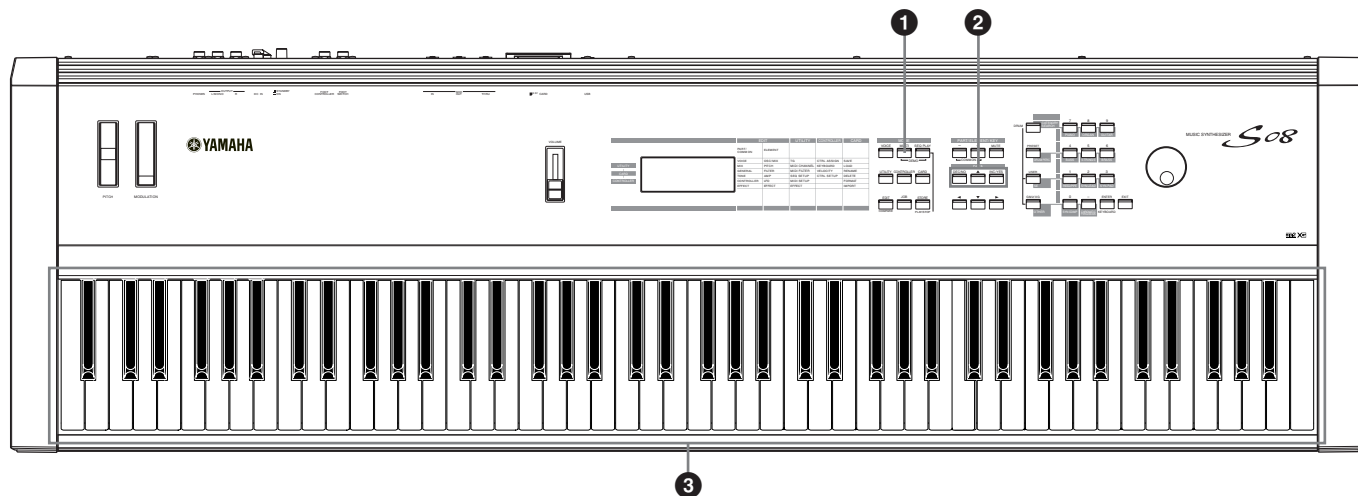
## マルチプレイモードでの演奏

マルチプレイモードでは、あらかじめ作成したマルチプログラムの中から好きなものを選んで、演奏することができます。

**NOTE** マルチについては、P.20、21をご参照ください。

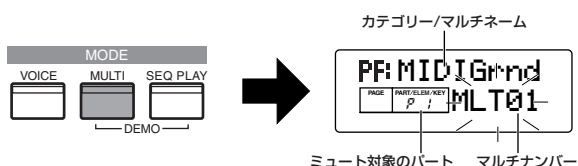
**NOTE** マルチは本体内のUSER(インターナル)メモリーに32種類ストアすることができます。これらのマルチに関する設定は、マルチエディットモード(P.33、63)で行ないます。

ここでは、いずれかのマルチを選んで、演奏してみましょう。



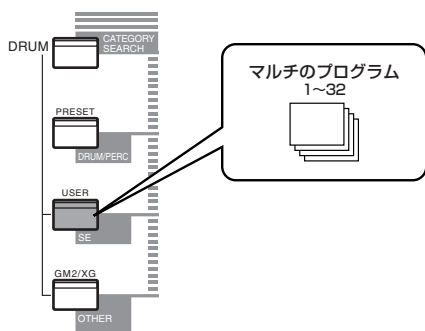
### ① MULTIボタンを押します。

MULTI ボタンのランプが点灯し、MULTI プレイモードに入ります。次のディスプレイが表示されます。



この時点で、本体の鍵盤を弾くと、現在ディスプレイ上に表示されているマルチの音が出ます。

マルチプログラムはユーザーメモリーの中に32種類まで収納することができます。



**NOTE** ユーザーメモリーには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセット(P.23)のマルチが入っています。ユーザーメモリーのマルチは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作で、いつでも元に戻すことができます。

### ② マルチナンバーを選びます。

INC/YES ボタンを押すと、次のナンバーのマルチを呼び出すことができます。また、DEC/NO ボタンを押すと、前のナンバーのマルチを呼び出すことができます。



**NOTE** テンキーとENTERボタン、またはデータダイアルを使った選択方法については、ボイスナンバーの選択と同様ですのでそちらをご参照ください(P.30)。

### ③ 鍵盤を弾きます。

選んだマルチのいずれかのパートの音が出ます。同じMIDI受信チャンネルになっているパートは重なって発音されます。その他のマルチも試してみましょう。

**NOTE** 鍵盤のMIDI送信チャンネル(P.66)と同じMIDI受信チャンネル(P.64)に設定されているパートのボイスが発音します。



# マルチ音源としての活用 (マルチエディット)

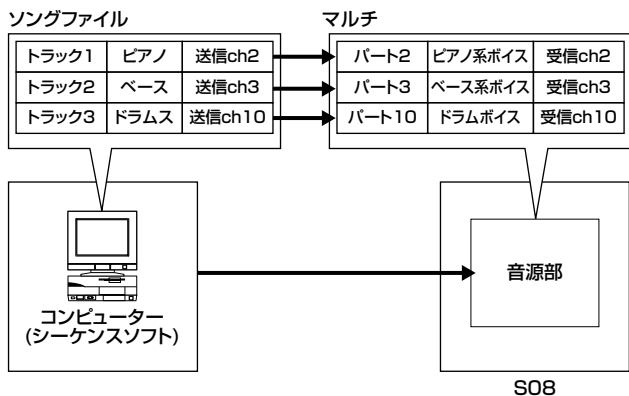
マルチモードは、S08をコンピューターミュージック用(シーケンサー用)のマルチ音源として活用するための優れた機能を兼ね備えています。ソングファイルの各トラックのデータに合わせて、マルチの各パートに別々のMIDIチャンネルと任意のボイスを設定しておけば、シーケンサーでそのソングファイルを再生させるだけで、S08は同時に複数の異なるボイスを使ったアンサンブル演奏を行なうマルチ音源として機能します。

ここでは一例として、次の図のようにピアノ、ベース、ドラムスの3パートから構成されるソングファイルを再生させるためのマルチを作ってみましょう。各トラックのMIDI送信チャンネルは、ピアノのトラックがCh2、ベースのトラックがCh3、ドラムスのトラックがCh10とします。次の手順で設定します。

**NOTE** エディット前とエディット中の設定とを聞き比べることができます(P.41)。

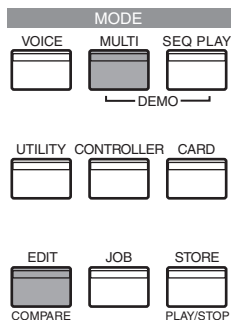
**NOTE** 特定のパートを一時的に発音しないようにすることができます(P.41)。

**NOTE** MIDIチャンネルについてはP.71をご参照ください。



**NOTE** S08には、シーケンスソフトウェア(別冊インストールガイド参照)が付属しています(Windows)。コンピューター上からこのソフトウェアを使って、S08をマルチ音源として演奏することができます。この場合、あらかじめP.14を参照して、コンピューターとS08を正しく接続しておく必要があります。

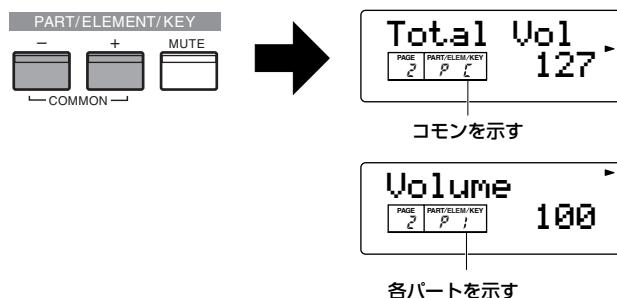
- MULTIボタンを押した後、EDITボタンを押して(各ランプが点灯)、マルチエディットモードに入ります。**



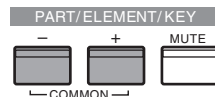
**NOTE** あらかじめ、マルチエディットモードに入る前に、エディットしてもよいマルチナンバーを選んでおきましょう。

**NOTE** 必要に応じて、マルチをインイニシャルイズ(初期化)してください(P.48)。

- ディスプレイがCOMMONエディットの表示になっている場合は、PART +ボタンまたは-ボタンを押して、パートエディットの表示に切り替えます。



- PART +/-ボタンを使ってパートを選びます。**  
この例では、ピアノパート用にはパート2を、ベースパート用にはパート3を、そしてドラムパート用にはパート10を使用します。まずはP2(パート2)を選びましょう。

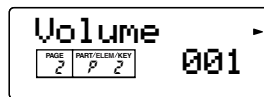


- ▲▼ボタンを使って、ボイスセレクトのページ(PAGE 1)を開き、ピアノパート用のボイスを設定します。**

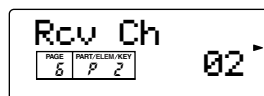


- ▲▼ボタンを使って、Volume(ボリューム)のページ(PAGE 2)を開き、ピアノパートのボイスの音量を設定します。**

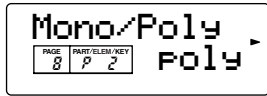
詳しくはP.64、65をご参照ください。



- ▲▼ボタンを使って、Rcv Ch(MIDI受信チャンネル)のページ(PAGE 6)を開き、MIDI受信チャンネルを2に設定します。**



- ⑦ ▲▼ ボタンを使って、Mono/Poly(プレイモード)のページ(PAGE 8)を開き、モードをpoly(ポリフォニック)に設定します。



**NOTE** ベースパートなどのように、和音演奏を行わないパートの場合はモードの設定をmono(モノフォニック)にします。

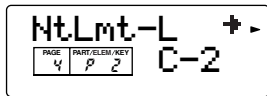
- ⑧ ▲▼ ボタンを使って、Part Mode(パートモード)のページ(PAGE 9)を開き、モードをnorm(ノーマル)に設定します。



**NOTE** ドラムパートの場合はモードをdrumに設定します。

**NOTE** Part Modelについて詳しくは、P.22をご参照ください。

- ⑨ ▲▼ ボタンを使って、NtLmt(ノートリミット)やVelLmt(ベロシティリミット)のページを開き、ピアノパートのボイスがきちんと発音される状態になっているかどうか、発音域とベロシティ範囲の設定を確認します。再生中に音が途切れるなどのトラブルを避けるために、特別な目的がある場合を除いて、発音域もベロシティ範囲も限度をつくらないほうがよいでしょう。



上記③～⑨の操作により、シーケンサーでソングファイルを再生させたときに、MIDIチャンネル2で送信されるピアノトラックのデータによって、MIDI受信チャンネルが2に設定されたパート2のボイスが発音されることになります。

- ⑩ 上記③～⑨と同じ要領で、今度はパート3の設定を行いません。パート3では、ベースパート用のボイスを選び、MIDI受信チャンネルを3に設定します。

- ⑪ さらに上記③～⑨と同じ要領で、今度はパート10の設定を行いません。パート10では、ドラムパート用に任意のドラムボイスを選び、MIDI受信チャンネルを10に設定します。

**NOTE** 使用しないパートのボイスが突然鳴り出すなどのトラブルを避けるため、使用しないパートのMIDI受信チャンネルは、すべてoffにしておくとよいでしょう。

**NOTE** マルチエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行なえます。詳しくはP.63をご参照ください。

- ⑫ マルチエディットモードを抜ける前に、これらの設定をマルチの1つとしてストアします。  
ストアについてはP.50をご参照ください。

マルチプレイモードで、今準備したマルチを呼び出せば、いつでもコンピューター(シーケンサー)を使って、ソングファイルを再生させるだけで、各トラックのMIDI送信チャンネルに従って、SO8はピアノ、ベース、ドラムスのボイスでアンサンブル演奏を行ないます。

## ソングファイルを再生させながら手弾き演奏してみよう

その他のユニークな使い方として、上記の例で取り上げたピアノ、ベース、ドラムスの3パートから構成されるソングファイルを再生させながら、ソロなどを特定のパートのボイスを使って手弾き演奏するためのマルチを作ってみましょう。



このマルチは、先ほど作ったマルチ(P.33)に対して、もう1パートだけ手弾き演奏用のボイスの設定をプラスするだけで簡単に作ることができます。設定に関するポイントは以下のとおりです。

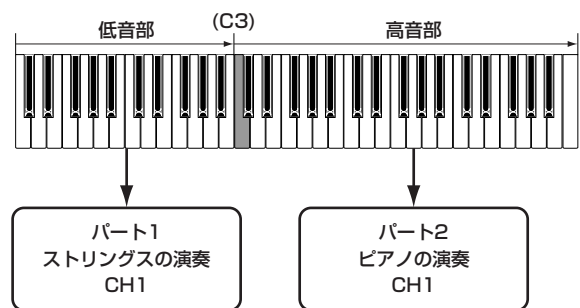
- 先ほど作ったマルチでは、パート2、パート3、パート10を使用しましたので、それ以外のパート、たとえばパート1にソロ演奏用のボイスを設定し、MIDI受信チャンネルを1に設定します。
- ユーティリティモードのTrans Chページ(PAGE 4)で、MIDI送信チャンネルをパート1のMIDI受信チャンネルに合わせて1に設定します。これで、鍵盤を弾いてパート1のボイスを演奏できる状態になります。

**NOTE** SO8にはXG音源が搭載されていますので、市販のXG/GM/GM2マークのついたソングファイルを再生させると、多彩な音色やエフェクトによる豊かな表現力を用いた演奏がお楽しみいただけます。また、MIDIファイルの特定のパートだけを鳴らさない状態にして、手弾き演奏したり、ピアノの練習に利用したり、カラオケを楽しんだりすることができます。

## 発音領域を低音部と高音部に分ける

次の図は、鍵盤の発音領域をあるピッチ(ノートナンバー)を境にして低音部、高音部に分けて利用する方法を示しています。この例では、C3のピッチを境にして鍵盤を分け、低音部の鍵盤ではストリングスの音色、高音部の鍵盤ではピアノの音色と、それぞれ別々の音色を演奏できるような設定となっています。次の手順で準備します。

**NOTE** ボイスモードでの方法については、P.42をご参照ください。



- ① **MULTI**ボタンを押した後、**EDIT**ボタンを押して(各ランプが点灯)、マルチエディットモードに入ります。

**NOTE** あらかじめ、マルチエディットモードに入る前に、エディットしてもよいマルチナンバーを選んでおきましょう(P.32)。

- ② ディスプレイが**COMMON EDIT**の表示になっている場合は、**PART -**ボタンまたは**+**ボタンを押して、パートエディットの表示に切り替えます。

- ③ **PART +/-**ボタンを使ってパートを選びます。この例では、低音部用には**パート1**を、高音部用には**パート2**を使用します。

まずはP1(パート1)を選びましょう。

- ④ **▲▼**ボタンを使って、**ボイスセレクト**のページ(PAGE 1)を開き、低音部パートのボイスとして**ストリングス系**のボイスを選びます。

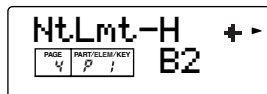


**NOTE** ボイスの選択についてはP.64、69をご参照ください。

- ⑤ **▲▼**ボタンを使って、**Volume(ボリューム)**のページ(PAGE 2)を開き、低音部パートのボイスの音量を設定します。また、必要に応じて**パンニング**、**リバーブ/コーラスセンド**を設定します。

詳しくはP.64、65をご参照ください。

- ⑥ **▲▼**ボタンを使って、**NtLmt(ノートリミット)**のページ(PAGE 4)を開き、低音部パートの発音領域を設定します。ノートリミットのページは**NtLmt-L(ノートリミットロー：最低音)**と**NtLmt-H(ノートリミットハイ：最高音)**の2画面から構成されており、**◀▶**ボタンを使って切り替えます。ここでは最低音に「**C-2**」を、最高音に「**B2**」を設定します。



- ⑦ **▲▼**ボタンを使って、**Rcv Ch(MIDI受信チャンネル)**のページ(PAGE 6)を開き、MIDI受信チャンネルを**1**に設定します。

**NOTE** あらかじめユーティリティモードのTrans Chページ(PAGE 4)で、MIDI送信チャンネル(P.71)を**1**に設定しておきます。これで、鍵盤を弾いたときにMIDI受信チャンネルが**1**に設定されているパートのボイスを演奏できる状態になります。

- ⑧ **▲▼**ボタンを使って、**Mono/Poly(プレイモード)**のページ(PAGE 8)を開き、モードを**poly(ポリフォニック)**に設定します。

- ⑨ **▲▼**ボタンを使って、**Part Mode(パートモード)**のページ(PAGE 9)を開き、モードを**norm(ノーマル)**に設定します。

上記③~⑨の操作により、B2以下の低音部の鍵盤を弾いたときに、MIDI受信チャンネルが**1**に設定された**パート1**のストリングスのボイスが発音されることとなります。

- ⑩ 上記③~⑨と同じ要領で、今度は**高音部用のパート2**の設定を行いません。**パート2**では、**ピアノ系**のボイスを選び、**ノートリミットの最低音**を「**C3**」に、**最高音**を「**G8**」に、そして**MIDI受信チャンネル**は**パート1**と同じ「**1**」に設定します。

これで、C3以上の高音部の鍵盤を弾いたときに、**パート2**のピアノのボイスが発音されることとなります。

**NOTE** エディット中は、選択中のパートのボイスが発音されます。

**NOTE** 使用しないパートのボイスが突然鳴り出すなどのトラブルを避けるため、使用しないパートのMIDI受信チャンネルは、すべてoffにしておくといでしょう。

**NOTE** マルチエディットモードでは、この他にも各パートに関する細かい設定が行なえます。詳しくはP.64をご参照ください。

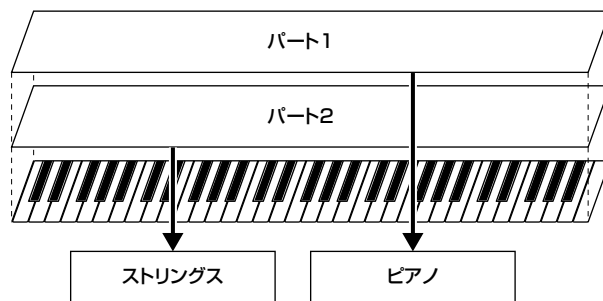
- ⑪ **マルチエディットモード**を抜ける前に、これらの設定を**マルチの1つとしてストア**します。

マルチストアについてはP.50をご参照ください。

マルチプレイモードで、今準備したマルチを呼び出せば、いつでもB2以下の鍵盤では**ストリングス**のボイスを、C3以上の鍵盤では**ピアノ**のボイスを演奏することができます。

## 2つのボイス(パート)を重ねて鳴らす

次の図は、2つのボイスを重ねて鳴らす使用方法の一例を示したものです。この例では、**パート1**で選ばれている**ストリングス**と**パート2**で選ばれている**ピアノ**のボイスを重ねて鳴らせるように設定しています。



このマルチ(P.34)は、先ほど作ったマルチの**パート1**と**パート2**の発音領域を分けず、完全に重なるように設定するだけで簡単に作ることができます。設定に関するポイントは以下のとおりです。

- **パート1**も**パート2**も**ノートリミットの最低音**を「**C-2**」に、**最高音**を「**G8**」に設定します。

**NOTE** エディット中は、選択中のパートのボイスが発音されます。

## S08の設定を外部機器に保存する(バルクダンプ)

メモリーカードを使うと、S08の設定を簡単に保存しておくことができます。また、バルクダンプの機能を使って、S08の設定をコンピューターなどの外部機器に送信し、保存することができます。大切なデータをバックアップする際に便利です。

また、曲データの先頭にデータを入力しておけば、曲を再生させるだけで、各パートのボイスやパラメーターを設定することができます。

ここでは、付属のシーケンスソフト(Windowsのみ)のリアルタイムレコーディングの機能を使って、MIDIトラックの1つに任意の1つのマルチの設定を記録してみましょう。

**NOTE** 以下の画面は付属のシーケンスソフト(Windowsのみ)の一例です。

**NOTE** 以下の設定は付属のシーケンスソフトに限らず、通常のシーケンサーでも行なうことができます。以下の説明をご参照の上、具体的な操作に関しては、それぞれのシーケンサーの取扱説明書をご参照ください。

**NOTE** 付属のシーケンスソフトの操作方法は、バージョンやご使用のコンピューターシステムによって異なってきます。したがってこの説明中では付属のシーケンスソフトの細かい操作方法は省略させていただきます。細かい操作方法についてはシーケンスソフトに付属の取扱説明書をご参照ください。

**NOTE** あらかじめS08とコンピューターを正しく接続しておきます(P.14)。付属のシーケンスソフトのセットアップについては、シーケンスソフトに付属の取扱説明書をご参照ください。

① S08のマルチモードで送信したいマルチを選びます。

② S08のJOBボタンを押して、マルチジョブモードに入ります。

③ S08のマルチジョブモードのBlkDmp (PAGE 5)で、送信するデータの種類の種類を選択します。ここでは、選択中のマルチを送信しますので、INC/DECボタンを使ってCurntを選択し、ENTERボタンを押します。



④ シーケンサーのMIDIトラックを1つ指定してリアルタイムレコーディングの準備をします。



レコーディングトラック  
を選択

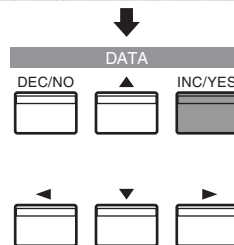


録音ボタンを押し、  
録音スタンバイ

⑤ シーケンサーの録音を開始し、S08のINC/YESボタンを押してデータをバルク送信します。



再生ボタンを押して、  
録音開始



バルク送信スタート

⑥ データのバルク送信が終わったら、シーケンサーの録音を停止します。リストウインドウで受信したデータ(16進数)を確認することができます。

**NOTE** 付属のシーケンスソフトでのリアルタイムレコーディングやデータの保存方法については、シーケンスソフトに付属の取扱説明書をご参照ください。

このようにしてマルチデータを記録しておき、シーケンサーを再生させると、S08に送られるシステムエクスクルーシブメッセージ(P.75)によって、自動的にマルチがセットされます。

**NOTE** 再生するときのテンポは、録音時と同じに設定しましょう。

**NOTE** マルチのパートにユーザーボイスがアサインされている場合は、同じ要領で、ユーザーボイスの設定も記録します。ボイスジョブモードのBlkDmp(PAGE 3)でAllUs(すべてのユーザーボイス)を選択し、同様の手順でバルク送信します。

**NOTE** 必要に応じて、システム(ユーティリティ)のデータも記録することができます。その場合、マルチジョブ、ボイスジョブのいずれかのBlkDmpのページで、送信するデータの種類のSystem(システム)を選択します。

**NOTE** S08の設定を保存したい場合は、以下の3つのデータを送信し、シーケンサーに記録/保存してください。

- All: すべてのマルチ(マルチジョブモード)
- AllUs: すべてのユーザーボイス(ボイスジョブモード)
- System: システム(マルチジョブモードまたはボイスジョブモード)

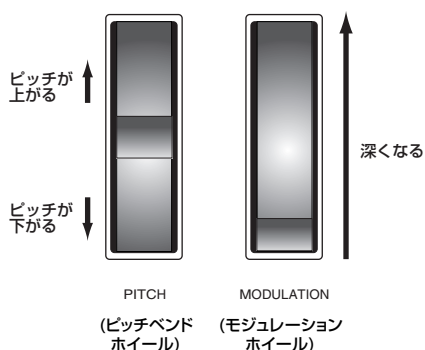
# コントローラーの活用

パネルにはピッチベンドホイール、モジュレーションホイールが装備されています。また、別売のフットスイッチやフットコントローラーを接続して使用すれば、演奏中のプログラム選択やサウンドコントロールなども、手を使わずにフットコントロールだけで実行することができます。

## ピッチベンドホイールとモジュレーションホイール

左のホイールはピッチベンド効果を加えるためのホイールです。奥へ回すとピッチが上がり、手前へ回すとピッチが下がります。奥へ回すとピッチが下がり、手前へ回すとピッチが上がるような逆の設定もできます。

右のホイールはモジュレーション効果を加えるためのホイールです。奥へ回すほど効果のかけ具合が深くなります。



**NOTE** ボイス/マルチごとにピッチベンドレンジ（効果の幅）を設定することができます（P.58、65）。

**NOTE** モジュレーション効果のかけ具合をあらかじめ設定することができます。ボリュームやパンなど別のコントローラーを割り当ててコントロールすることもできます（P.67）。

**NOTE** モジュレーションホイールは、ボイスの音色/音量/ピッチやフィルターをコントロールする機能も持っています。以下のパラメーターをコントロールすることができます。

- ・MWバリエーションエフェクトコントロールデプス(VarCtl)
- ・MWフィルターコントロール(FitCtl)
- ・MWLFOピッチモジュレーションデプス(PMod)
- ・MWLFOフィルターモジュレーションデプス(FMod)
- ・MWLFOアンプリチュードモジュレーションデプス(AMod)

### MW/AC1/LFOコントロールデプス エディットPAGEナンバー

		PMod	FMod	FitCtl	AMod	VarCtl
NORMAL VOICE	MW	COMMON 8	COMMON 8	COMMON 7	COMMON 8	COMMON 16
	AC1		COMMON 10	COMMON 9	COMMON 10	COMMON 17
	LFO	ELEMENT 34	ELEMENT 34		ELEMENT 34	
MULTI	MW	PART 18	PART 18	PART 17	PART 18	COMMON 20
	AC1		PART 21	PART 20	PART 21	COMMON 21

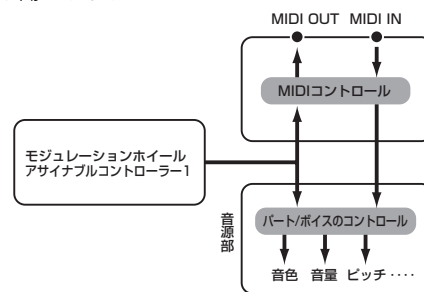
MW/AC1/LFOを使って効果の深さをコントロールする場合のパラメーターのある場所(PAGE)を示しています。たとえば、MWでカットオフ周波数だけをコントロールしたいのにビブラート(ピッチ変調)もかかってしまうという

ときは、同じコントローラーやLFOにアサインされているPModの設定を0にします。

**NOTE** ボイスモードでのコントローラーの設定は、マルチのパートにコピーすることができます(P.49)。

### コントローラーと外部MIDIコントロールについて

モジュレーションホイールやアサイン可能なコントローラー（下記参照）には、さまざまなコントロール機能を割り当てることができますが、これらのコントロール機能以外にも、あらかじめパートやボイスの音色 / 音量 / ピッチやフィルターをコントロールする機能を持っています。実際にコントローラーを動かした場合、割り当ててあるコントロール機能はSO8の音源部へ働きかけると同時に、MIDIデータとしてMIDI OUT端子から出力されます。また、この時パートやボイスに関するコントロールは音源部に対してのみ働きます。



**NOTE** マルチモード時は、ユーティリティモードのTrans Ch(PAGE 4)とマルチパートエディットのRcv Ch(PAGE 6)の設定で、チャンネルが一致しているパートをコントロールします。

### AC1(アサイン可能なコントローラー 1)

AC1(アサイン可能なコントローラー 1)とは、AC1コントロールナンバーで設定したコントロールナンバーで送られてくる、外部MIDI機器からのコントロールチェンジ信号です。

AC1は、AC1FitCtl、AC1FMod/PModと、バリエーションエフェクトのAC1VarCtlをコントロールします。たとえば、AC1を2に設定すると、プレスコントローラーの信号でパートの音量や音色をコントロールすることができます。

また、AC1コントロールナンバーとユーティリティモードのFCTxCtlNoを同じ設定にしておくと、フットコントローラーの信号によって AC1 コントロールナンバーに設定した内容をコントロールすることができます。必要に応じてAC1FitCtl、AC1 FMod/PModと、バリエーションエフェクトのAC1VarCtlで感度の設定を行なってください。

# フットコントローラー

別売のフットコントローラー (FC7など)をリアパネルのFOOT CONTROLLER端子(P.15)に接続して使用します。本体のパネルに装備されている各種コントローラーと同様にさまざまな機能 (P.39)を割り当て、本体内部へのコントローラーとして使用することができます。両手で演奏している最中に、足元でボイスのパラメーター (音色、音量、ピッチなど)を変化させる(連続可変コントロール)することができるので、ライブパフォーマンスなどで使用すると大変便利です。

**NOTE** フットコントローラーとAC1に同じコントロールナンバーを設定することにより、パートやボイスごとの以下のパラメーターをフットコントローラーによってコントロールすることができます。

- ・ AC1フィルターコントロール
- ・ AC1LFOフィルターモジュレーションデプス
- ・ AC1LFOアンプリチュードエフェクトモジュレーションデプス
- ・ AC1パリエーションコントロールデプス

AC1のコントロールナンバーは以下のページで設定します。

マルチパートエディット PAGE 19  
(マルチモードでコントロールする場合)

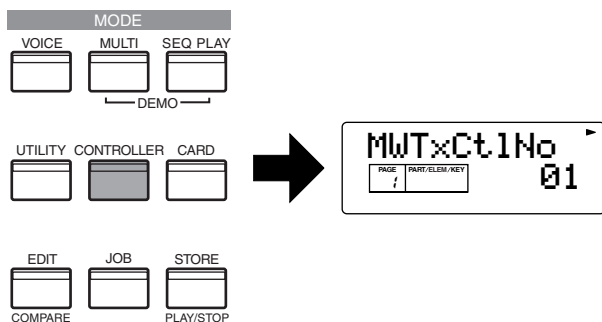
コントローラー PAGE 8  
(ボイスモードでコントロールする場合)

フットコントローラーのコントロールナンバーの設定については、次の説明をご参照ください。

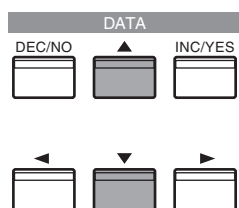
## フットコントローラーに特定の機能を割り当てる

演奏方法や曲に合わせて使用するコントロール機能を割り当てておけば、ステージでフットコントローラーを使ってさまざまなコントロールが行なえます。ここでは一例としてモジュレーションホイールの操作をフットコントローラーで行なえるように設定してみましょう。

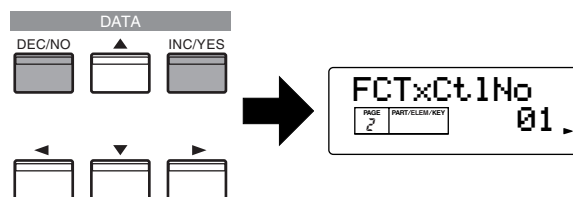
### ① CONTROLLER(コントローラー)ボタンを押して、コントローラーモードに入ります。



### ② ▲▼ボタンを押して、FCTxCt1No(FC送信コントロールナンバー)のページ(PAGE 2)を表示させます。



### ③ DEC/NOボタン、INC/YESボタン、テンキー、データダイアルのいずれかを使って、01(モジュレーションホイール)を選びます。



これで、FOOT CONTROLLER端子に接続したフットコントローラーに対して、モジュレーションホイールでの操作が割り当てられました。フットコントローラーを使うことで、モジュレーションホイールを操作したときと同じ効果を得ることができます。

**NOTE** コントロールナンバーやコントロールチェンジについては、P.72および別冊データリストをご参照ください。

# フットスイッチ

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)をリアパネルのFOOT SWITCH端子(P.15)に接続して使用します。あらかじめフットスイッチ用の各機能(P.39)を割り当てておき、足元でオン/オフ操作を行なうことができます。たとえば、両手で演奏している最中に、足元でマルチやボイスのプログラムを順番に切り替えたりすることができます(下記の例参照)。工場出荷時にはサステイン(FSTxCt1No=64)に設定されています。

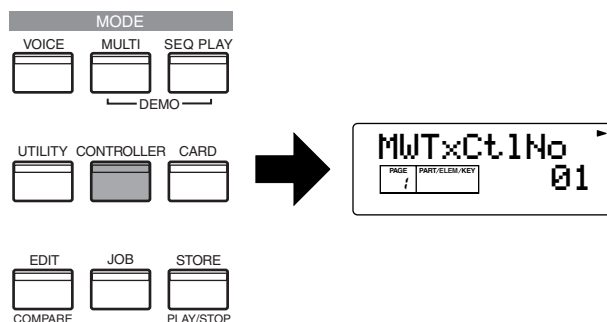
**NOTE** フットスイッチにはシステム(すべてのボイス/マルチ)に共通して働く機能を割り当てることができます。

**NOTE** コントロールナンバーの設定方法については、次の説明をご参照ください。コントロールナンバーやコントロールチェンジについては、P.72および別冊データリストをご参照ください。

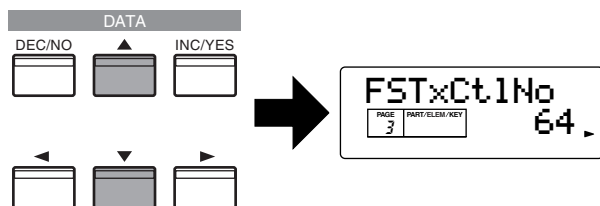
## フットスイッチでプログラムを切り替える

ライブで使用するマルチやボイスのプログラムをあらかじめ順番に並べてストアしておけば、ステージでフットスイッチを使ってスムーズにマルチやボイスを切り替えていくことができます。ここでは一例としてフットスイッチを踏むたびにプログラムナンバーが一つずつ繰り上がっていく操作を行なえるように設定してみましょう。

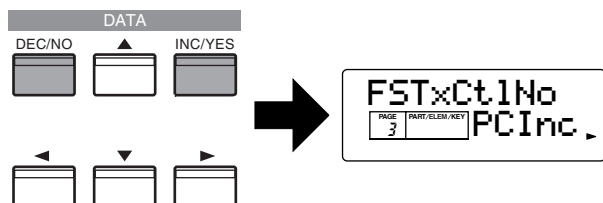
### ① CONTROLLER(コントローラー)ボタンを押して、ユーティリティモードに入ります。



- ② ▲▼ ボタンを押して、FSTxCtrlNo(フットスイッチ送信コントロールナンバー)のページ(PAGE 3)を表示させます。



- ③ DEC/NOボタン、INC/YESボタン、テンキー、データダイヤルのいずれかを使って、96: PCIncを選びます(または、96を入力してENTERボタンを押します)。



これで、FOOT SWITCH端子に接続したフットスイッチに対して、プログラムを切り替える機能が割り当てられました。マルチ/ボイスモード時に、フットスイッチを踏むたびに一つずつ次のプログラムに切り替えることができます。

### コントローラー /フットスイッチに割り当てられる主な機能とコントロールナンバー

MW/AC1/FC(可変コントロール)	FS(オン/オフ切り替え)
7 Volume	64 Hold 1 (サステイン/ダンパーペダル)
10 Pan	65 Portamento Switch
11 Expression	66 Sostenuato
71 Harmonic Contents (Resonance)	67 Soft Pedal
72 Release Time	96 Program Change INC
73 Attack Time	97 Program Change DEC
74 Brightness	98 PLAY/STOP
75 Decay Time	
76 Vibrato Rate	
77 Vibrato Depth	
78 Vibrato Delay	
91 Reverb Send Level	
93 Chorus Send Level	
94 Variation Effect Send Level	

P.72参照

### コントローラーを使わずにレベルやEGの速さをコントロールできる機能

弾く鍵盤の位置(スケーリング)や強さ(ペロシティの大きさ)で、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。

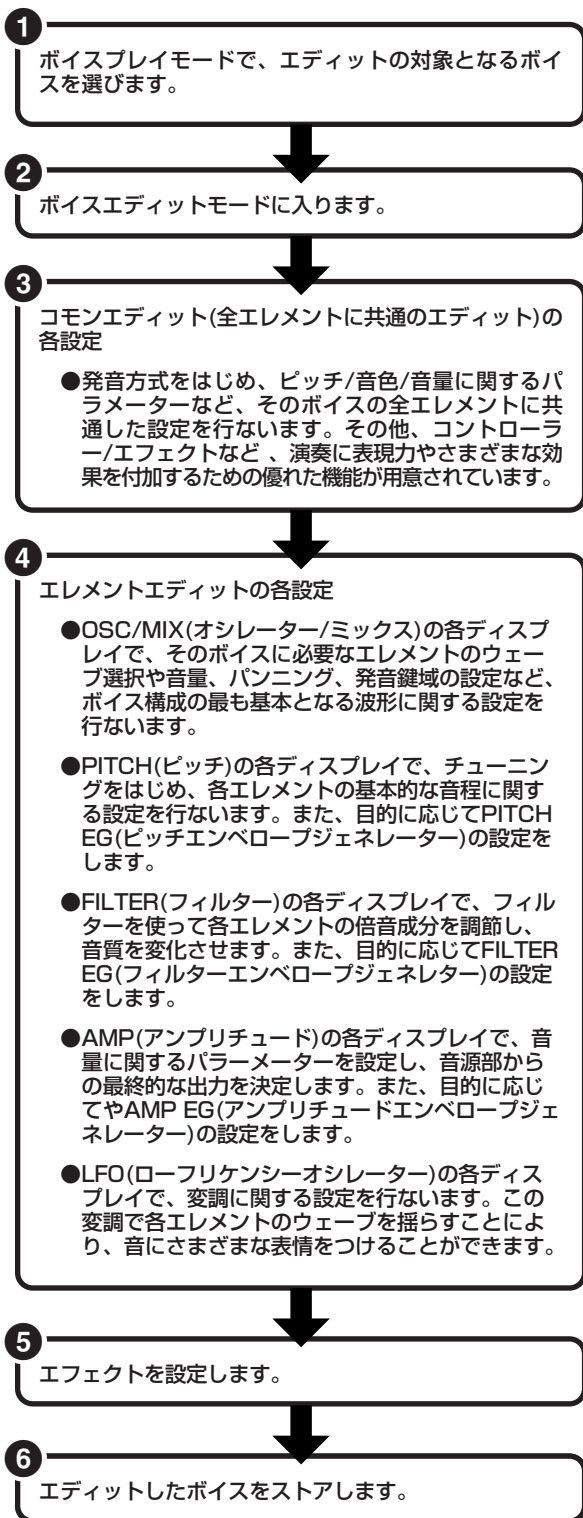
以下の表は、それぞれ機能がどのPAGE(ノーマルボイスエレメントエディット)で設定できるかをまとめたものです。たとえば、鍵盤を弾く強さ(ペロシティ)でフィルターのカットオフとAEGのレベルを変化させたい場合は、PAGE 14-1/26-1で設定できることがわかります。

コントロールパラメーター	コントロール対象の機能												
	PITCH(P)			FILTER(F)					AMP(A)				
	PITCH	PEG		FILTER		FEG			AMP	AEG			
		Rate	Level	Cutoff	Resonance	Rate	Attack Rate	Other Rate		Rate	Attack Rate	Level	
ペロシティセンシティブティ		12-1	12-2	14-1	14-2		22-1	22-2	(MULTI PART 10) (VOICE COMMON 4) (CONTROLLER 5)		26-2	26-1	
スケーリングセンシティブティ	8-1	11-1		18-1			21				25		30
スケーリング(BP/Ofs)				15/16/17					27/28/29				
EGレート/EGレベル	9/10			19/20					23/24				

# ボイスエディットに挑戦しましょう

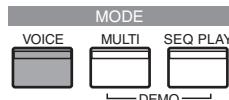
ここでは、ボイス作成/エディットに関する基礎知識や概念を次のような操作の流れに沿ってご説明します。ここでご紹介する手順はあくまでもエディットの一例です。各パラメーターの内容を把握したら、ご自分の目的に合わせて好きなパラメーターから設定することができます。また、細かいパラメーターについてはリファレンス編でご確認ください。

**NOTE** すべてのパラメーターはボイス単位で設定し、ストアすることができます。



## ① エディットの対象となるボイスを選ぶ

VOICE ボタンを押してボイスプレイモードに入ります。

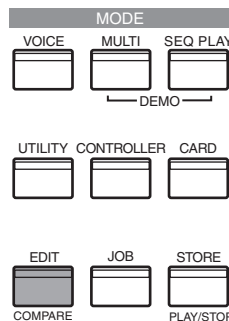


ボイスエディットの対象となるボイスナンバーを選びます(P.29)。

**NOTE** あるボイスを元に別のボイスを作る場合は、作成するボイスのイメージに近い音を選んでおくと、すべてのパラメーターを調節したり、大きな修正を加えなくても簡単に新しいボイスを完成させることができます。また、最初からオリジナルのボイスを作りたい場合は、ボイスジョブモードのイニシャライズ機能でユーザーボイスをイニシャライズ(初期化)すると便利です。詳しくはP.48をご参照ください。

## ② ボイスエディットモードに入る

ボイスの作成/エディットは、ボイスエディットモードで行ないます。ボイスプレイモードの状態では、EDIT ボタンを押すとボイスエディットモードに入ります。





## コモンエディットとエレメントごとのエディット

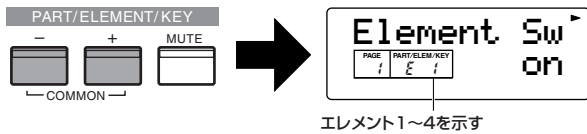
ボイスエディットモードの画面構成は、コモンエディットとエレメントごとのエディットに分けられます。

ボイスエディットモード時は、+/-ボタンを使って各エレメント(1~4)の設定画面を切り替えます。また、-ボタンと+ボタンを同時に押すと、コモンパラメーターの設定画面に切り替えることができます。

### コモンの設定画面



### エレメントの設定画面



**NOTE** マルチエディット時に同様の操作で、コモンエディットの画面とパート(1~16)の設定画面を切りかえることができます。

## ミュート(一時消音)機能(エレメントのON/OFF)

エレメントエディットの設定画面では、MUTEボタンを押すたびに、現在設定の対象となっているエレメントの発音をオン/オフすることができます。そのボイスで使用されているエレメントの中から特定のエレメントを一時的に発音しないようにすることができます。オフにされたエレメントはLCD上のエレメントナンバーが点滅します。たとえば、あるエレメントだけを発音させてエディットしたい場合などに、他のエレメントをオフにすることができます。



**NOTE** マルチモード時(プレイモードを含む)にも同様に、対象となっているパートの発音をオン/オフすることができます。

**NOTE** マルチモードでコンペア機能を使うと、ミュート状態は解除されます。

## コンペア機能について

エディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

① エディット中にCOMPARE(EDIT)ボタンを押します。EDITのLEDが点滅し、エディット前の音が出る状態(コンペア状態)になります。

**NOTE** コンペア状態では、DEC/NOボタンまたはINC/YESボタンなどを使ってエディットすることはできなくなります。

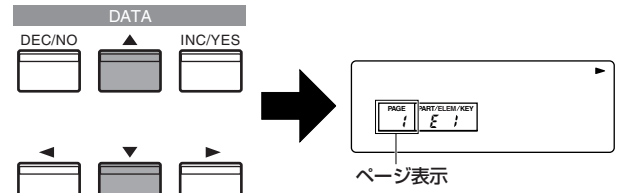
② もう一度EDITボタンを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。

**NOTE** コンペア機能はマルチエディットモードでも使うことができます。

**NOTE** マルチエディット中にコンペア状態にしたりコンペア状態を解除すると、パネル上でエディットできないパラメーターは初期化されます。

## ページの切り替えと値の設定

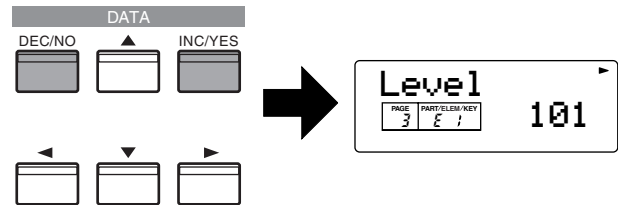
コモンの設定画面または各エレメント(1~4)の設定画面を選んだあと、▲▼ボタンを使って各ページを選びます。



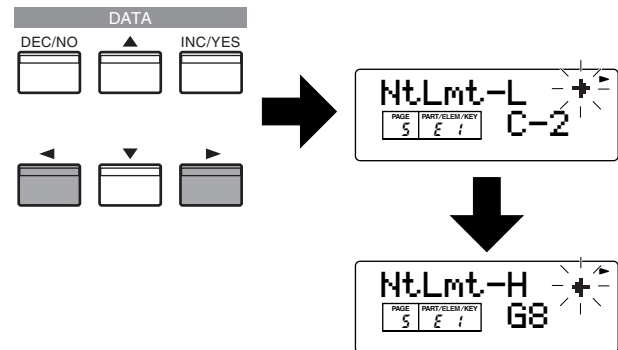
ページごとにさまざまなパラメーターが用意されています。ページを切り替えると、LCDの右側に▶が表示され、パネルのパラメーターリストと対応させることにより、そのページのパラメーターが何に関する項目なのかを知ることができます。



DEC/NOボタン、INC/YESボタン、テンキー、データダイヤルのいずれかを使って、それぞれの値を設定します。



また、複数の設定値を持つパラメーターの画面では、LCDに矢印が表示され、続きの画面があることを示します。◀▶ボタンを使って、続きの画面を表示させることができます。



### ③ コモンエディットの各設定

ボイスは最大4つのエレメントから構成されますが、ここではそのボイスの全エレメントに共通した設定を行ないます。次のような項目から構成されています。

#### ● GENERAL(コモンジェネラル)

1ページ目から4ページ目までの画面では、コモンエディットのうち、ボイスネームや発音方式などのジェネラル(一般)パラメーターを設定します。

#### ● CONTROLLER(コモンコントローラー)

5ページ目から10ページ目までの画面では、ピッチベンドホイールなどのパネルのコントローラーの機能についての設定を行ないます。たとえば、モジュレーションホイールなどを使ってそのボイスの音色を演奏時にリアルタイムでコントロールすることができます。その他いくつかの使用方法をP.38でご紹介します。

#### ● EFFECT(コモンエフェクト)

11ページ目から17ページ目までの画面では、エフェクトに関する設定を行ないます。そのボイスに臨場感や独特のサウンド効果を付け加えることができます。リバーブやコーラスのシステムエフェクトやバリエーションエフェクトに関する設定が用意されています。

### ④ エレメントエディットの各設定

**NOTE** エレメントスイッチ(PAGE 1)がoffのエレメントは、各パラメーターの設定できる値が“\*\*\*”と表示され、エディットできません。

#### エディット対象のエレメントだけをモニターする (ボイス構成の確認とエレメントのミュート)

ボイスは最大4つのエレメントで構成されていますので、エレメントエディットの対象となっているエレメントだけを発音させることによって、エディットの効果がわかりやすくなります。

いくつかのエレメントが使われているかは、次の手順で確認します。

**NOTE** ボイスリスト(別冊データリスト)を見て確認することもできます。

① **ボイスエディットの状態で、+または-ボタンを押して、エレメントエディットの画面に入ります。**

② **▲ボタンを使ってElementSwのページ(PAGE 1)を表示させます。**

③ **+/-ボタンを使って、エレメントを移動します。**

エディット中のボイスは、“on”と表示されたエレメントで構成されています。

たとえば、エレメント1と2で構成されているボイスは以下の手順で、各エレメントがどんな音を出しているか確認できます。

④ **-ボタンを使って、エレメント1(E1)に移動します。**

⑤ **MUTEボタンを押します。E1が点滅してミュート状態になります。この状態で鍵盤を弾くと、エレメント2の音だけが聞こえます。エレメント2の音を確認できたら、もう一度MUTEボタンを押して、ミュート状態を解除します。**

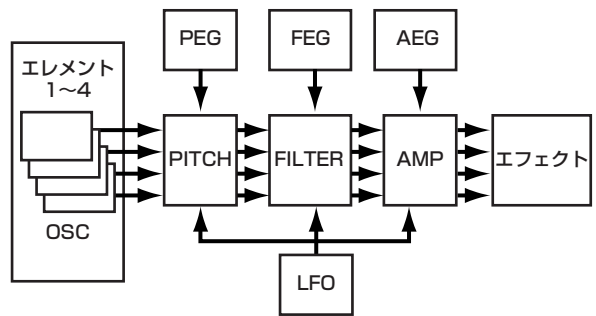
⑥ **+ボタンを使って、エレメント2(E2)に移動します。**

⑦ **MUTEボタンを押します。E2が点滅してミュート状態になります。この状態で鍵盤を弾くと、エレメント1の音だけが聞こえます。もう一度MUTEボタンを押すと、ミュート状態は解除されます。**

以上の操作でエディットしたいエレメントが決まったら、エディット対象でないほうのエレメントをミュートして、エディット作業を開始します。

エディットが終わったら、すべてのエレメントのミュートを解除します。これにより、エディットしたエレメントの音と、ミュートしていたエレメントの音がミックスされ、実際に鳴るボイスと同じ音を聞くことができます。

エレメントエディットの流れ



#### ● OSC/MIX(オシレーター/ミックス)

1ページ目から6ページ目までの画面では、ボイスを構成するのに必要なエレメントのウェーブ選択をはじめとして、エレメントごとに音量や発音鍵域などを設定します。ボイス作成の最も基本となる波形に関する設定が中心となります。

##### ◇Element Sw(エレメントスイッチ)

各エレメントをオン/オフします。

##### ◇ウェーブナンバー

ボイスを構成する各エレメントの波形を選択します。

##### ◇Level(レベル)

##### ◇Pan(パン)

各エレメントの音量バランスやパンを設定します。

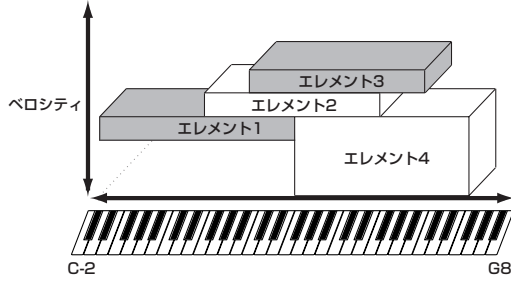
##### ◇NtLmt-L/H(ノートリミット)

##### ◇VelLmt-L/H(ベロシティリミット)

各エレメントのノートリミット(発音鍵域:鍵盤のどの範囲で発音されるか)とベロシティリミット(ベロシティ範囲:鍵盤を弾く強弱の範囲)を設定します。各エレメントに異なる値を設定することができます。エレメントの重なり方や鳴らし方を細かく設定することができます。

たとえば、あるエレメントは、高音域の鍵盤位置で鳴るように設定し、別のエレメントは、低音域の鍵盤位置で鳴るように設定すると、同じボイスでも弾いた鍵盤の位置によって異なった音色が鳴るような効果を演出することができます。また、2つの異なる音色のエレメントの発音鍵域が重なるように設定しておき、1つのエレメントのベロシティを低めの範囲(弱い範囲)で設定し、別のエレメントのベロシティを高めめの範囲(強い範囲)で設定しておけば、同じピッチを弾いても、弱く弾いた場合は1つめのエ

メントの音色が鳴り、強く弾いた場合は別のエメントの音色が鳴るような効果を演出することができます。



**NOTE** マルチでもパートごとに同様の設定ができます(P.34)。

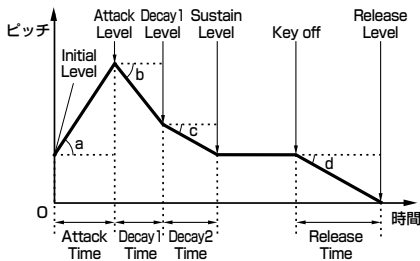
## ● PITCH(ピッチ)の各ディスプレイ

7ページ目から12ページ目までの画面では、各エメント波形の基本的なピッチに関する設定を行ないます。エメントごとにピッチをずらしてデチューン効果を作ったり、ピッチスケールリングなどの細かい設定が可能です。また、PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)によってピッチの時間的な変化を作り出すことができます。ここではPEGの動きを見てみましょう。

### ◇PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)

鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を4つのレート(変化の速さ)と5つのレベル(ピッチ)を用いて設定します。シンセベースなどに有効な、自動的にピッチが変化するオートベンドの効果などを簡単に演出することができます。なお、PEGの効果の深さはエメントごとに設定することができます。

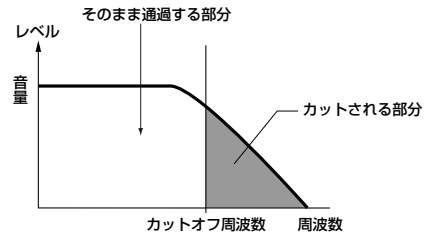
まず、InitL(イニシャルレベル)とAtkR(アタックレート)の設定により、鍵盤を弾いた瞬間のレベル(InitL)から最大レベル(AtkL)に達するまでのピッチの時間的な変化を作ります。その後の変化をDcy(ディケイ)1/2R、Dcy1L(ディケイ1レベル)で設定し、減衰後の到達レベルをSusL(サステインレベル)で設定します。最後に鍵盤から指を離れた後の変化をRelR(リリースレート)/RelL(リリースレベル)で設定します。PEGの効果の深さはエメントごとに設定することができます。各R(レート)の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R(レート)の設定値が大きいほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)は短くなります。また、必要に応じてベロシティセンシティブリティなどのパラメーター設定を行ないます。



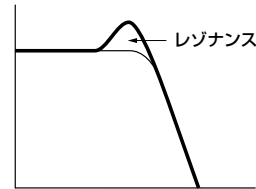
## ● FILTER(フィルター)の各ディスプレイ

13ページ目から22ページ目までの画面では、フィルターを使って各エメントの波形に含まれる倍音成分を調節し、音質を変化させることができます。SO8のフィルターは、下図のように特定の周波数帯(カットオフ周波数)以下を通過させ、それ以上の周波数帯域の信号をカットすることにより、倍音成分を変化させるローパスフィルターです。また、レゾナンスによってCutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。

### Cutoff(カットオフ)



### Resonance(レゾナンス=共鳴)

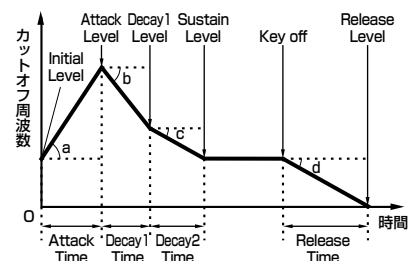


**NOTE** フィルターはマルチの各パートにも搭載されています。

さらに、FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)によって音色の時間的な変化を作り出すことができます。ここではFEGの動きを見てみましょう。

### ◇FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)

鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を5つのレート(変化の速さ)と5つのLevel(レベル:変動量)を用いて設定します。たとえば、自動的に音色が変化するオートワウの効果などを簡単に演出することができます。鍵盤を弾いた瞬間からInitL(イニシャルレベル)に固定され、HoldR(ホールドレート)で指定された時間だけ、そのままのレベルを持続します。その後の時間的な変化をAtkR(アタックレート)/AtkL(アタックレベル)、Dcy1/2R(ディケイ1/2レート)、Dcy1L(ディケイ1レベル)で設定し、減衰後の到達レベルをSusL(サステインレベル)で設定します。最後に鍵盤から指を離れた後の変化をRelR(リリースレート)/RelL(レベル)で設定します。FEGの効果の深さはエメントごとに設定することができます。AtkRからRelRまでの各R(レート)の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R(レート)の設定値が大きいほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)は短くなります。また、必要に応じてベロシティセンシティブリティなどのパラメーター設定を行ないます。



## ● AMP(アンプリチュード)の各ディスプレイ

23ページ目から31ページ目までの画面では、OSC/MIX(オシレーター/ミックス)、PITCH(ピッチ)、FILTER(フィルター)の各ディスプレイで加工されたボイス波形(各エレメント)の音量バランスを設定し、音源部からの最終的な出力を決定します。ここで設定された音量で、各エレメントの信号が次のエフェクトユニットへ送り出されます。また、AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって音量の時間的な変化を作り出すことができます。ここではAEGの働きを見てみましょう。

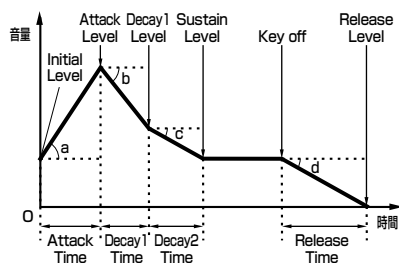
**NOTE** エレメント全体の最終的な音量は、コモンエディットの2ページ目にあるTotal Vol(トータルボリューム)のパラメーターで設定します。

### 音量(レベル/バランス)に関するパラメーター

パラメーター	タイプ	PAGE
Volume Slider	トップパネル	
Total Vol	マルチコモンエディット	2
Volume	マルチパートエディット	2
Total Lvl	ボイスコモンエディット	2
Total Vol	ボイスコモンエディット	2
Level	ボイスエレメントエディット	3
Level	ボイスキーエディット	1

### ◇AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

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4つのTime(タイム:変化の速さ)と3つのLevel(レベル:音量)を用いて設定します。ピアノのように立ち上がりの早い音、バイオリンのように立ち上がりの遅い音といった、いわゆる楽器らしさを作り出すのに欠かせない機能です。まず、InitL(インisialレベル)とAtkR(アタックレート)の設定により、鍵盤を弾いた瞬間のレベル(インisialレベル)から最大レベル(Attack Level)に達するまでの音量の時間的な変化を作ります。その後の変化をDcy1/2R(ディケイ1/2レート)、Dcy1L(ディケイレベル)/SusL(サステインレベル)で設定します。最後に鍵盤から指を離れた後、レベルが0になるまでの変化をAEGReL(リリースレート)で設定します。AEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。各R(レート)の設定値は、グラフ上のa~dの角度で表されます。したがって、R(レート)の設定値が大きいほど、すばやく次のレベルに到達し、各タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)は短くなります。また、必要に応じてベロシティセンシティビティなどのパラメーター設定を行ないます。



## AEGの設定例

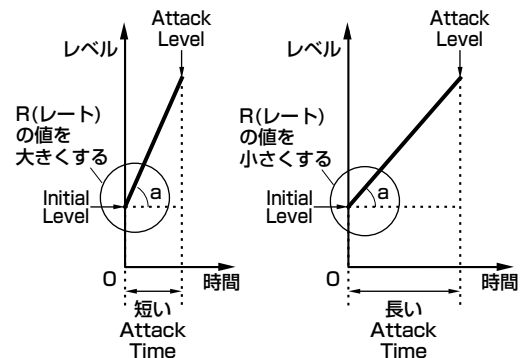
カテゴリー	AEGレート				AEGレベル		
	AtkR	Dcy1R	Dcy2R	RelR	InitL	Dcy1L	SusL
ピアノ	127	34	12	65	0	124	0
オルガン	127	10	0	100	255	255	255
ギター	127	33	16	93	255	200	107
ベース	127	33	0	95	0	0	0
ストリングス	63	18	0	43	0	250	200
ブラス	127	39	0	73	0	234	0
リード/パイプ	127	39	0	83	0	234	0
シンセリード	106	18	0	77	0	255	255
シンセパッド	64	26	0	42	0	250	200

### EGのレートとタイムの関係(ボイスモード)

EG(エンベロープジェネレーター)とは、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音源の出力レベルを変化させる回路です。この場合のレベル(上のグラフの縦軸)は、PEGのときはピッチ、FEGのときはカットオフフリクエンス、AEGのときは音量に相当します。SO8では、R(レート)を設定することにより、Time(タイム)を調節します。レートとは、あるレベルから次のレベル(たとえばインisialレベルからアタックレベル)に到達するまでの速さのことです。

各R(レート)の設定値は、下のグラフのaの角度で表されます。タイム(あるレベルから次のレベルに到達するのに要する時間)を長くしたいときは、R(レート)の設定を小さくします。

### Attackの例



### EGがコントロールしているのは

EG + Cutoff Pitch Amplitude (Volume) → FEG PEG AEG

## ● LFO(ローフリケンシーオシレーター)の各ディスプレイ

32ページ目から35ページ目までの画面では、LFOに関する設定を行いません。LFOは低周波を発振するユニットです。このLFOの信号波形によって各エレメント波形のピッチ、フィルター、アンプリチュードを変調し(周期的な揺れを与え)、ビブラートなどの効果を作ることができます。

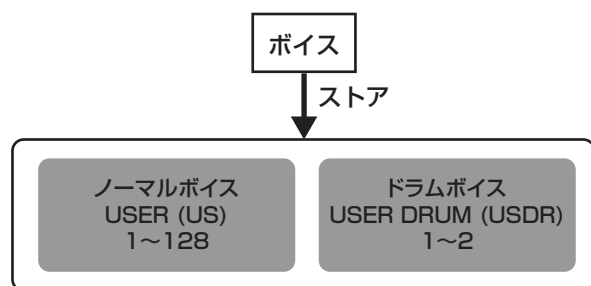
エレメントによって、使用できるLFO波形や設定できるパラメーターが異なりますが、基本的には、ピッチの変調によってビブラートなどのピッチを揺らす効果、フィルターの変調(周波数変調)によってワウワウなどの音色を揺らす効果、アンプリチュードの変調(振幅変調)によってトレモロなどの音量を揺らす効果をつけることができます。

## ⑤ エフェクトを設定する

エフェクトの設定の一例はP.46をご参照ください。

## ⑥ エディットしたボイスをストアする

エディットしたボイスは、本体内のメモリーにノーマルボイスを128種類とドラムボイスを2種類ストア(保存)することができます。



- ⚠️ スタアを実行すると、ストア先のボイスデータは失われてしまいます。大切なデータは、メモ리카ードに保存されるか、ボイスジョブのバルクダンプ機能(P.49)を使って、あらかじめコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

**NOTE** ボイスストアの手順についてはP.50をご参照ください。

# エフェクトについて

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、さらに表現力を加えることができます。マルチモードではマルチごとに、ボイスモードではボイスごとにエフェクトを設定することができますが、それぞれエフェクトユニットの接続方法が多少異なります。

## リバーブ

音に残響を与えるエフェクトで、ホールや部屋での響きをシミュレーションした17種類のリバーブタイプが用意されています。マルチモードでは、マルチごとに設定でき、パート全体に対して有効なシステムエフェクト(右記参照)として機能します。ボイスモードでは、エフェクトタイプがHall 1に固定され、ボイスごとのリバーブセンドの値のみ設定することができます。

## コーラス

音に広がりや厚みを与えるエフェクトで、一般的なコーラスタイプからうねりやジェットサウンドを演出するフランジャーなど、17種類のコーラスタイプが用意されています。マルチモードでは、マルチごとに設定でき、パート全体に対して有効なシステムエフェクト(下記参照)として機能します。ボイスモードでは、エフェクトタイプがChorus 1に固定され、ボイスごとのコーラスセンドの値のみ設定することができます。

## バリエーション

バリエーションエフェクトには、リバーブなどのオーソドックスな空間系エフェクトをはじめ、ディストーション、ワウなど、積極的な音作りをサポートする54種類のエフェクトタイプが用意されています。

**NOTE** 各エフェクトタイプについては、P.77のエフェクトタイプリストをご参照ください。

### システムエフェクトとインサクションエフェクト

エフェクト部はシステムエフェクトとインサクションエフェクトというタイプの違う2種類のエフェクトに分かれて機能します。S08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、システムとインサクションのどちらにも設定可能なエフェクト(ボイスモード時はインサクションに固定)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を行なう場合、すべ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。インサクションエフェクトは、ボイス/パートとミキサーの間に直列に接続されて、積極的に音作りを行なえるエフェクトです。マルチモードでは任意の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クションエフェクトはXGで定義されていますから、市販のXGマークのついたソングデータをS08を音源として(特にマルチモードで)再生する際に、細かいエフェクト処理を施した演奏が再現できます。

### エフェクトの設定例

ここでは、ボイスエディット(P.40)でのエフェクトの設定例を紹介します。一例として、OR: Cathedr1 (PRO70) のバリエーションエフェクトの設定を HALL1 (ホールでの響き)からGM FLANGER(ジェットサウンド)に変えてみましょう。

- ① ボイスモードで対象のボイス(ここではOR:Cathedr1=PRO70)を選び、エディットモードに入ります(P.29、40)。
- ② -ボタンと+ボタンを同時に押して、コモンエディットの設定画面に切り替えます(P.41)。
- ③ ▲▼ ボタンを使って、VarEF(画面下段に表示)のページ(PAGE 14)を表示させます。
- ④ データダイアルを使って、GM FLANGERを選びます。エフェクトタイプリスト(P.77)を参考にして、その他のタイプ(効果)も試してみましょう。

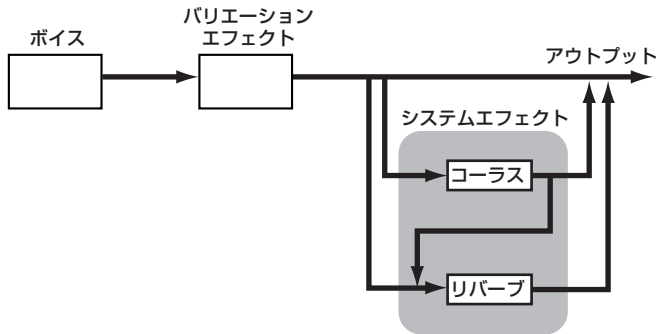
**NOTE COMPARE (EDIT)** ボタンを押すと、エディット前の設定とエディット中の設定を聞き比べることができます(P.41)。もう一度EDITボタンを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。

**NOTE** エフェクトパラメーターのページ(PAGE 15)で、パラメーターの詳細を設定することができます。エフェクトパラメーターについては、別冊データリストをご参照ください。

- ⑤ 設定を記憶させたい場合は、ボイスエディットモードを抜ける前に、設定をボイスの1つとしてストアします。ストアについてはP.50をご参照ください。

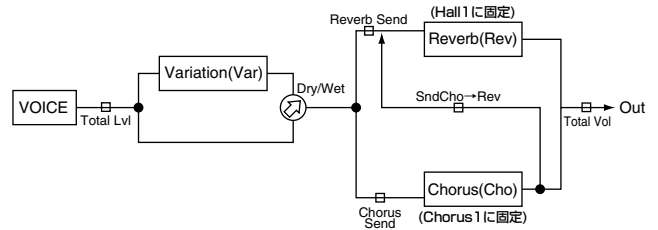
# ボイスモードでのエフェクト

バリエーションエフェクトは、必要なエフェクトタイプとそれぞれの値をボイスごとに設定できるようになっています。バリエーションユニットを通過した信号(全エレメントのミックス信号)が、リバーブユニットやコーラスユニットへ送られます。リバーブエフェクトタイプ、コーラスエフェクトタイプは、それぞれHall 1、Chorus 1に固定され、ボイスごとにリバーブセンド/コーラスセンドの値を設定することができます。



- NOTE** ボイスモード時のドラムボイスには、バリエーションエフェクトはかかりません。
- NOTE** ボイスモード時のシステムエフェクトは、バイパスする(かけないようにする)ことができます(UTILITY PAGE 14)。

## ボイス

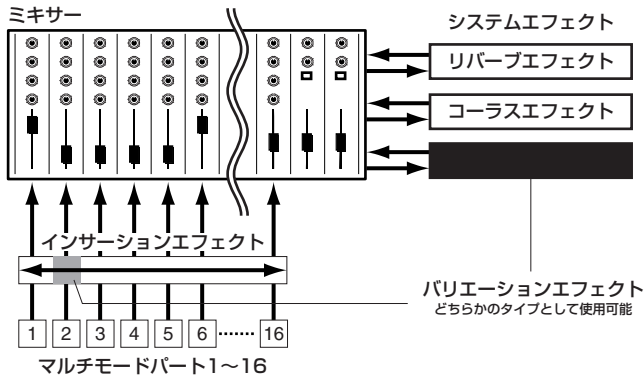


\* エフェクトタイプによっては、Dry/Wetのパラメーターを持たないものがあります。詳しくは別冊データリストのエフェクトパラメーターリストをご参照ください。

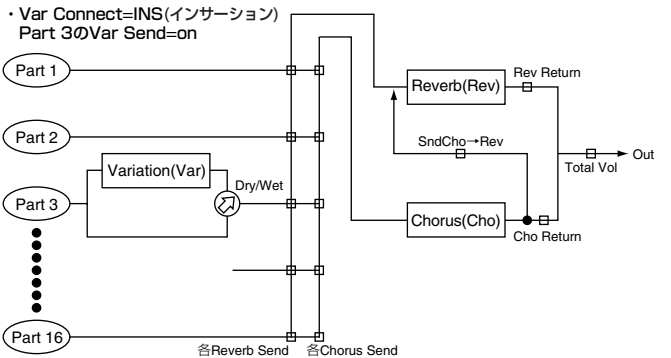
# マルチモードでのエフェクト

マルチモードでは、各ユニットに必要なエフェクトタイプとそれぞれの値をマルチごとに設定することができます。なお、バリエーションエフェクトをインサクション(下図参照)で使用すると、いずれか一つのパートだけに対して有効にすることもできます。

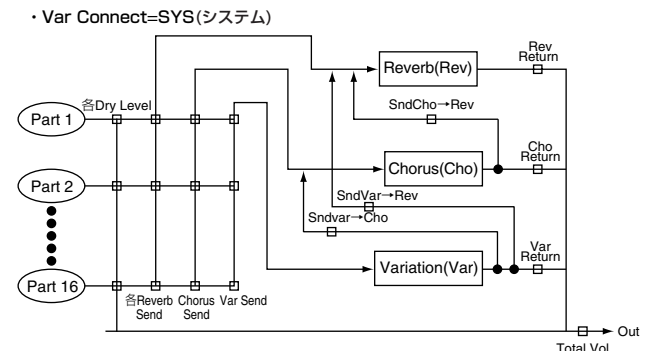
次の図のように、リバーブユニットとコーラスユニットは、ちょうどミキサーを使ってエフェクト処理を行なう場合、すべてのパートからセンド / リターンで信号をやりとりするタイプのシステムエフェクトとして機能します。また、バリエーションエフェクトをインサクションで使用する場合は、パートとミキサーの間に直列に接続されて、パートごとに特定のエフェクト処理を行なうエフェクトとして使用します。



## マルチ



\* エフェクトタイプによっては、Dry/Wetのパラメーターを持たないものがあります。詳しくは別冊データリストのエフェクトパラメーターリストをご参照ください。



\* Dry Levelの初期値は127。SO8のパネルからは設定できません。外部機器からMIDIメッセージを送信することで設定できます。

# ジョブ(便利な補助機能)を活用しましょう

エディットモードで作成した(または作成中の)ボイスやマルチをイニシャライズ(初期化)したり、コピーしたりなど、さまざまなジョブを実行することができます。

## JOB機能一覧(PAGE)

モード	ジョブ				
	イニシャライズ	コピー	バルクダンフ	シーケンサー オールチェーン	ファクトリー セット
VOICE	1	2(エレメント/ キー)	3		
MULTI	1	2(バージョン エフェクト) 3(コントローラー) 4(パート)	5		
SEQ PLAY	1(P.52)			2(P.52)	
UTILITY					1(P.23)

上の表は各モードのジョブ機能が、それぞれのジョブモードのどのPAGEにあるかをまとめたものです。

## ジョブの実行手順

- ① ボイス/マルチモードで、ジョブを実行したいボイス/マルチナンバーを選択します。
- ② JOBボタンを押して、ジョブモードに入ります。
- ③ ▲▼を使って実行したいジョブのページに切り替えます。  
選んだジョブのディスプレイが表示されます。



- ④ DEC/NOボタンまたはINC/YESボタンを使って値を設定します。

**NOTE** CpyElm/Cpykeyでコピー先のエレメント/ドラムキーを設定する場合は、+/-ボタンを使います(ボイス)。

**NOTE** Init Part/CpyVar/CpyCtlのパートやCpyPartのコピー先のパートを設定する場合は、+/-ボタンを使います(マルチ)。

- ⑤ ENTERボタンを押すと、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。



- ⑥ INC/YESボタンを押すと、ジョブが実行されます。  
ディスプレイにCompleted!が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。ジョブの実行を中止する場合は、DEC/NOボタンを押します。

**NOTE** 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。Executingの表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

- ⑦ VOICE/MULTIボタンを押すと、ジョブモードを抜け、プレイモードに戻ります。

## ボイスやマルチの初期設定データを呼び出す(イニシャライズ)

すでに作成されているデータを元にするのではなく、最初からオリジナルのボイスやマルチを作る場合などに、エディット前にイニシャライズを実行します。

### イニシャライズするデータの種類

イニシャライズの対象	画面で選択する設定		
	マルチ	ノーマルボイス	ドラムボイス
選択中のボイスまたはマルチの全データ	multi(マルチ)	voice(ボイス)	kit(キット)
選択中のボイスまたはマルチのコモンデータ	cmmn(コモン)		
選択中のパート/エレメント/キー	part(パート)	elemnt(エレメント)	key(キー)

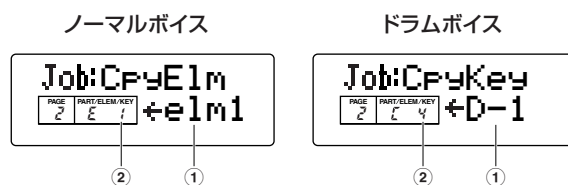
DEC/NOボタンまたはINC/YESボタンを使って、イニシャライズするデータの種類を選択します。ここでpart/elemnt/keyを指定した場合は、+/-ボタンを使ってイニシャライズする対象(パート1~16/エレメント1~4/ドラムキーC#-1~G5)を選択します。鍵盤を押すことでドラムキーを選択することもできます。

## コピー機能を活用する

### ボイスモード

#### CpyElm(コピーエレメント)/CpyKey(コピードラムキー)

現在エディット中のボイスの任意のエレメント / ドラムキーデータを、同じボイスの別のエレメント/ドラムキーにコピーすることができます。



- ① コピー元のエレメント/ドラムキーの指定  
コピー元のボイスのエレメント/ドラムキーを設定します。

□設定できる値: ノーマルボイス  
elm 1~4(エレメント1~4)  
ドラムボイス  
C#-1~G5(ドラムキーC#-1~G5)

- ② コピー先のエレメント/ドラムキーの指定  
コピー先のボイスのエレメント/ドラムキーを設定します。

□設定できる値: ノーマルボイス  
E1~4(エレメント1~4)  
ドラムボイス  
C#-1~G5(ドラムキーC#-1~G5)



## マルチモード

### CpyVar(コピーバリエーションエフェクト)

Var Connect(マルチコモンエディットPAGE 15)=SYSのときは、選ばれているパートにアサインされているボイスのボイスモードでのエフェクトデータをマルチにコピーします。  
Var Connect=INSのときは、マルチパートエディットのVar Send (PAGE 24)でonのパートのボイスが持つ、ボイスモードでのバリエーションエフェクトデータを選択中のマルチにコピーします。Var Send=onのパートがないときは、Var Connect=SYSのときと同様に、コピーしたいエフェクトを持つボイスがアサインされているパートを選択することができます。

- ・ Var Connect=SYSのとき
- ・ Var Connect=INSで  
Var Send=onのパートがないとき



- ・ Var Connect=INSで  
Var Send=onのパートがあるとき



#### □設定できる値:

- ・ Var Connect=SYSのとき
- ・ Var Connect=INSで  
Var Send=onのパートがないとき ..... P1~16(パート1~16)
- ・ Var Connect=INSで  
Var Send=onのパートがあるとき ..... なし

- NOTE** 次のパラメーターがコピーされます。
- ・ バリエーションエフェクトタイプ
  - ・ バリエーションパラメーター
  - ・ MWバリエーションエフェクトコントロールデプス
  - ・ AC1バリエーションエフェクトコントロールデプス

- NOTE** ドラムボイスのバリエーションエフェクトデータをコピーした場合は2Band EQの設定がコピーされます。

### CpyCtl(コピーコントローラー)

選ばれているパートにアサインされているボイスのボイスモードでのコントローラーの情報をマルチのパートにコピーします。



#### □設定できる値: 1~16, A(全パート)

- NOTE** 次のパラメーターがコピーされます。
- ・ MWフィルターコントロール
  - ・ MW LFOピッチモジュレーションデプス
  - ・ MW LFOフィルターモジュレーションデプス
  - ・ MW LFOアンプリチュードモジュレーションデプス
  - ・ ピッチベンドレンジ
  - ・ AC1 フィルターコントロール
  - ・ AC1 LFOフィルターモジュレーションデプス
  - ・ AC1 LFOアンプリチュードモジュレーションデプス
  - ・ ボルトメントスイッチ
  - ・ ボルトメントタイム

### CpyPart(コピーパート)

選択中のマルチの任意のパートデータを、同じマルチの別のパートにコピーすることができます。コピー元のパートはDEC/NOボタンまたはINC/YESボタンで、コピー先のパートは+/-ボタンで選択します。



コピー先のパート      コピー元のパート

#### □設定できる値: P1~P16(パート1~16)

### 設定を外部機器に保存する(バルクダンプ)

データを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。



- NOTE** バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくはP.66をご参照ください。

- NOTE** バルクダンプ機能の使用例については、P.36をご参照ください。

- NOTE** 以下のパラメーターは送信しません。

- ・ Seq/Tempo (SEQ PLAY)
- ・ DeviceNo. (UTILITY)
- ・ Sync (UTILITY)
- ・ SeqCtl (UTILITY)

#### バルクダンプできるデータの種類

画面	ボイスジョブモード	マルチジョブモード
Curnt(カレント)	選択中の1ボイスの全データ	選択中の1マルチの全データ
AllUs(ボイス)/All(マルチ)	すべてのユーザーボイス(ノーマル1~128、ドラム1~2)	すべてのマルチ(1~32)
System(システム)	システム(ユーティリティ/コントローラー)のデータ	

- NOTE** オールユーザーボイスをバルク受信した場合、ボイスの選択をしておいてボイスが切り替わります。

- NOTE** カレントボイスをバルク受信した場合、別のモードやボイスを選択すると受信したデータは失われてしまいます。継続して使用するボイスは、USERメモリーにストアしてください(P.50)。

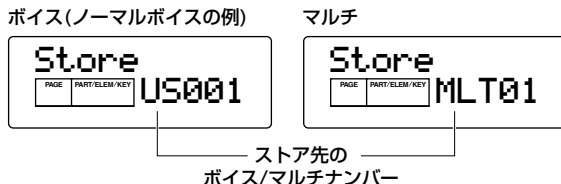
# 設定を本体に記憶させましょう(ストア)

エディットしたボイス/マルチは、次の手順で本体内のユーザーメモリーに、ノーマルボイスは128種類、ドラムボイスは2種類マルチは32種類までストア(記憶)することができます。

**!** ストアを実行すると、ストア先のデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめメモリーカードに保存しておくか、ヤマハ MIDI データファイラー-MDF3やコンピューターなどに保存してください。

名前を変更する場合は、ストアを行なう前に設定します。右の説明をご参照ください。

- 1 エディットしたあと、続けてSTOREボタンを押します。ストアのディスプレイが表示されます。



- 2 DEC/NOボタンまたはINC/YESボタンを使って、ストア先のボイス/マルチナンバーを選択します。

- 3 ENTERボタンを押します。実行確認のディスプレイが表示されます。

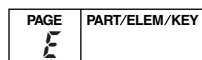


- 4 YESボタンを押すとストアが実行されます。実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとストアが終了し、ボイス/マルチプレイモードになります。

**NOTE** ストアを中止したい場合はNOボタンを押します。ストアは実行されず、元の画面に戻ります。

## エディットマーク

エディットモードで何らかの設定/変更操作を行ない、エディットモードを抜けると、ディスプレイのPAGE(ページ)欄にE(エディット)マークが表示されます。このボイス/マルチがまだストアされていないことを確認することができます。



エディットマーク

## ボイス/マルチ/ファイル名の設定(文字入力)

ボイス/マルチエディットモードのName(ネーム)画面、カードモード時のSave(セーブ)画面/Rename(リネーム)画面での文字入力の手順は以下のとおりです。

- 1 (ボイス/マルチの場合) ◀▶ ボタンを使ってカーソルを一番左に移動し、カテゴリーネームを設定します。カテゴリーネームを付けておくと、そのボイス/マルチの音色がだいたいどのような音色なのかがわかるので便利です。また、P.31のカテゴリーサーチ機能を使ったボイス/マルチ選択も可能となります。カテゴリーネームが必要でない場合は、ハイフン表示(—: 指定なし)を選択します。
- 2 ◀▶ ボタンを使ってカーソルを移動し、最初の入力位置を選びます(点滅表示になります)。
- 3 DEC/NO、INC/YESボタンを使ってアルファベット/記号を、またテンキーを使って数字を選択します。
- 4 ◀▶ ボタンを使ってカーソルを移動し、次の文字を選択します。
- 5 上記③~④の操作を繰り返し、ネームを決定します。

**NOTE** ネームの確定については、左の説明、P.54(ファイルのセーブ)をご参照ください。

### 設定できる文字(ボイス/マルチ)

!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	
3	4	5	6	7	8	9	:	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	[	¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→
←																		

### 設定できる文字(ファイル)

!	#	\$	%	&	'	(	)	-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
9	@	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	^	_	{	}	~	

## カテゴリーリスト


表示	カテゴリーネーム	表示	カテゴリーネーム
—	指定なし	SC	シンセコンブ
PF	ピアノ	CP	クロマティックパーカッション
OR	オルガン	DR	ドラム
GT	ギター	SE	サウンドエフェクト
BA	ベース	ME	ミュージカルFx
ST	ストリングス/オーケストラ	CO	コンビネーション
BR	ブラス	(OTHER)	ミュージカルFx/ コンビネーション
RP	リード/パイプ		
LD	シンセリード		
PD	シンセパッド		

# 曲を再生してみましょう

メモリーカードに保存されているソングファイルを直接再生することができます。シーケンスプレイモードでは、各チェーンステップに対してソングファイルを1つずつ割り当てることにより、最大100ソングまでの連続再生を行なうことができます。チェーンの設定データは、メモリーカードにセーブすることができます(P.54)。

**NOTE** あらかじめソングファイルの入ったメモリーカードを、メモリーカード挿入口にセットしておく必要があります。メモリーカードが挿入されていない状態でシーケンスプレイモードに入ると「No Card」というメッセージが表示され、何も選ぶことはできません。

S08で扱うことのできるソングファイルは、メモリーカード内の一番上のディレクトリにあるSMF(スタンダードMIDIファイル)フォーマット0のみです。カードファイラー(別冊インストールガイド参照)を使って、フォーマット1のファイルをフォーマット0に変換することができます。

 シーケンスプレイモードのときは、メモリーカードを抜き挿ししないでください。

## チェーンを設定する(Seq)

チェーンは全部で100ステップから構成されており、ここではチェーンの各ステップの設定を行いません。各チェーンステップに対してソングファイルを1つずつ割り当てることができます。特定のチェーンステップを選んで再生したり、複数のチェーンステップを連続で再生させることができます。

### チェーンステップナンバー

▲▼ ボタンを使って各チェーンステップを切り替えます。  
ENTER ボタンを押してステップナンバーを選べると、選んだチェーンステップの設定画面に切り替わります。

チェーンステップナンバー ソングファイル



設定できる値: 00~99

**NOTE** ソングの再生中でもチェーンステップの画面表示を切り替え、前もって次のチェーンの設定をすることができます。

**NOTE** 現在再生されているソングファイルのチェーンステップ画面では、PART/ELEM/KEYの欄に[P]マークが付きます。

### ソングファイル

このチェーンステップに割り当てるソングファイルを選びます。選べるファイルは拡張子が [.MID] のものに限られます。ここでファイルを選ぶと、画面の上段に選んだファイルのファイルネームが表示されます。なお、skip、end、stopは連続再生に関する設定項目で、連続再生時に前のチェーンステップのソング再生が終わり、このチェーンステップに来た時点での動作を決めるものです。

skip を選んでおくと、このチェーンをとばして次のチェーンを再生します。チェーンステップナンバー 99 のチェーンステップに skip を選択した場合は、98のチェーンステップを再生したあと、最初のチェーンステップに戻って再生が続きます。

end を選んでおくと、ソング再生がこのチェーンステップに来た時点で連続再生は終了し、最初のチェーンステップに戻ります。

stop を選んでおくと、ソング再生がこのチェーンステップに来た時点で停止します。

設定できる値: skip、end、stop、ソングファイル

① SEQ PLAY ボタンを押して、シーケンスプレイモードに入ります。



② ▲▼ ボタンを使ってチェーンステップナンバーを選び、ENTER ボタンを押して確定します。

③ DEC/NO ボタン、INC/YES ボタン、データダイアルのいずれかを使って、各ステップに割り当てるソングファイルまたは skip/end/stop を選び、ENTER ボタンを押して確定します。

④ ②~③ をくり返して、チェーンを設定します。

### 任意のソングファイルの再生(1曲だけ再生する)

① 上記①~④と同様の手順で再生したいソングファイルを選びます。

**NOTE** 1曲再生の場合は、チェーンステップナンバーにこだわる必要はありません(どのチェーンステップ画面でも構いません)。

② (必要に応じて)テンポを変更します(下記参照)。

③ PLAY/STOP ボタンを押すと、ソングの演奏が始まります。

④ もう一度PLAY/STOP ボタンを押すと、ソングの演奏は止まります。

### チェーンの再生(連続再生)

① ▲▼ ボタンを使って最初に再生したいソングファイルが割り当てられているチェーンステップナンバーを選び、ENTER ボタンを押して確定します。

② (必要に応じて)テンポを変更します(下記参照)。

③ PLAY/STOP ボタンを押すと、ソングの演奏が始まります。

このチェーンステップの演奏が終わると、続けて次のチェーンステップナンバーのソングの演奏が始まります。このようにして連続で次々とチェーンステップナンバーが切り替わってソングの演奏が続きます。

④ もう一度PLAY/STOP ボタンを押すと、チェーン再生は止まります。

なお、ソングファイルのパラメーターで、end または stop の値を設定してあるチェーンステップに来ると、自動的に演奏が止まります。

## 再生テンポを変更する

現在選ばれているチェーンステップの再生テンポを設定します。通常、ソング再生を開始した時点で、そのファイル内に設定されているテンポ値が自動的に設定されるようになっています。必要に応じて、ここで再生テンポを変更することができます。また、変更した再生テンポを初期テンポに戻すには、テンポの値に25未満の値を選びます。



□設定できる値: 25~300

- ① チェーンの設定手順(①~④)に従って、チェーンを設定します。
- ② テンポを設定したいソングファイルのチェーンステップを ▲▼ ボタンを使って選び、ENTER ボタンを押して確定します。
- ③ ▲ ボタンを押して、再生テンポの設定画面に入ります。
- ④ DEC/NOボタン、INC/YESボタン、データダイアル、テンキーのいずれかを使って、再生テンポを設定します。

- ④ INC/YESボタンでジョブが実行されます。実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとジョブが終了します。
- ⑤ EXITボタンを押すと、ジョブモードを抜け、シーケンスプレイモードに戻ります。

### シーケンスプレイジョブ

シーケンスプレイジョブでは以下の2つのジョブを実行します。ジョブ機能一覧については、P.48をご参照ください。

#### InitSeq(イニシャライズシークチェーン)

チェーンステップの設定をすべて初期化します。

#### SeqAll(シーケンサーオールチェーン)

メモリーカードのルート(一番上の)ディレクトリーにあるすべてのソングファイルを、自動的に各チェーンステップに割り当てます。

**NOTE** ソングファイルはファイル名順に割り当てられます。

### 実行手順

- ① シーケンスプレイモードの状態では JOB ボタンを押します。シーケンスプレイジョブのディスプレイが表示されます。
- ② ▲▼ ボタンを使って、InitSeqまたはSeqAllを選びます。
- ③ ENTERボタンを押します。実行確認のディスプレイが表示されます。  
「シーケンサーオールチェーンの場合」



# カードを活用しましょう

カードモードでは、市販のメモリーカードにデータを保存（セーブ）したり、メモリーカードからファイルを読み込んだり（ロード）、メモリーカードとデータのやり取りを行いません。また、付属ソフトウェアのカードファイラーを使用して、コンピューターとメモリーカード間でデータのやり取りが行なえますので、さまざまなデータをコンピューター上で管理しておくことができます。

**NOTE** カードモードのときは、メモリーカードを抜き挿ししないでください。

**NOTE** S08では、メモリーカード内の一番上のディレクトリにあるファイルのみ扱うことができます。

**NOTE** メモリーカードが挿さっていない状態では、カードモードに入ることはできません。メモリーカードを挿入口に挿してからCARDボタンを押してください。

**NOTE** 読み込む曲（ソング）ファイルの設定はシーケンスプレイモードで行いません。

## メモリーカード（スマートメディア）の取り扱いについて

メモリーカードをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

### ■ご利用いただけるメモリーカードの種類

この商品では3.3V(3V)のメモリーカード（スマートメディア™\*）がご使用になれます。5Vのメモリーカードはご使用になれません。\*スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

### ■カードのメモリー容量

メモリーカードは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MBの7種類がご使用になれます。

### ■メモリーカードの挿入/取り出し

#### ●メモリーカードの入れかた

メモリーカードの端子部（金色）を下向きにして、メモリーカードスロット（挿入口）にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。


・メモリーカードの向き（上下、前後）を間違えないようご注意ください。

・メモリーカードスロットにゴミや異物が入らないようにご注意ください。誤動作や故障の原因となります。

#### ●メモリーカードの取り出し

あらかじめ楽器本体がメモリーカードにアクセス中\*でないことを確認した上で、カードを取り出して（引き抜いて）ください。アクセス中は、アクセス中であることを示すメッセージがS08本体のLCDに表示されます。

\*アクセス中：セーブやロード、フォーマット、デリートなどの作業中を指します。また、電源が入っている状態でメモリーカードを挿入したときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。

 アクセス中にメモリーカードを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。メモリーカードがこわれたり、楽器本体 / メモリーカードのデータがこわれたりするおそれがあります。

### ■メモリーカードのフォーマット

メモリーカードはそのままではご使用になれません。必ず楽器本体でフォーマット（初期化）してからご使用ください。なお、フォーマットを行なうとカード内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

**NOTE** この機器でフォーマットしたメモリーカードは他の機器で使用できなくなる場合があります。

### ■メモリーカードについてのご注意

#### ●メモリーカードの取り扱いと保管

静電気によってメモリーカードのデータが失われる場合があります。メモリーカードに触れるときは、あらかじめ身近な金属（アルミサッシや金属のドアノブなど）に触れて静電気を取り除いてください。

長時間使用しないときは、メモリーカードを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。

直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。

落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。

メモリーカードの端子部（金色）に直接触れたり金属を当てたりしないでください。

磁気を帯びたもの（テレビやスピーカーなど）には近づけないでください。

メモリーカードにはラベル以外のもの（メモなど）を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

#### ●誤消去防止

メモリーカードは、メモリーカードのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所（○マークの中）に貼ることによって、誤ってデータを消してしまわないようにすることができます。大切なデータが入っているメモリーカードは、ライトプロテクトシールを貼って、書き込みができないようにしてください。逆に、セーブする場合は、ご使用前にメモリーカードのライトプロテクトシールがはがされていることをご確認ください。1度はがしたシールは、再使用しないでください。

### ■データのバックアップ

メモリーカードの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のメモリーカードに保存しておかれることをおすすめします。

### ■盗難防止金具について

この機器には、メモリーカードの盗難防止用に盗難防止金具が付いています。必要に応じて、盗難防止金具を取り付けてください。

盗難防止金具の取り付け方

- ① +ドライバーで金具を取り外します。
- ② 金具を上下逆にして、取り付けます。

## 本体のデータをメモリーカードに保存する(Save)

作成したデータをメモリーカードにセーブ(保存)します。

- 1 **CARDボタンを押します。**  
カードモードのディスプレイが表示されます。
- 2 **▲ボタンを使って、Saveを選びます。**
- 3 **既存のファイルに上書きしたい場合は、DEC/NOボタン、INC/YESボタンまたはデータダイアルを使って上書きするファイルを選びます。**
- 4 **ENTERボタンを押してセーブの画面に入ります。**
- 5 **ファイル名を付けます(P.50)。**
- 6 **ENTERボタンを押すとセーブが実行されます。**  
実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとセーブが終了します。



**NOTE** 同じ名前のファイルがメモリーカード上に存在する場合は、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。上書きをしたい場合は**YES**ボタン、この作業をキャンセルしたい場合は**NO**または**EXIT**ボタンを押します。



**NOTE** セーブを実行すると、以下の情報がメモリーカードに保存されます。

- ・ユーザーノーマルボイス1~128
- ・ユーザードラムボイス1、2
- ・マルチ1~32
- ・システム(ユーティリティ/コントローラー/シーケンスチェーンのデータを含む)

## メモリーカードを本体に読み込む(Load)

メモリーカードからデータを本体にロード(読み込み)します。曲の再生についてはP.51をご参照ください。

□設定できる値：All、ユーザーノーマルボイス1~128、ユーザードラムボイス1~2

- 1 **CARDボタンを押します。**  
カードモードのディスプレイが表示されます。
- 2 **▲▼ボタンを使って、Loadを選びます。**
- 3 **DEC/NOボタン、INC/YESボタンまたはデータダイアルを使ってロードしたいファイルを選びます。**  
**NOTE** メモリーカード上にファイルが存在しない場合は、「FileNone」と表示されます。
- 4 **ENTERボタンを押してロードの画面に入ります。**



- 5 **DEC/NOボタン、INC/YESボタン、データダイアル、テンキーのいずれかを使って、ロードしたいボイスデータを選びます。**  
ここでAllを選ぶ場合は、手順⑥に進んでください。

**NOTE** Allを選ぶと、以下の情報がロードされます。

- ・ユーザーノーマルボイス1~128
- ・ユーザードラムボイス1、2
- ・マルチ1~32
- ・システム(ユーティリティ/コントローラー/シーケンスチェーンのデータを含む)

- 6 **▶ボタンを押してロード先を選ぶ画面に入ります。**



- 7 **DEC/NOボタン、INC/YESボタン、データダイアル、テンキーのいずれかを使って、ロード先のユーザーボイスナンバーを選びます。**
- 8 **ENTERボタンを押してロードの実行画面に入ります。**



**NOTE** ここで**NO**または**EXIT**ボタンを押すと、ロード操作はキャンセルされ、ボイスデータの選択操作に戻ります。

- 9 **INC/YESボタンを押すとロードが実行されます。**  
実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとロードが終了します。

## ファイル名称を変更する(Renam)

ファイル名称を変更します。英数字を使って最大8文字のファイル名称を設定することができます。

**NOTE** リネームできるファイルは、S08のセーブ機能を使ってセーブしたファイル(S08オールファイルフォーマット)のみです。SMFなどのファイルフォーマットのファイルはリネームできません。

- CARDボタンを押します。**  
カードモードのディスプレイが表示されます。
- ▲▼ボタンを使って、Renamを選びます。**
- DEC/NOボタン、INC/YESボタンまたはデータダイアルのいずれかを使ってリネームしたいファイルを選びます。**  
**NOTE** メモリーカード上にファイルが存在しない場合は、「FileNone」と表示されます。
- ENTERボタンを押してリネームの画面に入ります。**
- ファイル名を変更します(P.50)。**
- ENTERボタンを押すとリネームが実行されます。**  
実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとセーブが終了します。  
**NOTE** 同じ名前のファイルがメモリーカード上に存在する場合は、その名前を付けることはできず、「!Same Name」というメッセージが表示されます。このような場合はいずれかのボタンを押して手順5に戻り、再度ファイル名を入力しなおしてください。

## メモリーカード上のファイルを削除する(Del)

メモリーカードにセーブされているファイルをデリート(削除)します。

**NOTE** デリートできるファイルは、S08のセーブ機能を使ってセーブしたファイル(S08オールファイルフォーマット)のみです。SMFなどのファイルフォーマットのファイルはデリートできません。

- CARDボタンを押します。**  
カードモードのディスプレイが表示されます。
- ▲▼ボタンを使って、Delを選びます。**
- DEC/NOボタン、INC/YESボタンまたはデータダイアルのいずれかを使ってデリートしたいファイルを選びます。**  
**NOTE** メモリーカード上にファイルが存在しない場合は、「FileNone」と表示されます。
- ENTERボタンを押してデリートの実行画面に入ります。**



**NOTE** ここでNOまたはEXITボタンを押すと、デリート操作はキャンセルされ、カードモードから抜けます。

- YESボタンを押すとデリートが実行されます。**  
実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとデリートが終了します。

## メモリーカードをフォーマット(初期化)する(Frmt)

メモリーカードをフォーマット(初期化)します。新しいメモリーカードをS08で使用するためには、まずカードのフォーマットが必要です。



**NOTE** メモリーカードをフォーマットすると、カードに保存してあったデータはすべて消えてしまいますのでご注意ください。

- CARDボタンを押します。**  
カードモードのディスプレイが表示されます。
- ▲▼ボタンを使って、Frmtを選びます。**
- ENTERボタンを押してフォーマットの実行画面に入ります。**



**NOTE** ここでNOまたはEXITボタンを押すと、フォーマット操作はキャンセルされ、カードモードから抜けます。

- INC/YESボタンを押すとフォーマットが実行されます。実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとフォーマットが終了します。**



## ボイスエディターで作成したデータを読み込む(Imprt)

付属のCD-ROMに入っている「Voice Editor for S08」で作成したファイルから、指定したデータをインポート(抽出)します。

設定できる値  
インポート元: All Voice、001~128、DR1~2  
インポート先: 001~128、DR1~2

- CARDボタンを押します。**  
カードモードのディスプレイが表示されます。
- ▼ボタンを使って、Imprtを選びます。**
- DEC/NOボタン、INC/YESボタン、データダイアルのいずれかを使ってインポートしたいファイルを選びます。**  
**NOTE** メモリーカード上にS08のファイルが存在しない場合は、「FileNone」と表示されます。
- ENTERボタンを押してインポートの画面に入ります。**



- ⑤ DEC/NOボタン、INC/YESボタン、データダイアル、テンキーのいずれかを使って、インポートしたいボイスデータを選びます。ここでAll Voiceを選ぶ場合は、手順④に進んでください。

**NOTE** All Voiceを選ぶと、以下の情報がインポートされます。

- ・ユーザーノーマルボイス1~128
- ・ユーザードラムボイス1、2

- ⑥ ▶ ボタンを押してインポート先を選ぶ画面に入ります。



- ⑦ DEC/NOボタン、INC/YESボタン、データダイアル、テンキーのいずれかを使って、インポート先のユーザーボイスナンバーを選びます。

- ⑧ ENTERボタンを押してインポートの実行画面に入ります。



**NOTE** ここでNOまたはEXITボタンを押すと、インポート操作はキャンセルされ、ボイスデータの選択操作に戻ります。

- ⑨ INC/YESボタンを押すとインポートが実行されます。実行中はExecutingが表示され、Completed!が表示されるとインポートが終了します。

**NOTE** S08は、インポートでは拡張子に「.S6V」が付いているファイルのみを認識します。Macintosh版の「Voice Editor for S08」を使ってファイルを作成すると、出力ファイルに拡張子が付かないのでS08で認識できなくなります。Macintoshをお使いの場合は、パソコン上でファイル名の最後に手入力「.S6V」を付けてからメモリーカードに保存してください。

## カードファイラーについて

付属ソフトウェアのカードファイラーを使うと、以下のようになすることができます。

- ・ コンピューター上のファイルを、S08に挿入されているメモリーカードに転送する。
- ・ S08に挿入されているメモリーカード上のファイルを、コンピューターに転送する。
- ・ S08に挿入されているメモリーカード上のファイルやディレクトリー（フォルダー）を消去する。
- ・ S08に挿入されているメモリーカード上にディレクトリーを作成する。

S08がカードファイラーとの通信状態に入ると、MULTIボタンおよびVOICEボタンのランプがどちらも消灯します。（このとき、パネル操作や鍵盤での演奏はできなくなります。）また、LEDの上段には「Filer Mode」と表示されます。カードファイラーの詳しい使い方については、付属のCD-ROMに入っているカードファイラー PDFマニュアルをお読みください。

**NOTE** S08がカードファイラーとの通信状態にあるときは、メモリーカードを抜き挿ししないようにしてください。

**NOTE** S08が以下の状態にあるときは、カードファイラーとの通信状態に入ることができません。カードファイラーを動作させるときは、必ず以下の状態から抜けてください。

- ・ シーケンスプレイモード
- ・ カードモード
- ・ パルクの送信中
- ・ ジョブ実行中など「Executing」のメッセージが表示されているとき

**NOTE** S08とカードファイラーとの通信中に、なんらかの原因でS08とコンピューターを接続しているケーブルが抜けるなどして接続が切断されると、S08は通信状態から抜けることができなくなってしまいます。このような場合は、S08の電源を入れなおしてください。



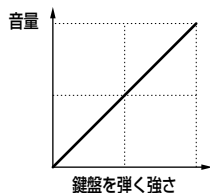
# タッチ感を変える

弾く強さに対する強弱の付き方(タッチ感)を選ぶことができます。演奏する曲や好みによって使い分けてください。次の操作で設定します。

- 1 CONTROLLERボタンを押してコントローラーモードに入ります。
- 2 ▲▼ボタンを使ってFixed Vel(固定ベロシティ)のページ(PAGE 6)を表示させ、DECボタンを使ってoffを選びます。  
**NOTE** 一定のベロシティ(音量)で音源を鳴らしたいときは、ここでベロシティの数値を設定します。この場合、次の設定は必要ありません。
- 3 ▲ボタンを使ってVel Curveのページ(PAGE 5)を表示させ、INC/DECボタンを使って目的の設定(下記参照)を選びます。
- 4 EXITボタンを押してコントローラーモードを抜けます。

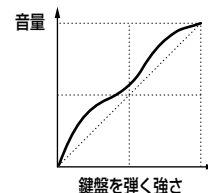
## norm(ノーマル)

鍵盤を弾く強さとベロシティが比例しています。



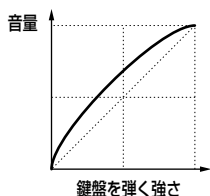
## easy(イージー)

比較的大きなベロシティ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。



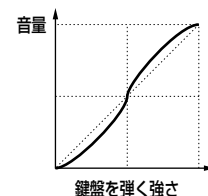
## soft1(ソフト1)

全体に大きなベロシティが出やすいカーブです。



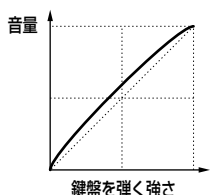
## wide(ワイド)

キータッチの弱い部分ではベロシティをおさえ、強い部分ではベロシティ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。



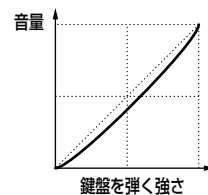
## soft2(ソフト2)

全体に大きなベロシティ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。



## hard(ハード)

全体に大きなベロシティが出にくいカーブです。



# リファレンス編

## 機能一覧

この一覧では、すべてのパラメーターを説明しています。\*の付いた項目には、表のあとに補足があります。関連ページでは、操作例や詳細、他の機能との関係などが説明されています。「WEB用語集」の欄に○の付いている項目は、以下のURLに用語説明(電子楽器用語集)があり、理解を深めることができます(「読み」による検索ができます)。

http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/emi/word/ (URL および見出し語は変更されることがあります)

**NOTE** 画面の見かたについてはP.25、各モードの選択についてはP.24をご参照ください。ボイスプレイ、マルチプレイについては、それぞれP.29、P.32をご参照ください。

▲▼ ◀▶ で移動 移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	WEB 用語集
-----------------	---------------	--------------	----	----	-----------	------------

### ■ボイスエディット(ノーマル)

コモン…4つのエレメントに共通の機能

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [+]&[-] (同時押し)

設定できる値…別冊データリスト MIDI Data Table 付表 2-9

#### ジェネラル(GENERAL)

1	Name	Name (Name 1-8/Category)	ボイスネーム	ボイスネーム(英数字で最大8文字)とカテゴリーの設定	50		
2	-1	Total Vol	Total Volume	トータルボリューム	エフェクト処理後の音量の調節	44,47	
2	-2	Total Lvl	Total Level	トータルレベル	エフェクト処理前の音量(エフェクトへ送る音量)の調節	44,47	
3		Mono/Poly	Mono/Poly Mode	モノ/ポリモード	発音方式の選択。Monoは単音演奏用、Polyは和音演奏用。レガート奏法については、ポルタメント(P.73)参照		○
4	-1	VelSnsDpt	Velocity Sensitivity Depth	ペロシティセンシティビティデプス	「受信したペロシティ」(実際に押した強さ)に対して「音源に働くペロシティ」の変化の度合いを調節		*1 ○
4	-2	VelSnsOfs	Velocity Sensitivity Offset	ペロシティセンシティビティオフセット	「受信したペロシティ」(実際に押した強さ)に対して、ここでの値を加減したものが音源に働く		*1 ○

#### コントローラー (CONTROLLER)

5	-1	Porta Sw	Portamento Switch	ポルタメントスイッチ	ポルタメント(最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを連続的に変化させる機能)のオン/オフの設定		○
5	-2	PortaTime	Portamento Time	ポルタメントタイム	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間の設定。値を大きくするほどピッチ変化にかかる時間が長い		○
6		PB Range	Pitch Bend Range	ピッチベンドレンジ	ピッチベンドホイールを最大限に動かしたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位(12=1オクターブ)で設定	37	○
7		MW FltCtl	MW Filter Control	MWフィルターコントロール	MWでフィルターカットオフ周波数をコントロールする深さを設定	37	○
8	-1	MW PMod	MW LFO Pitch Modulation Depth	MW LFOピッチモジュレーションデプス	MWでピブラート(ピッチ変化)をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定	37	○
8	-2	MW FMod	MW LFO Filter Modulation Depth	MW LFOフィルターモジュレーションデプス	MWでフィルターモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定	37	○
8	-3	MW AMod	MW LFO Amplitude Modulation Depth	MW LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	MWで音量のモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定	37	*2 ○
9		AC1 FltCtl	AC1 Filter Control	AC1フィルターコントロール	AC1でフィルターカットオフ周波数をコントロールする深さを設定	37	○
10	-1	AC1 FMod	AC1 LFO Filter Modulation Depth	AC1 LFOフィルターモジュレーションデプス	AC1でフィルターモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定	37	○
10	-2	AC1 AMod	AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	AC1 LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	AC1で音量のモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定	37	*2 ○

▲▼ ◀▶ で移動 で移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ		WEB 用語集
<b>エフェクト(EFFECT)</b>							
11	ReverbSend	Reverb Send Level	リバーブセンドレベル	リバーブエフェクトへの音声信号の送り量の設定	47	*3	○
12	ChorusSend	Chorus Send Level	コーラスセンドレベル	コーラスエフェクトへの音声信号の送り量の設定	47		○
13	SndCho→Rev	Send Chorus To Reverb	センドコーラストゥリバーブ	コーラスエフェクトで処理された音声信号の、リバーブエフェクトへの送り量を設定	47		○
14	VarEF	Variation Effect Type (Variation Type MSB/LSB)	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タイプ(P.77)を選択	46		○
15	バリエーション パラメーター	(Variation Parameter 1-5,10 MSB/LSB)	バリエーションパラメーター	バリエーションエフェクトのパラメーター(別冊データリスト参照)を設定	46		○
16	MW VarCtl	MW Variation Control Depth	MWバリエーションエフェクト コントロールデプス	エフェクトタイプごとに1つ決められている、MW/AC1でコントロールできるパラメーター(別冊データリストのエフェクトパラメーターリスト参照)の効果のかけ具合(深さ)を設定	37		○
17	AC1VarCtl	AC1 Variation Control Depth	AC1バリエーションエフェクト コントロールデプス				
<b>エレメント...エレメントごとに異なる設定ができる機能</b> <span style="float:right">設定できる値...別冊データリスト MIDI Data Table 付表 2-9, 2-10</span>							
[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [+] <b>または</b> [-]でエレメント選択							
オシレーター /ミックス(OSC/MIX)							
1	Element Sw	Element Switch	エレメントスイッチ	各エレメントに対する発音する、しないの設定	42	*4	○
2	ウェーブナンバー	Wave Number	ウェーブナンバー	各エレメントのウェーブを選択		*5	
3	Level	Element Level	エレメントレベル	各エレメントの出力レベルを設定	44		
4	Pan	Pan	パン	ステレオ再生したときの、音の定位(方向)を設定。Scale: 弾く鍵盤の位置によって定位が移動	28		○
5	-1/-2	NtLmt-L/H	Note Limit Low/High	ノートリミットロー/ハイ	発音鍵域の最低音(ロー)と最高音(ハイ)を設定	28,42	○
6	-1/-2	VelLmt-L/H	Velocity Limit Low/High	ベロシティリミットロー/ハイ	ここで設定したベロシティの最低値(ロー)と最高値(ハイ)の範囲内でエレメントが発音	42	○
<b>ピッチ(PITCH)</b>							
7	-1/-2	NoteShift/ Detune	Note Shift/Detune	ノートシフト/デチューン	ピッチを半音単位(12=1オクターブ)で調整(ノートシフト)。ピッチを微調節(デチューン)		○
8	-1	PchScI Sns	Pitch Scaling Sensitivity	ピッチスケーリング センシティブリティ	ピッチスケーリングの感度(となりの鍵盤との音程差)を設定。100%=100セント(半音)。0%=どの鍵盤も同じピッチ(打楽器などで使用)。5%、10%、20%、50%とすると、それぞれ鍵盤上の半音が1/20、1/10、1/5、1/2半音となる調律をしたのと同じことになる。通常は100%	39	
8	-2	PchScI CN	Pitch Scaling Center Note	ピッチスケーリングセンター ノート	上記PchScI Snsの基準ピッチ(鍵盤: ノートナンバー)を設定。ここで設定したノートナンバーでは、通常(100%)と同じピッチになる		
9	-1	PEGAtkR	PEG Attack Rate	PEGアタックレート	鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的変化を設定 ピッチエンベロープジェネレーターの設定を参照。	28,39, 43	○
9	-2	PEGDcy1R	PEG Decay 1 Rate	PEGディケイ1レート			
9	-3	PEGDcy2R	PEG Decay 2 Rate	PEGディケイ2レート			
9	-4	PEGReIR	PEG Release Rate	PEGリリースレート			
10	-1	PEGInitL	PEG Initial Level	PEGイニシャルレベル			
10	-2	PEGAtkL	PEG Attack Level	PEGアタックレベル			
10	-3	PEGDcy1L	PEG Decay 1 Level	PEGディケイ1レベル			
10	-4	PEGSusL	PEG Sustain Level	PEGサステインレベル			
10	-5	PEGReIL	PEG Release Level	PEGリリースレベル			

▲▼ で移動	◀▶ で移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	WEB 用語集
11	-1	PEGScI_Sns	PEG Rate Scaling Sensitivity	PEGレートスケーリング センシティブティ	弾く鍵盤の位置によるPEGレートの感度(ピッチEGの変化の速さ)を調節	39,43	*6
11	-2	PEGScI_CN	PEG Rate Scaling Center Note	PEGレートスケーリング センターノート	上記PEGScI_Snsの基準ピッチ(鍵盤: ノートナンバー)を設定。ここで設定した ノートナンバーでは、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま得られる。 それ以外のノートナンバーでは、基準ピッチからの距離に比例した速さになる	28	*6
12	-1	PEGRtVel	PEG Rate Velocity Sensitivity	PEGレートベロシティ センシティブティ	ベロシティに対するPEGレートの感度(ピッチEGの変化の速さ)を設定	28,39	*7
12	-2	PEGLvVel	PEG Level Velocity Sensitivity	PEGレベルベロシティ センシティブティ	ベロシティに対するPEGレベルの感度(ピッチEGの変化の幅)を設定	39	*7
<b>フィルター (FILTER)</b>							
13	-1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	フィルターカットオフ フリケンシー	フィルター(ローパスフィルター)のカットオフ周波数を設定	43	○
13	-2	Resonance	Filter Resonance	フィルターレゾナンス	レゾナンス効果の強さを設定	43	○
14	-1	CutoffVel	Cutoff Velocity Sensitivity	カットオフベロシティ センシティブティ	ベロシティに対するカットオフ周波数の感度を設定	39,43	○
14	-2	ResoVel	Resonance Velocity Sensitivity	レゾナンスベロシティ センシティブティ	ベロシティに対するレゾナンス効果の感度を設定	39,43	○
15		FltScI_Flag	Filter Cutoff Scaling Flag	フィルターカットオフ スケーリングフラッグ	フィルタースケーリング(ピッチ: ノートナンバーの高低によってカットオフ 周波数を調節する機能)のタイプを選択	39	*8
16		Flt BP1-4	Filter Cutoff Scaling BP 1-4	フィルターカットオフ スケーリングブレイクポイント1-4	各ブレイクポイントのノートナンバーを設定。BP1からBP4までの順番に ピッチ(ノートナンバー)が高くなるように自動調節される	28,39	*9
17		Flt Ofs1-4	Filter Cutoff Scaling Offset 1-4	フィルターカットオフ スケーリングオフセット1-4	Flt BP 1-4で設定したピッチ(鍵盤の位置)に対するカットオフ周波数の加減量 を設定	39	*9
18	-1	FltScI_Sns	Filter Cutoff Scaling Sensitivity	フィルターカットオフ スケーリングセンシティブティ	弾く鍵盤の位置に対するフィルタースケーリングの感度(カットオフ周波数の 加減量)を(一定の割合で)調節	39	*10
18	-2	FltVelCrv	Filter Velocity Curve Sensitivity	フィルターベロシティカーブ センシティブティ	各エレメントでは、最適なカットオフベロシティセンシティブティのカーブが あらかじめ設定されている。このカーブの効果を小さくしたい場合には、ここで の値を小さく設定(0=フラット:無効)		
19	-1	FEGHoldR	FEG Hold Rate	FEGホールドレート	鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音色(カットオフ周波数)の時間的 変化を設定 フィルターエンベロープジェネレーターの設定を参照	39,43	○
19	-2	FEGAtkR	FEG Attack Rate	FEGアタックレート			
19	-3	FEGDcy1R	FEG Decay 1 Rate	FEGディケイ1レート			
19	-4	FEGDcy2R	FEG Decay 2 Rate	FEGディケイ2レート			
19	-5	FEGReIR	FEG Release Rate	FEGリリースレート			
20	-1	FEGInitL	FEG Initial Level	FEGイニシャルレベル			
20	-2	FEGAtkL	FEG Attack Level	FEGアタックレベル			
20	-3	FEGDcy1L	FEG Decay 1 Level	FEGディケイ1レベル			
20	-4	FEGSusL	FEG Sustain Level	FEGサステインレベル			
20	-5	FEGReIL	FEG Release Level	FEGリリースレベル			
21		FEGScI_Sns	FEG Rate Scaling Sensitivity	FEGレートスケーリング センシティブティ	弾く鍵盤の位置によるFEGの音色変化の速さを調節	39	*6
22	-1	FEGAtkVel	FEG Attack Rate Velocity Sensitivity	FEGアタックレートベロシティ センシティブティ	ベロシティに対するFEGのアタックレートの感度を設定	39	*7
22	-2	FEGOthVel	FEG Other Rate Velocity Sensitivity	FEGアザーレートベロシティ センシティブティ	ベロシティに対するFEGのホールドレートとアタックレート以外の感度を 設定	39	*7

▲▼ ◀▶ で移動 で移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	WEB 用語集		
<b>アンプリチュード(AMP)</b>								
23	-1	AEGAtkR	AEG Attack Rate	AEGアタックレート	鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音量(AMP/レベル)の時間的変化を設定 アンプリチュードエンベローブジェネレーターの設定を参照 (ピアノは、徐々に音量が小さくなる、オルガンは弾いている間一定といった違いを表現) たとえばAEGRelRの値を小さく設定すると、余韻(サステイン)を長くすることができる	44	○	
23	-2	AEGDcy1R	AEG Decay 1 Rate	AEGディケイ1レート				
23	-3	AEGDcy2R	AEG Decay 2 Rate	AEGディケイ2レート				
23	-4	AEGRelR	AEG Release Rate	AEGリリースレート				
24	-1	AEGInitL	AEG Initial Level	AEGイニシャルレベル				
24	-2	AEGDcy1L	AEG Decay 1 Level	AEGディケイ1レベル				
24	-3	AEGSusL	AEG Sustain Level	AEGサステインレベル				
25		AEGScI Sens	AEG Scaling Sensitivity	AEGスケーリング センシティブリティ	弾く鍵盤の位置によるAEGレートの感度(AEGの変化の速さ)を調節	39	*6	
26	-1	AEGLvlVel	AEG Level Velocity Sensitivity	AEGレベルベロシティ センシティブリティ	ベロシティに対するAEGレベルの感度(AEGの音量変化の幅)を設定	39	*7	
26	-2	AEGAtkVel	AEG Attack Rate Velocity Sensitivity	AEGアタックレートベロシティ センシティブリティ	ベロシティに対するAEGのアタックレートの感度を設定	39	*7	
27		LvlScI Flag	Level Scaling Flag	レベルスケーリングフラッグ	アンプリチュードスケーリング(ノートナンバーの高低によって音量を調節する機能)のタイプを選択	39	*8	
28		Lvl BP1-4	Level Scaling BP1-4	レベルスケーリング ブレイクポイント1-4	各ブレイクポイントのノートナンバーを設定。BP1からBP4までの順番にピッチ(ノートナンバー)が高くなるように自動調節される	28,39	*11 *12	
29		Lvl Ofs1-4	Level Scaling Offset 1-4	レベルスケーリングオフセット1-4	Lvl BP 1-4で設定したピッチ(鍵盤の位置)に対する音量の加減量を設定	39	*11 *12	
30		LvlScI Sens	Level Saling Sensitivity	レベルスケーリング センシティブリティ	各エレメントでは、最適なレベルキースケーリング(弾く鍵盤の位置に対して音量を補正するカーブ)があらかじめ設定されてる。このカーブの効果を小さくしたい場合には、ここでの値を小さく設定(0=フラット・無効)	39		
31		KeyonDelay	Key on Delay	キーオンディレイ	鍵盤を押したあと、実際に音が始まるまでの遅れを設定		○	
<b>ローフリクエンシーオシレーター (LFO)</b>								
32	-1	LFO Wave	LFO Wave	LFOウェーブ	LFOのウェーブを選択	45	*13	○
32	-2	LFO Phase	LFO Phase Initialize	LFOフェーズイニシャライズ	鍵盤を押したときに、LFOの発振をリセットするかどうかを設定			○
33		LFO Speed	LFO Speed	LFOスピード	LFOウェーブの変化の速さを設定			○
34	-1	LFO PMod	LFO Pitch Modulation Depth	LFOピッチモジュレーション デプス	LFOのウェーブでピッチ変化をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定	37		○
34	-2	LFO FMod	LFO Filter Modulation Depth	LFOフィルターモジュレーション デプス	LFOのウェーブでフィルターモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅)を設定	37		○
34	-3	LFO AMod	LFO Amplitude Modulation Depth	LFOアンプリチュード モジュレーションデプス	LFOのウェーブで音量のモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅)を設定	37	*2	○
35	-1	PLFODelay	Pitch LFO Delay	ピッチLFOディレイ	鍵盤を押してからピッチLFOの効果が始まるまでの遅れ(時間)を設定		*14 *15	
35	-2	PLFO Fade	Pitch LFO Fade-in Time	ピッチLFOフェードインタイム	鍵盤を弾いてピッチLFOディレイタイムで設定された時間を経過した時点から、LFO効果がフェードインして最大レベルに到達するまでの時間を設定		*15 *16	

▲▼ ◀▶ で移動 で移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	WEB 用語集
------------------	---------------	--------------	----	----	-----------	------------

■ボイスエディット(ドラム)

コモン…全ドラムキーに共通の機能 設定できる値…別冊データリスト MIDI Data Table 付表 2-11

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → [+]&[-] (同時押し)

ジェネラル(GENERAL)

1	Name	Name (Name 1-8/Category)	ボイスネーム/カテゴリー	ボイスネーム(英数字で8文字)とカテゴリーの設定	50	
2	OrgKt	Original Kit	オリジナルキット	オリジナルキット(鍵盤ごとに異なる音色がアサインされたウェーブセット)の選択。キーごとに異なるウェーブは選択不可。設定できる値は、別冊データリスト参照		

キー…ドラムキー(C#-1~G5)ごとに異なる設定ができる機能 設定できる値…別冊データリスト MIDI Data Table 付表 2-12

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → [+]または[-](鍵盤でも選択可)

オシレーター / ミックス(OSC/MIX)

1	Level	Level	レベル	各ドラムキーの出力バランス(音量)を調節。	44	
2	Pan	Pan	パン	ステレオ再生したときの、音の定位(方向)を設定	28	○
3	Alt.Group	Alternate Group	オルタネートグループ	同時に発音させないドラムキーに同じ番号を設定	28	○
4	Key Assign	Key Assign	キーアサイン	音源で同一ノートナンバー(キー)を受信したときの設定。Sngl(シングル)は先に発音された音が鳴りやみ、multi(マルチ)は鳴りやまない		*17 ○
5	-1 RxNoteOff	Receive Note Off	レシーブノートオフ	MIDIノートオフ(鍵盤から指を離したという情報)を受ける(on)か、受けない(off)かを設定		○
5	-2 RxNote On	Receive Note On	レシーブノートオン	MIDIノートオン(鍵盤を押したという情報)を受ける(on)か、受けない(off)かを設定		○

ピッチ(PITCH)

6	-1 PitchCors	Pitch Coarse	ピッチコース	ピッチを半音単位(12=1オクターブ)で調節		○
6	-2 PitchFine	Pitch Fine	ピッチファイン	ピッチを微調整		○

フィルター (FILTER)

7	-1 Cutoff	Filter Cutoff Frequency	フィルターカットオフ フリケンシー	フィルター(ローパスフィルター)のカットオフ周波数を設定	43	○
7	-2 Resonance	Filter Resonance	フィルターレゾナンス	レゾナンス効果の強さを設定	43	○

アンプリチュード(AMP)

8	-1 EG Attack	EG Attack Rate	EGアタックレート	アンプリチュードエンベロープジェネレーター(鍵盤を弾いた瞬間から音が最大音量に達したあと、減衰して消えていくまでの音量の時間的変化)を設定	*18	○
8	-2 EG Decay1	EG Decay 1 Rate	EGディケイ1レート			
8	-3 EG Decay2	EG Decay 2 Rate	EGディケイ2レート			

エフェクト(EFFECT)

9	ReverbSend	Reverb Send Level	リバーブセンドレベル	リバーブエフェクトへの音声信号の送り量の設定	47	○
10	ChorusSend	Chorus Send Level	コーラスセンドレベル	コーラスエフェクトへの音声信号の送り量の設定	47	○

■ボイスジョブ(VOICE JOB) [VOICE] → ボイス選択 → [JOB]

1	Init	Initialize	イニシャライズ	ボイスの初期設定データを読み出す(イニシャライズする)。イニシャライズするデータ(ボイス、コモンデータ、各エレメント/キー単位)の種類をINC/DECボタンで選択	48	○
2	CpyElm/ CopyKey	Copy Element/Copy Key	コピーエレメント/コピーキー	現在エディット中のボイスの任意のエレメント/ドラムキーデータを、同じボイスの別のエレメント/ドラムキーにコピーする	48	
3	BlkDmp	Bulk Dump	バルクダンプ	ボイスデータを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器に送信(バルクダンプ)	36,48	○

▲▼ ◀▶ で移動 で移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	WEB 用語集
------------------	---------------	--------------	----	----	-----------	------------

■ボイスストア(VOICE STORE) [VOICE] → [STORE]

作成/編集した内容を保存

50

■マルチエディット (MULTI EDIT)

コモン…マルチの全パート(16のパート)に共通の機能  
[MULTI] → マルチ選択 → [EDIT] → [+]&[-] (同時押し)

設定できる値…別冊データリスト MIDI Data Table 付表 2-6, 2-7

ジェネラル(GENERAL)

1	Name	Multi Name (Multi Name 1-8/Voice Category)	マルチネーム/カテゴリー	マルチネーム(英数字で8文字まで)とカテゴリーの設定	50	
2	Total Vol	Total Volume	トータルボリューム	マルチ全体の音量を設定	44	
3	Transpose	Transpose	トランスポーズ	マルチ全体のピッチを半音単位(12=1オクターブ)で移調。MIDIでは出力されない。パートモードがnormのパートのみ有効	22	○

エフェクト(EFFECT)

4	RevEF	Reverb Effect Type (Reverb Type MSB/LSB)	リバーブエフェクトタイプ	リバーブエフェクトのタイプ(P.77)を選択		○
5	リバーブ パラメーター	(Reverb Parameter 1-16 MSB/LSB)	リバーブパラメーター	リバーブエフェクトのパラメーター(別冊データリスト参照)を設定		○
6	Rev Return	Reverb Return	リバーブリターン	リバーブエフェクトで処理された音声信号の戻り量を設定	47	○
7	Reverb Pan	Reverb Pan	リバーブパン	リバーブエフェクトの定位を設定	28	○
8	ChoEF	Chorus Effect Type (Chorus Type MSB/LSB)	コーラスエフェクトタイプ	コーラスエフェクトのタイプ (P.77)を選択	47	○
9	コーラス パラメーター	(Chorus Parameter 1-16 MSB/LSB)	コーラスパラメーター	コーラスエフェクトのパラメーター(別冊データリスト参照)を設定	47	○
10	Cho Return	Chorus Return	コーラスリターン	コーラスエフェクトで処理された音声信号の戻り量を設定	47	○
11	Chorus Pan	Chorus Pan	コーラスパン	コーラスエフェクトの定位を設定	28,47	○
12	SndCho→Rev	Send Chorus To Reverb	センドコーラストゥリバーブ	コーラスエフェクトで処理された音声信号の、リバーブエフェクトへの送り量を設定	47	○
13	VarEF	Variation Effect Type (Variation Type MSB/LSB)	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タイプ(P.77)を選択	46	○
14	バリエーション パラメーター	(Variation Parameter 1-10 MSB/LSB)	バリエーションパラメーター	バリエーションエフェクトのパラメーター(別冊データリスト参照)を設定	46	○
15	VarConnect	Variation Connecton	バリエーションコネクション	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(特定のパート用)として使うかシステムエフェクト(すべてのパートに対して共通)として使うかを設定	46	*19 *29 ○
16	Var Return	Variation Return	バリエーションリターン	バリエーションエフェクトで処理された音声信号の戻り量を設定	47	*20 ○
17	Var Pan	Variation Pan	バリエーションパン	バリエーションエフェクトの定位を設定	28	*20 ○
18	SndVar→Rev	Send Variation To Reverb	センドバリエーショントゥリバーブ	バリエーションエフェクトで処理された音声信号の、リバーブエフェクトへの送り量を設定	47	*20 ○
19	SndVar→Cho	Send Variation To Chorus	センドバリエーショントゥコーラス	バリエーションエフェクトで処理された音声信号の、コーラスエフェクトへの送り量を設定	47	*20 ○

▲▼ ◀▶ で移動 で移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ		WEB 用語集
20	MW VarCtl	MW Variation Control Depth	MWバリエーションコントロール デプス	エフェクトタイプごとに1つ決められている、MW/AC1でコントロールできる パラメーター(別冊データリストのエフェクトパラメーターリスト参照)の効果 のかけ具合(深さ)を設定	37	*21	○
21	AC1VarCtl	AC1 Variation Control Depth	AC1バリエーションエフェクト コントロールデプス				
パート…パートごとに異なる設定ができる機能 [MULTI] → マルチ選択 → [EDIT] → [+]または[-]でパート選択					設定できる値…別冊データリスト MIDI Data Table 付表 2-8		
ボイス(VOICE)							
1	ボイスセレクト	Bank Select MSB/LSB, Program Number	ボイスセレクト	各パートで使用するボイスを設定	31	*22	
ミックス(MIX)							
2	Volume	Volume	ボリューム	パートの音量(バランス)を設定	44		○
3	Pan	Pan	パン	ステレオ再生したときの、音の定位(方向)を設定	28		○
4	-1/-2	NtLmt-L/H	Note Limit Low/High	ノートリミットロー/ハイ	28		○
5	-1/-2	VelLmt-L/H	Velocity Limit Low/High	ベロシティリミットロー/ハイ	42		○
ジェネラル(GENERAL)							
6	Rcv Ch	MIDI Receive Channel	MIDI受信チャンネル	各パートは、ここで設定したMIDIチャンネルと同じチャンネルのMIDIメッセ ジ(演奏情報)を受信。受信したくないパートはoffに設定	28	*23	○
7	-1/-2	NoteShift/ Detune	Note Shift/Detune	ノートシフト/デチューン	ピッチを半音単位(12=1オクターブ)で調整(ノートシフト)。ピッチを微調節 (デチューン)	*24	○
8	Mono/Poly	Mono/Poly Mode	モノ/ポリモード	発音方式の選択。Monoは単音演奏用、Polyは和音演奏用。パートモードがnorm のパートのみ設定可	22		○
9	Part Mode	Part Mode	パートモード	ノーマルボイス(norm)とドラムボイス(drum)のどちらを使用するかを選択	22		○
トーン(TONE)							
10	-1	VelSnsDpt	Velocity Sensitivity Depth	ベロシティセンシティビティ デプス	39	*1	○
	-2	VelSnsOfs	Velocity Sensitivity Offset	ベロシティセンシティビティ オフセット			
11	-1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	フィルターカットオフ フリケンシー	43		○
	-2	Resonance	Filter Resonance	フィルターレゾナンス	43		○
12	-1	Attack Tm	Attack Time	アタックタイム	*25		○
	-2	Decay Tm	Decay Time	ディケイタイム			
	-3	Releas Tm	Release Time	リリースタイム			
13	-1	PEGIntL	Pitch EG Initial Level	ピッチEGイニシャルレベル	*26		○
13	-2	PEGAtkTm	Pitch EG Attack Time	ピッチEGアタックタイム			
13	-3	PEGRelL	Pitch EG Release Level	ピッチEGリリースレベル			
13	-4	PEGRelTm	Pitch EG Release Time	ピッチEGリリースタイム			
14	-1	Vib Rate	Vibrato Rate	ビブラートレート	*27		○
14	-2	Vib Depth	Vibrato Depth	ビブラートデプス	*27		○
14	-3	Vib Delay	Vibrato Delay Time	ビブラートディレイタイム	*27		○



▲▼ ◀▶ で移動 移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	WEB 用語集	
<b>コントローラー (CONTROLLER)</b>							
15	-1	Porta Sw	Portamento Switch	ポルタメントスイッチ	ポルタメント(最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでの連続的に変化させる機能)のオン/オフの設定	22	○
15	-2	PortaTime	Portamento Time	ポルタメントタイム	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間の設定。値を大きくするほどピッチ変化にかかる時間が長い	22	○
16		PB Range	Pitch Bend Range	ピッチベンドレンジ	ピッチベンドホイールを最大限に動かしたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位(12=1オクターブ)で設定		○
17		MW FltCtl	MW Filter Control	MWフィルターコントロール	MWでフィルターカットオフ周波数をコントロールする深さを設定		○
18	-1	MW PMod	MW LFO Pitch Modulation Depth	MW LFOピッチモジュレーションデプス	MWでビブラート(ピッチ変化)をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定		○
18	-2	MW FMod	MW LFO Filter Modulation Depth	MW LFOフィルターモジュレーションデプス	MWでフィルターモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定		○
18	-3	MW AMod	MW LFO Amplitude Modulation Depth	MW LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	MWで音量のモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定	37	○
19		AC1 CC No	Multi Mode AC1 Control Number	マルチモードAC1コントロールナンバー	マルチモード時のAC1のコントロールナンバーを設定		○
20		AC1 FltCtl	AC1 Low Pass Filter Control	AC1フィルターコントロール	AC1でフィルターカットオフ周波数をコントロールする深さを設定		○
21	-1	AC1 FMod	AC1 LFO Filter Modulation Depth	AC1 LFOフィルターモジュレーションデプス	AC1でフィルターモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定		○
21	-2	AC1 AMod	AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	AC1 LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	AC1で音量のモジュレーションをコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定		○
<b>エフェクト(EFFECT)</b>							
22		ReverbSend	Reverb Send Level	リバーブセンドレベル	リバーブエフェクトへの音声信号の送り量の設定	47	*3 ○
23		ChorusSend	Chorus Send Level	コーラスセンドレベル	コーラスエフェクトへの音声信号の送り量の設定	47	○
24		Var Send	Variation Send	バリエーションセンド	バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトとして使う場合、バリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択。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う場合、バリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定(MULTI COMMON EDIT PAGE 15のVar Connectの設定による)	47	*29 ○
<b>■マルチジョブ(MULTI JOB) [MULTI] → マルチ選択 → [JOB]</b>							
1		Init	Initialize	イニシャライズ	マルチの初期設定データを読み出す(イニシャライズする)。イニシャライズするデータ(マルチ、共通データ、各パート単位)の種類をINC/DECボタンで選択	48	
2		CpyVar	Copy Variation Effect	コピーバリエーションエフェクト	ボイスのエフェクトデータをマルチにコピーする*	48	
3		CpyCtl	Copy Controller	コピーコントローラー	選択中のパートにアサインされているボイスのボイスモードでのコントローラーの設定をマルチにコピー	48	
4		CpyPart	Copy Part	コピーパート	選択中のマルチの任意のパートデータを。同じマルチの別のパートにコピーする	48	
5		BlkDmp	Bulk Dump	バルクダンプ	マルチデータを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器に送信(バルクダンプ)	36,49	○
<b>■マルチストア(MULTI STORE) [MULTI] → [STORE]</b>					作成/編集した内容を保存	50	

▲▼ ◀▶ で移動 で移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	WEB 用語集
<b>■シーケンスプレイ(SEQ PLAY) [SEQ PLAY]</b>						
	Seq	Sequence Chain	シーケンスチェーン	(曲順など)連続再生(チェーンステップ)に関する設定	51	
	(Tempo)	Tempo	テンポ	再生テンポを設定	28	○
<b>■シーケンスプレイジョブ(SEQ PLAY JOB) [SEQ PLAY] → [JOB]</b>						
					48	
1	Init Seq	Initialize Sequence	イニシャライズシーケンス	チェーンステップの設定を初期化	52	
2	SeqAll	Sequencer All Chain	シーケンサーオールチェーン	ソングの連続再生を自動的に設定	52	
<b>■ユーティリティ (UTILITY) [UTILITY]</b> <span style="float: right;">設定できる値...別冊データリストMIDI Data Table 付表2-3</span>						
<b>トーンジェネレーター (TG)</b>						
1	MasterTune	Master Tune	マスターチューン	音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調節。0.1セント単位。+1000でピッチが半音上がる		○
<b>MIDIチャンネル(MIDI CHANNEL)</b>						
2	Device No	Device Number	デバイスナンバー	MIDIデバイスナンバーを設定。システムエクスクルーシブメッセージの送受信時に、相手側機器のデバイスナンバーと合わせる	28	○
3	Rcv Ch	Receive Channel	ボイスモードMIDI受信チャンネル	ボイスモード時に、外部MIDI機器を使って本体をコントロールしたり音源として使用したりするためのMIDI受信チャンネルを設定。どのチャンネルでも受信したいときはomniに設定	28	*30
4	Trans Ch	Transmit Channel	MIDI送信チャンネル	鍵盤やコントローラーなどの操作をどのMIDI送信チャンネルで送信するかを設定。同じMIDI受信チャンネル(P.64)に設定されているパートのボイスを発音させることができる(マルチモード)		○
5	Thru Port	Thru Port	スルーポート	本体とコンピューターをUSBケーブルで接続して使用しているとき、USB端子から入ってきた信号の中の何番目のポート信号をMIDI OUTからスルーアウトさせるかを設定。Host Select(PAGE 13)がUSBのとき有効		*31 ○
<b>MIDIフィルター (MIDI FILTER)</b>						
6	RxPgmChng	Receive Program Change	プログラムチェンジ受信オン/オフ	シーケンサーや外部機器から送られてくるプログラムチェンジ/バンクセレクトを受信する(on)、しない(off)を設定		
7	RxBankSel	Receive Bank Select	バンクセレクト受信オン/オフ			
8	TxPgmChng	Transmit Program Change	プログラムチェンジ送信オン/オフ	パネルの操作などによる、本体からのプログラムチェンジ/バンクセレクトを外部MIDI機器に送信する(on)、しない(off)を設定		
9	TxBankSel	Transmit Bank Select	バンクセレクト送信オン/オフ			
<b>シーケンサーセットアップ(SEQ SETUP)</b>						
10	Sync	Sync	シンク	外部機器と接続して同期演奏を行なう場合、内部クロック(int)またはMIDIクロック(MIDI)のどちらに同期するかを選択。シーケンスプレイの再生中は設定不可		
11	Seq Ctl	Sequencer Control	シーケンサーコントロール	スタート/ストップ/コンティニュー(P.76)の送受信、およびタイミングクロックの送信をする、しないを設定		
<b>MIDIセットアップ(MIDI SETUP)</b>						
12	Local Sw	Local Switch	ローカルスイッチオン/オフ	オフにすると、本体の鍵盤/コントローラー一部と音源が内部的に切り離される	15	*32 ○
13	HostSelect	Host Select Switch	ホストセレクトスイッチ	MIDIデータの送受信をMIDI端子で行なう(MIDI)か、USB端子(USB)で行なうかを設定。USBのとき、MIDI IN端子は無効となる	13	
<b>エフェクト(EFFECT)</b>						
14	V EfBypass	Voice Effect Bypass	ボイスエフェクトバイパス	ボイスモード時に、システムエフェクト(Reverb/Chorus)をバイパスする(on=かけないようにする)、しない(off)を設定	47	

▲▼ ◀▶ で移動 で移動	LCD(画面) 表示	パラメーター (機能)名	読み	説明	関連 ページ	WEB 用語集
------------------	---------------	--------------	----	----	-----------	------------

### ■ユーティリティジョブ(UTILITY JOB) [UTILITY] → [JOB]

1	FactorySet	Factory Set	ファクトリーセット	本体を工場出荷時の状態(ファクトリーセット)に復帰	23	
---	------------	-------------	-----------	---------------------------	----	--

### ■コントローラー (CONTROLLER) [CONTROLLER]

設定できる値...別冊データリストMIDI Data Table 付表2-3

#### コントローラーアサイン(CTRL ASSIGN)

1	MWTxCtlNo	MW Transmit Control Number	MW送信コントロールナンバー	モジュレーションホイールとフットコントローラーにアサインするコントロールチェンジ機能(MIDIコントロールナンバー)を設定	37.39	*33
2	FCTxCtlNo	FC Transmit Control Number	FC送信コントロールナンバー			
3	FSTxCtlNo	FS Transmit Control Number	FS送信コントロールナンバー	フットスイッチにアサインするコントロールチェンジ機能(MIDIコントロールナンバー)を設定	28.39	*33

#### キーボード(KEYBOARD)

4	Kbd Trans	Keyboard Transpose	キーボードトランスポーズ	キーボードのピッチを半音単位で移調(+1のとき、C3の鍵盤を押すとC#3のノートナンバーが発生)。ここでの設定はMIDIでも出力される		
---	-----------	--------------------	--------------	---	--	--

#### ベロシティ (VELOCITY)

5	Vel Curve	Velocity Curve	ベロシティカーブ	鍵盤を弾く強さに対して、ベロシティ値がどのように発生する(出力される)かを定めるカーブを設定。Fixed Vel=off のときに有効	57	○
6	Fixed Vel	Fixed Velocity	フィックスベロシティ	鍵盤を弾く強さにかかわらず、一定のベロシティ(音量など)で音源を鳴らす。off=一定にしない(Vel Curveの設定を使用)	57	

#### コントローラーセットアップ(CTRL SETUP)

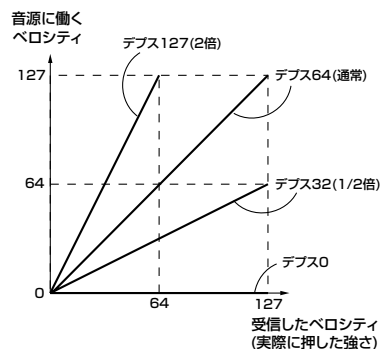
7	Ctl Reset	Voice Mode Controller Reset	ボイスモードコントローラーリセット	ボイスを切り替えたとき、コントローラー(MW、FCなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定		
8	AC1 CC No	Voice Mode AC1 Control Number	ボイスモードAC1コントロールナンバー	ボイスモード時のAC1のコントロールナンバーを設定。(マルチモード時のAC1 CC Noはマルチパートエディット(PAGE19)で設定)	37	*28

### ■カード(CARD) [CARD]

1	Save	Save	セーブ	設定をファイルとしてメモリーカードにセーブ(保存)	53	○
2	Load	Load	ロード	メモリーカードからファイル(設定データ)を本体にロード(読み込み)	28.53	○
3	Renam	Rename	リネーム	ファイルネーム(英数字で最大8文字)を変更	55	○
4	Del	Delete	デリート	メモリーカード上のファイルをデリート(削除)	55	○
5	Frmt	Format	フォーマット	メモリーカードをフォーマット(初期化)	55	
6	Imprt	Import	インポート	Voice Editorで作成したデータをインポート(抽出)	55	

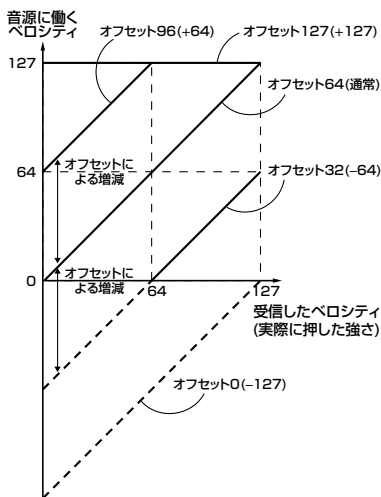
### \*1 デプスによるベロシティのカーブ変化 (オフセット=64で一定にしたとき)

VelSnsDpt



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

VelSnsOfs



## \*2

LFOの波形とアンプリチュードモジュレーションデプスの設定によっては、コントローラーを動かしたときにノイズが発生することがあります。この場合は、モジュレーションデプスの設定を浅く設定してください。

## \*3

設定値を上げすぎると、ノイズが発生する場合があります。この場合は、設定値を小さくしてください。

## \*4

エレメントスイッチがoffの要素は、各パラメーターの設定できる値が"\*\*\*"と表示され、エディットできません。

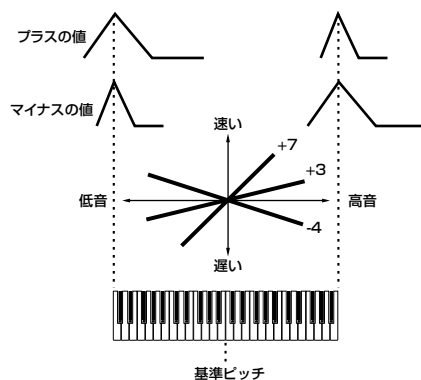
## \*5

ウェーブナンバーの前に\*(アスタリスク)、ウェーブネームの最後に@ (アットマーク)の付いたウェーブは、あらかじめ(鍵域によって異なる)パラメーターが固定されています。そのため、エレメントエディットによる変更は以下のパラメーターに限られます。その他のパラメーター値は"\*\*\*"表示となり設定できません。

エレメントスイッチ  
ウェーブセレクト  
ノートシフト  
ノートリミットロー/ハイ  
ベロシティリミットロー/ハイ  
ピッチスケールセンシティビティ  
ピッチスケールセンターノート

## \*6

### 弾く鍵盤の位置によるエレメントのコントロール (PEGレート=PEGの変化の速さの例)

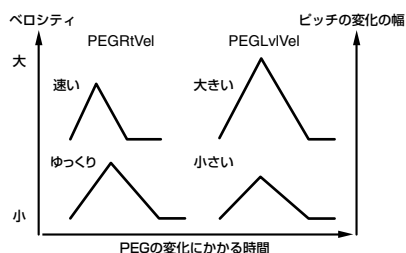


・マイナスの設定はPEGのみです

## \*7

### ベロシティによるエレメントのコントロール (PEGの例)

プラスの値のとき



・AEG/フィルターカットオフ/レゾナンスにマイナスの設定はありません。

## \*8

設定できる値: brk.p(Flt BP/Flt Ofcの設定値、Lvl BP/Lvl Ofcの設定値)、table(音色ごとにあらかじめ決められた設定値を使用。XG音色にのみ有効)

table選択時はBP1-4/Ofc1-4のパラメーター値は"\*\*\*\*"となり設定できません。

## \*9

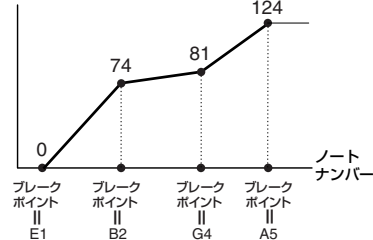
### フィルタースケーリングの設定

ブレイクポイント(BP1~4)ごとにノートナンバーとレベル(オフセット)を使って、次のように設定します。

	1	2	3	4
BP	E1	B2	G4	A5
Ofc	-64	+10	+17	+60

この例の場合、E1で-64のレベル、つまり現在のカットオフ周波数が64の場合、-64のオフセットで0、B2では+10のオフセットで74、G4では+17のオフセットで81、A5では+60のオフセットで124となり、これ以外のノートナンバーでは、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ周波数となります。

カットオフ周波数



ブレイクポイントのレベルはオフセット値で、現在のカットオフ周波数を基準として加減を行いません。なお、カットオフ周波数の上限、下限を越えるようなオフセットレベルを設定しても、これらを越えることはありません。

FEGスケールリングの設定(PAGE 21)は、内部的には前述のFlt BP/Flt Ofcで設定するブレイクポイントやオフセット値との積算によって有効となります。

## \*10

FltSclSnsの設定が0のとき、フィルタースケーリング(PAGE 15、16、17)の設定はフラット(無効)になります。設定が15のとき、Flt Ofc 1~4で設定した値が、100%加減されます。

## \*11

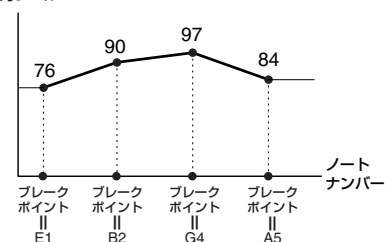
### レベルスケールリングの設定

ブレイクポイント(BP1~4)ごとにノートナンバーとレベル(オフセット)を使って、次のように設定します。

	1	2	3	4
BP	E1	B2	G4	A5
Ofc	-4	+10	+17	+4

この例の場合、E1で-4のレベル、つまり現在のレベルが80の場合、-4のオフセットで76の出力レベル、B2では+10のオフセットで90の出力レベル、G4では+17のオフセットで97の出力レベル、A5では+4のオフセットで84の出力レベルとなり、これ以外のノートナンバーでは、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ出力レベルとなります。

出力レベル



ブレイクポイントのレベルはオフセット値で、現在のエレメントのレベルを基準として加減を行いません。エレメントのレベルは0~127の範囲です。このためエレメントのレベルが80の場合、ブレイクポイントのレベルを+50に設定しても出力レベルは130にはならず、127となります。ブレイクポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレイクポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

AEGスケールリングの設定は、内部的にはLvl BP/Lvl Ofsページで設定するブレイクポイントやオフセット値との積算によって有効となります。

#### \*12

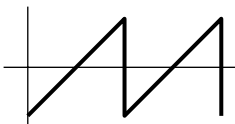
ブレイクポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレイクポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

#### \*13

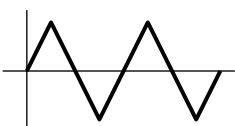
LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードなどを変調し、ビブラート/ワウウ/トレモロなどの効果を作ります。ピッチとフィルターに対して同時に変調をかけるなど、目的に応じて複数の変調先を選んだり、特定のエレメントに対してだけ変調をかけることもできます

3種類のウェーブが用意されています。

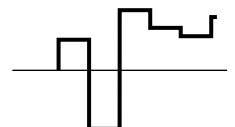
Saw(Sawtooth Wave=鋸歯状波)



Tri(Triangular Wave=三角波)



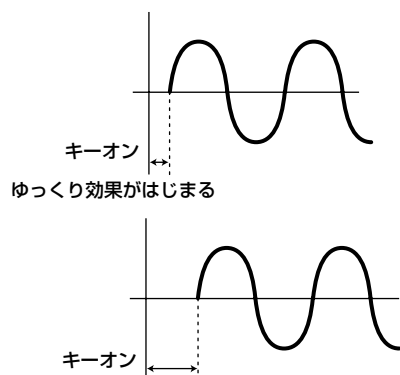
S&H(Sample & Hold=サンプル&ホールド)



"S&H"の設定は、ピッチに不規則な変化を得たい場合に使用します(LFO AModとLFO FModでは、"tri"のウェーブが代用されます。LFO PModをMWでコントロールする場合も、"tri"のウェーブが代用されます)。

#### \*14

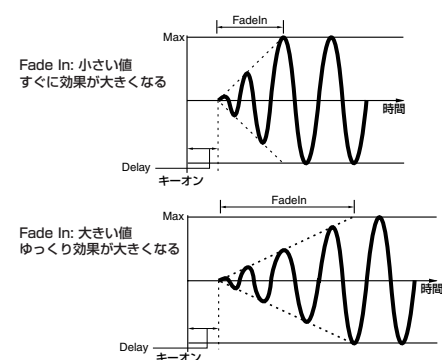
すぐに効果がはじまる



#### \*15

LFO Wave(P.61)が"S&H"に設定されていると、ここでの設定は無効となります。

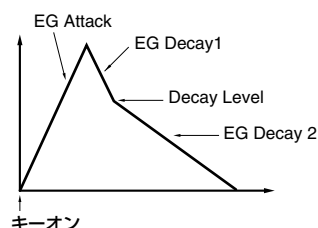
#### \*16



#### \*17

マルチモードでキーアサインの設定を有効にするためには、マルチパートの「SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN」というパラメーターをINST (for Drum)に設定する必要があります。このパラメーターは、本体のパネルスイッチで設定することができますが、MIDIメッセージとして受信することによって設定できます。詳しくは、別冊データリストMIDI Data Tableの<付表1-5>をご参照ください。

#### \*18



**EG Attack**...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。最大音量に到達する前にウェーブが終わってしまう音色もありますので、値を長く設定すると不自然に聞こえることがあります。

**EG Decay1**...音量が最大値に達した後、次のディケイレベルに変化する速さを設定します。

**EG Decay2**...音量がディケイレベルに達した後、音が消えるまでの速さを設定します。

#### \*19

この設定によってバリエーションエフェクトの機能が大きく変わり、それに伴ってパラメーターの種類も変わります。

#### \*20

Var Connect=SYSのときのみ設定できます。Var Connect=INSのときは、"\*\*\*\*"と表示され、変更できません。

#### \*21

Var Connect=INSのときのみ設定できます。Var Connect=SYSのときは、"\*\*\*\*"と表示され、変更できません。

#### \*22

##### 各パートの音色選択

+/-ボタンを使って設定したいパートを選び、それぞれのボイスを設定します。なお、選んだボイスメモリーによって、以下のようにディスプレイの表示が異なります。

ボイスメモリーはPRESET、USER、GM2/XGの各メモリーボタンで指定します。

Drumボイスを選択する場合は、**DRUM**ボタンとメモリーボタン(USERまたはGM2/XG)を同時に押します。

カテゴリサーチ(31ページ)と同じ要領でパート1~16のボイスを指定することもできます。

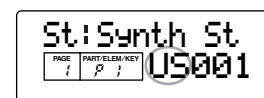
カテゴリについては、50ページのカテゴリリストを、またカテゴリサーチの手順については31ページをご参照ください。

##### ●プリセットメモリー選択時



設定できる値: PR001~PR128

##### ●ユーザーメモリー選択時



設定できる値: US001~US128, USDR01~USDR02

##### ●GM2/XGメモリー選択時



◀▶ ボタンを使って、バンクを指定する画面とプログラムナンバーを指定する画面を切り替えます。

## 設定できる値:

バンクセレクト: BK\*\*\* (別冊データリストのXGボイスリスト/XGドラムリストをご参照ください)  
プログラムナンバー: XG001~XG128 (指定したバンクによって、選べるナンバーが異なります。詳しくは、別冊データリストのXGボイスリスト/XGドラムリストをご参照ください)

ここでの設定は、ENTERボタンを押してはじめて確定されます(メモリー切り替え時)。

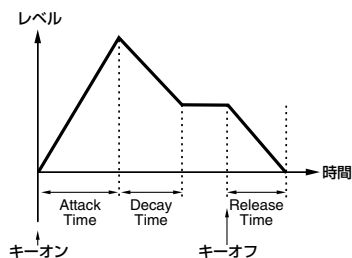
## \*23

ボイスモード時のMIDI受信チャンネルは、UTILITY PAGE 3で設定します。

## \*24 (Detune)

テンキーでの入力は、少数点を無視して指定します。たとえば-1.5を入力するときは、"-1"→"1"→"5"→ENTERボタンの順に押します。

## \*25



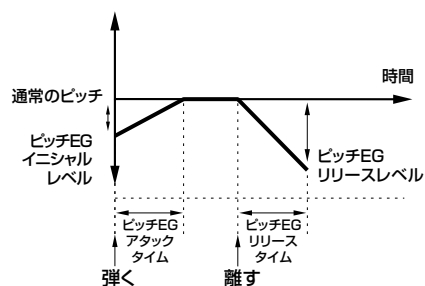
**Attack Tm...**アタックタイム (鍵盤を弾いた瞬間から最大レベルに達するまでの時間)を設定します。

**Decay Tm...**ディケイタイム (最大レベルから減衰しながら持続レベルに達するまでの時間)を設定します。

**Releas Tm...**リリースタイム (鍵盤から指を離れたあと、音が減衰してレベルが0になるまでの時間)を設定します。

値をプラスにすると、よりゆっくりとした変化、マイナスにすると、より速い変化になります。

## \*26



**PEGIntL...**鍵盤を弾いた瞬間のピッチです。

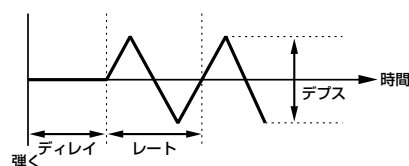
**PEGAtkTm...**鍵盤を弾いた瞬間の音程から本来のピッチに変化するのに要する時間です。

**PEGRelL...**鍵盤を離れたあと最終的に到達するピッチです。

**PEGRelTm...**鍵盤を離れたあとリリースレベルにまで変化するのに要する時間です。

ボイスのPEGの設定とのオフセット値です。

## \*27



**Vib Rate...**ピッチを揺らす速さを設定します。

**Vib Depth...**ピッチを揺らす深さを設定します。

**Vib Delay...**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、かかり始めるまでの時間が長くなります。

ここでの設定はエレメントのピッチLFOの設定 (PAGE 35)とのオフセットです。

## \*28

AC1 CC Noの設定は以下のページで行ないます。

ボイス...CONTROLLER PAGE 8

マルチ...MULTI PART EDIT PAGE 19

## \*29

## 設定できる値

Var Connect=INSのとき: on(使用する)、off(使用しない)

Var Connect=SYSのとき: 0~127

VarConnect=INSの場合、特定のパートにバリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。バリエーションエフェクトは同時に複数のパートで使用できません。そのため、最後にonを選択したパートだけがバリエーションエフェクトを使用できる状態になります。

VarConnect=SYSの場合、パートごとにバリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定し、かかり方を調節できます。マルチコモンエディット PAGE 16~21の設定を考慮して設定してください。

## \*30

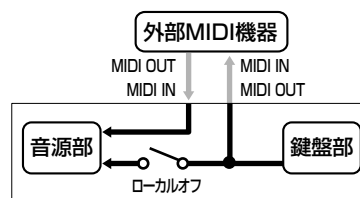
マルチモード時のMIDI受信チャンネルは、MULTI PART EDIT PAGE 6で設定します。

## \*31

スルーポートをご使用の際は、別冊インストールガイドの「SQ01 MIDI設定」の説明もご参照ください。

## \*32

offの状態でも、本体の演奏情報は、MIDI OUTから出力されます。また、MIDI INからの情報は、本体の音源部に伝えられます。



## \*33

コントロールナンバーやコントロールチェンジについては、P.72および別冊データリストをご参照ください。

## MIDIについて

MIDI(ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですからメーカーや楽器の種類が違っててもデータをやりとりすることができます。

MIDI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、画面を切り替えるための情報や、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、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールすることができます。

「MIDIについて」では、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または列の頭)にH(Hexadecimal)が付いています。また、「n」は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

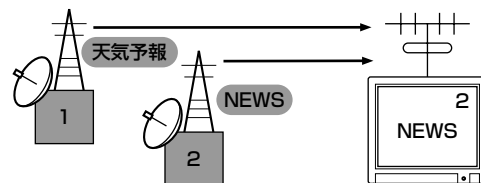
10進	16進	2進
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

10進	16進	2進
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

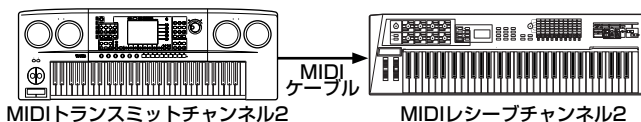
## MIDIチャンネル

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。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。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができるようです。



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDIチャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDIチャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



SO8のように、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を演奏できる音源をマルチ音源と呼びます。

## 本体で送受信できるMIDI情報(MIDIメッセージ)

MIDI情報は、大きく分けてチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つのタイプがあります。それぞれのタイプには以下のようなメッセージがあります。別冊「データリスト」のMIDIデータフォーマットとあわせてお読みください。

**NOTE** レシーブ(Rcv \*\*\*)、Reveive \*\*\*\*。\*\*\*はパラメーター名)の設定がoffのとき、指定されたパートは該当するメッセージを受信しません(別冊データリストのMIDI Data Table参照)。

## チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージは、チャンネルごとに個別に送られる、演奏についての情報のことです。

### ■ 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。

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し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。

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。ベロシティの情報はノートオンにのみ含まれ、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。いろいろな種類のコントロールチェンジには、それぞれコントロールナンバーが付いています。

#### 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)

外部機器から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。音源のモードによってMSBとLSBの動きが異なります。

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の値でボイスのバンクを設定します。

実際には、バンクセレクトMSB、LSBを受信したあと、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。

ボイスバンクを含めてボイスを切り替える場合は、バンクセレクトとプログラムチェンジ(P.75)をセットにして、MSB、LSB、プログラムチェンジの順に送信します。

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「データリスト」をご参照ください。

#### 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。値が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。

ピブラートの深さ以外にも以下のパラメーターの効果のかけ具合(深さ)をコントロールします(AC2はパネルからは設定できません)。

#### マルチパートパラメーター

- ・ AC1/AC2 ピッチコントロール (パネルからは設定できません)
- ・ AC1/AC2 フィルターコントロール
- ・ AC1/AC2 LFOピッチモジュレーションデプス
- ・ AC1/AC2 LFOフィルターモジュレーションデプス
- ・ AC1/AC2 LFOアンプリチュードモジュレーションデプス

#### エフェクトパラメーター

- ・ AC1/AC2 バリエーションコントロールデプス  
(バリエーションエフェクトがインサーションとしてパートに割り当てられているときに有効)

#### ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)

ポルタメントのかけ方を調節するMIDIメッセージです。0のときポルタメント効果はなく、127のとき効果は最大になります。

ポルタメントスイッチ(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트리 MSB(コントロールナンバー 006)

#### データエン트리 LSB(コントロールナンバー 038)

RPN MSB、RPN LSB (P.74)や、NRPN MSB、NRPN LSB (P.74)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。

#### メインボリューム(コントロールナンバー 007)

パートごとのボリューム(音量バランス)を調節するMIDIメッセージです。値が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。

#### パンポット(コントロールナンバー 010)

パートごとのパン(ステレオ再生したときの音の定位)を調節するMIDIメッセージです。値が0のときいちばん左に、64のときに中央に、127のときいちばん右に移動します。

#### 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設定するMIDIメッセージです。値が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(抑揚)をつけるときに使用します。

#### 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/オフを設定する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。値が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。オンのときはノートオフを受信しても発音している音が持続します。



### 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/オフを設定するMIDIメッセージです。値が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。

また、Mono/Polyの設定がMonoのときにONにすると、前に弾いた鍵盤を離さずに次の鍵盤を弾くことで、前の鍵盤を弾いたときからのPEG/FEG/AEGを引き継ぎ、音色(ねいろ)をなめらかにつなげて演奏することができます(レガート)。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)でかかり方を調節する必要があります。

### 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/オフを設定するMIDIメッセージです。値が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。

特定の音(ノートナンバー)の発音中にオンにすると、オフするまでその音が持続します。

### 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/オフを設定するMIDIメッセージです。値が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。

ドラムパートには効果がかかりません。

### ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 071)

ボイスやパートごとの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減され、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)

パートごとのAEG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減され、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)

パートごとのAEG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減され、アタックタイムが変更されます。

### ブライツネス(コントロールナンバー 074)

パートごとのフィルター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減され、カットオフ周波数が変更されます。

### ディケイタイム(コントロールナンバー 075)

パートごとのAEGディケイタイムを調節する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、ディケイタイムが変更されます。値を大きくすると立ち上がり後の余韻が長くなります。

### ビブラートレート(コントロールナンバー 076)

パートごとのビブラートのレート(速さ)を調節します。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、ビブラートレートが変更されます。値を大きくするとビブラートの速度(周期)が速くなります。

### ビブラートデプス(コントロールナンバー 077)

パートごとのビブラートのデプス(効果の深さ)を調節します。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、ビブラートデプスが変更されます。値を大きくするとビブラートの効果が深くなります。

### ビブラートディレイ(コントロールナンバー 078)

パートごとのビブラートのディレイタイム(効果がかかりはじめるまでの時間)を調節します。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、ビブラートデプスが変更されます。

値が大きくなるほど効果がかかりはじめるまでの時間が長くなります。

### 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の値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、以下のよう設定します。

```
90H 3CH 7FH ..... C3をノートオン
BOH 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)
```

**NOTE** RECEIVE PORTAMENTOの設定がオフのときも受信します。

### エフェクトセンドレベル1(リバーブデプス) (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(コーラスデプス) (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(バリエーションデプス) (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。バリエーションエフェクトにシステムエフェクトが使用されている場合だけ有効になります。バリエーションエフェクトにインサクションエフェクトが使用されている場合は無効です。

### 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)

外部機器のRPN(P. 74)でピッチバ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)

外部機器から、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あと、データエントリー(P.72)でパラメーターの値を設定します。

いったん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、いったんパラメーターナンバーをNull(7FH,7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下のパラメーターをコントロールすることができます。

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ケンシー
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ケンシー
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ン
1A	rr	ドラムレベル
1C	rr	ドラムパン
1D	rr	ドラムリバースェンドレベル
1E	rr	ドラムコーラスェンドレベル
1F	rr	ドラムバリエーションェンドレベル

\*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)

外部機器から、ピッチベンドセンシティビ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、データインクリメント/デクリメント(P.73)でパラメーターの値を設定します。

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、一旦パラメーターナンバーをNull(7FH,7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下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	Data Entry <sup>*1</sup>	パラメーター名と値の範囲
00H	00H	mm -- <sup>*2</sup>	ピッチベンドセンシティビティ mm:00-18H (0...+24半音) 半音単位で2オクターブまで設定可能
00H	01H	mm ll	ファインチューニング mm ll: 00H 00H : -100セント :                   : :                   : mm ll: 40H 00H : 0セント :                   : :                   : mm ll: 7FH 7FH : +100セント  mm ll: 00H 7FH(=87.5)セントの 次は01H 00H(=87.4)セント
00H	05H	mm ll	モジュレーションセンシティビティ mm : 半音単位で設定 ll : 100/128セント単位で設定 設定例 mm ll: 01H 00H ±1半音のモジュレーションデプス mm ll: 00H 0FH ±6.25セントのモジュレーションデプス
00H	02H	mm mm	コースチューニング mn:28H-40H-58H(-24...0...+24半音)
7FH	7FH	-- --	RPNヌル RPNおよびNRPN番号が設定されていない状態にする 内部の設定値は変化しない

\*1 データエントリー(P.72)を参照

\*2 "--"…設定値を無視する

## アサインブルコントローラー

パートごとのコントロールナンバー(0...95)を、使用するコントローラーの送信コントロールナンバーと一致させることで、以下のパラメーターの効果のかけ具合(深さ)をコントロールします。AC1とAC2用に2種類のコントロールナンバーを使い分けすることができます(パネルではAC1の設定のみ)。マルチパートパラメーターのAC1/2 CONTROLLERナンバーで設定します。

### マルチパートパラメーター

- ・ AC1/AC2 ピッチコントロール (パネルからは設定できません)
- ・ AC1/AC2 フィルターコントロール
- ・ AC1/AC2 LFOピッチモジュレーションデプス
- ・ AC1/AC2 LFOフィルターモジュレーションデプス
- ・ AC1/AC2 LFOアンプリチュードモジュレーションデプス

### エフェクトパラメーター

- ・ AC1/AC2 バリエーションコントロールデプス (バリエーションエフェクトがインサクションとしてパートに割り当てられているときに有効)

## ■ チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0~16	Mono
127	0	Poly

## 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すべて消去するMIDIメッセージです。

ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

## 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。

次の各値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、ポリフォニックアフタータッチ、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。

次の各値は変更しません。

プログラムチェンジ、バンクセレクトMSB/LSB、ポリリューム、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、ピッチセンシティビティ、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すべてオフにする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が。

## モノ(コントロールナンバー 126)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、3rd byte(モノ数)が0~16の範囲内に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)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

## ■ 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、すべ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「データリスト」をご参照ください。

**NOTE** プログラムチェンジを0~127で設定する場合は、データリストのNo.から1を引いた数で指定します。たとえば、No.128のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ=127になります。

## ■ 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。

## ■ チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いた後、更に押さえつける強さを伝えて、音に変化をつけるMIDIメッセージです。本体の鍵盤からは送信しません。外部機器から受信することができます。

## ■ ポリフォニックアフタータッチ

各鍵盤ごとに、鍵盤を弾いた後の更に押さえつける強さを伝えるMIDIメッセージです。本体の鍵盤からは送信しません。外部機器から受信することができます。

## システムメッセージ

システムメッセージは、機器間の同期などシステム全体に関連した設定を行なう情報です。

### ■ システムエクスクルーシブメッセージ

システムエクスクルーシブメッセージのバルクダンブやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバーと呼ばれる専用の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機器から本体のほとんどすべ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。

### GMシステムオン

本体を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。GM1に定義されたすべての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。このメッセージを受信すると、音源モードがマルチモードになります。

FO 7E 7F 09 01 F7 (16進数)

**NOTE** このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

### GM2システムオン

本体をGMシステムレベル2 (GM2)に準拠した音源として機能させるためのシステムエクスクルーシブメッセージです。GM2に定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。

FO 7E 7F 09 03 F7 (16進数)

**NOTE** このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

### GMシステムオフ

本体をGM/GM2以外の音源として機能させるためのシステムエクスクルーシブメッセージです。S08では、XGシステムオンを受信したときと同じ処理をします。

FO 7E 7F 09 02 F7 (16進数)

**NOTE** このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

### MIDIマスターポリリューム

すべ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(IIIは無視)。

FO 7F 7F 04 01 II mm F7 (16進数)

## XGシステムオン

本体を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。音源をXGモードに変更し、NRPN、バンクセレクトなど、XGに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。このメッセージを受信すると、音源モードがマルチモードになります。

**F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7** (16進数)

\*n = デバイスナンバー (通常は0)

**NOTE** このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

## マルチモードオン

**F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7** (16進数)

\*n = デバイスナンバー (通常は0)

**NOTE** コンペアやデモモード時など、本体の状態によっては、メッセージを受信できない場合があります。機能を解除してからメッセージを送信してください。

## マスターファインチューニング

全体のピッチの微妙な調整を行ないます。RPNのファインチューニングの設定と足し合わされ、440Hzを基準に設定されます。このメッセージによる設定は、マルチナンバーや音源モードを切り替えると初期化されません。

## マスターコースチューニング

全体のピッチを半音単位で調整します。RPNのコースチューニングの設定と足し合わされ、440Hzを基準に設定されます。このメッセージによる設定は、マルチナンバーや音源モードを切り替えると初期化されます。

## バルクダンプ

XGとNATIVE(ネイティブ=機種固有)の2種類のバルクダンプを送受信します。パラメーターチェンジと異なり、1つのメッセージで複数のパラメーターを変更します。

**NOTE** AddressおよびByte Countは別冊データリストのMIDI Data Table(付表)に記載してあります。Byte Countは付表のData欄Total sizeを示しています。バルクダンプはAddressにブロックの先頭を指定したときに受信します。"ブロック"は付表でのTotal sizeとして括られるデータ列の単位を示しています。Check sumは、Start Address、Byte Count、Data、Check sum自身を加算した値の下位7bitがゼロになる値です。

その他のシステムエクスクルーシブメッセージについては、別冊「データリスト」のMIDI Data Format (MIDIデータフォーマット)をご参照ください。MIDI Data Formatの中の英文の説明については、取扱説明書P.72からの「MIDIについて」の対応する項目をご参照ください。また、データリストのデータを読む際には、右記の表をご利用ください。

**NOTE** エフェクトタイプについては、P.77をご参照ください。

## ■ システムリアルタイムメッセージ

### アクティブセンシング (FEH)

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、本体は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きたと判断して、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。

### タイミングクロック (F8H)

他のMIDI機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するかMIDI INからのクロックを使用するかを選択できます(Sync: UTILITY MODE PAGE 10参照)。

### スタート (FAH)

曲を先頭から再生するメッセージです。曲の先頭で**PLAY/STOP**ボタンを押したときに送信されます。

### コンティニュー (FBH)

曲を途中(現在の位置)から再生するメッセージです。曲が途中で停止しているときに**PLAY/STOP**ボタンを押すと送信されます。

### ストップ (FCH)

曲をストップするメッセージです。曲の再生中に**PLAY/STOP**ボタンを押すと送信されます。

**NOTE** タイミングクロックの送信、スタート、コンティニュー、ストップの送受信のオン/オフは、Seq Ctl (UTILITY PAGE 11)で設定します。

### 別冊データリストの用語

用語	意味
#	ナンバー
*** only	***のみ
address	アドレス
cent(s)	セント(1セント=100分の1半音)
default value	初期値
depend(s) on ***	***によります
description	説明
display	画面表示
element number	エレメント数
for ***	***用
HEX (H)	16進数 (P.71)
maximum (max.)	最大
No sound	鳴りません
Not received.	受信しません
Not transmitted.	送信しません
null	0、無効
parameter	パラメーター
Program No.	プログラムナンバー
range	範囲
receive	受信
refer to ***	***参照
remarks	備考
same as ***	***と同じ
see **	**参照
semitone(s)	半音(12半音=1オクターブ)
table(s)	表(付表)
transmit	送信
type	種類
value	値

# エフェクトタイプリスト

## REVERB (Multi Common Edit PAGE 4)

No.	MSB	LSB	Effect Type	特徴	GM2
0	00H	00H	No Effect	エフェクトをOFFにします。	
1	01H	00H	Hall 1	ホールでの響きをシミュレートしたリバーブです。	
2	01H	01H	Hall 2		
3	01H	06H	Hall M		●
4	01H	07H	Hall L		●
5	02H	00H	Room 1	部屋の響きをシミュレートしたリバーブです。	
6	02H	01H	Room 2		
7	02H	02H	Room 3		
8	02H	05H	Room S		●
9	02H	06H	Room M		●
10	02H	07H	Room L		●
11	03H	00H	Stage 1	ソロ楽器に適したリバーブです。	
12	03H	01H	Stage 2		
13	04H	00H	Plate	鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。	
14	04H	07H	GM Plate		●
15	10H	00H	White Room	若干のイニシャルディレイを持った独特のショーリバーブです。	
16	11H	00H	Tunnel	左右に広がった筒状の空間のシミュレートです。	
17	13H	00H	Basement	若干のイニシャルディレイのあとに、独特の響きを持ったリバーブです。	

## CHORUS (Multi Common Edit PAGE 8)

No.	MSB	LSB	Effect Type	特徴	GM2
0	00H	00H	No Effect	エフェクトをOFFにします。	
1	41H	00H	Chorus 1	一般的なコーラスエフェクトです。音を自然に広がります。	
2	41H	01H	Chorus 2		
3	41H	02H	Chorus 3		
4	41H	08H	Chorus 4	パートで設定したパンがエフェクト音にも有効となります。	
5	41H	03H	GM Chorus 1	一般的なコーラスエフェクトです。音を自然に広がります。	●
6	41H	04H	GM Chorus 2		●
7	41H	05H	GM Chorus 3		●
8	41H	06H	GM Chorus 4		●
9	41H	07H	FB Chorus	フィードバックのあるコーラスエフェクトです。	●
10	42H	00H	Celeste 1	3相のLFOにより、音にうねりと広がりを与えるエフェクトです。	
11	42H	01H	Celeste 2		
12	42H	02H	Celeste 3		
13	42H	08H	Celeste 4	ステレオ入力のセレステです。パートで設定したパンがエフェクト音にも有効となります。	
14	43H	00H	Flanger 1	ジェットサウンドを与えます。	
15	43H	01H	Flanger 2		
16	43H	08H	Flanger 3		
17	43H	07H	GM Flanger		●

## VARIATION (Normal Voice Common Edit PAGE 14, Multi Common Edit PAGE 13)

**NOTE** インサージョンエフェクトを使用時に "No Effect" を選択すると、音は鳴りません。エフェクトをかけたくない場合は、"Thru"を選択してください。

No.	MSB	LSB	Effect Type	特徴	GM2
0	00H	00H	No Effect	エフェクトをOFFにします。	
1	01H	00H	Hall 1	ホールでの響きをシミュレートしたリバーブです。	
2	01H	01H	Hall 2		
3	01H	06H	Hall M		●
4	01H	07H	Hall L		●
5	02H	00H	Room 1	部屋の響きをシミュレートしたリバーブです。	
6	02H	01H	Room 2		
7	02H	02H	Room 3		
8	02H	05H	Room S		●
9	02H	06H	Room M		●
10	02H	07H	Room L		●
11	03H	00H	Stage 1	ソロ楽器に適したリバーブです。	
12	03H	01H	Stage 2		

No.	MSB	LSB	Effect Type	特徴	GM2
13	04H	00H	Plate	鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。	●
14	04H	07H	GM Plate		
15	05H	00H	Delay L,C,R	L、R、C(center)の3本のディレイ音を発生するエフェクトです。	
16	06H	00H	Delay L,R	L、R2本のディレイ音を発生するエフェクトです。2本のフィードバックディレイを持っています。	
17	07H	00H	Echo	L、R2本のディレイとし、R独立のフィードバックディレイを持っています。	
18	08H	00H	Cross Delay	2本のディレイのフィードバックをクロスさせたエフェクトです。	
19	09H	00H	EarlyRef 1	リバーブの初期反射音のみを取り出したエフェクトです。	
20	09H	01H	EarlyRef 2		
21	0AH	00H	Gate Reverb	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。	
22	0BH	00H	Reverse Gate	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたエフェクトです。	
23	14H	00H	Karaoke 1	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。	
24	14H	01H	Karaoke 2		
25	14H	02H	Karaoke 3		
26	41H	00H	Chorus 1	一般的なコーラスエフェクトです。音を自然に広がります。	
27	41H	01H	Chorus 2		
28	41H	02H	Chorus 3		
29	41H	08H	Chorus 4	ステレオ入力のコーラスです。	
30	41H	03H	GM Chorus1	一般的なコーラスエフェクトです。音を自然に広がります。	●
31	41H	04H	GM Chorus2		●
32	41H	05H	GM Chorus3		●
33	41H	06H	GM Chorus4		●
34	41H	07H	FB Chorus	フィードバックのあるコーラスエフェクトです。	●
35	42H	00H	Celeste 1	3相のLFOにより、音にうねりと広がりを与えるエフェクトです。	
36	42H	01H	Celeste 2		
37	42H	02H	Celeste 3		
38	42H	08H	Celeste 4		
39	43H	00H	Flanger 1	ジェットサウンドを与えます。	
40	43H	01H	Flanger 2		
41	43H	08H	Flanger 3		
42	43H	07H	GM Flanger		●
43	44H	00H	Symphonic	セレステの変調をより多重化したものです。	
44	45H	00H	Rotary Speaker	回転スピーカーをシミュレートしたものです。AC1 (アサインコントロール 1) などで、回転スピードをコントロールできます。	
45	46H	00H	Tremolo	音量を周期的に変化させるエフェクトです。	
46	47H	00H	Auto Pan	画像を左右、前後に周期的に移動させるエフェクトです。	
47	48H	00H	Phaser 1	位相(フェイズ)を周期的に変化させ音にうねりを持たせます。	
48	48H	08H	Phaser 2	ステレオ入力のフェーザーです。	
49	49H	00H	Distortion	音にエッジの効いた歪みを与えます。	
50	4AH	00H	Overdriver	音にマイルドな歪みを与えます。	
51	4BH	00H	Amp Simulator	ギターアンプをシミュレートしたものです。	
52	4CH	00H	3Band EQ (Mono)	LOW、MID、HIGHのイコライジングが可能なMONO EQです。	
53	4DH	00H	2Band EQ (Stereo)	LOW、HIGHのイコライジングが可能なSTEREO EQです。ドラムパートに最適です。	
54	4EH	00H	Auto Wah (LFO)	ワウフィルターを中心周波数を周期的に変化させます。AC1などでペダルワウとしても使えます。	
55	40H	00H	Thru	エフェクトをかけずにバイパスします。	

●=GM2に対応

**NOTE** 別冊DATA LISTのEffect Parameter List(エフェクトパラメーターリスト)で、Control欄に●印がついているパラメーターは、AC1やMWでコントロールが可能です(インサージョン選択時のバリエーションエフェクトのみに有効)。

# ディスプレイメッセージ

LCD表示	意味/原因
<b>シーケンサーやスタンダードMIDIファイル(SMF)に関するメッセージ</b>	
<b>!Can'tOpen</b>	指定したファイルがメモリーカード上に存在しませんでした (P.51)。
<b>!Can'tPlay</b>	シーケンサーを再生できない状態でSEQ PLAYしようとした (P.51、82)。
<b>!Illg!File</b>	SMFの読み込みに失敗しました。再実行しても読み込めない場合、ファイルが壊れている可能性があります。
<b>!No SMF</b>	シーケンスプレイジョブ(P.52)のSeqAllを実行しようとしたのですが、メモリーカード上にSMFが存在しませんでした(P.51)。
<b>!Not Frmt0</b>	SMFのフォーマット0でないファイルを再生しようとした。カードファイラー(P.56)を使用するとフォーマットを変換することができます。
<b>!Not SMF</b>	SMFでないファイルを再生しようとした(P.51)。
<b>!Illg!SMF *</b>	上記以外のSMF読み込みに関するエラーメッセージです。再生しようとしたファイルが正しいか確認してください。
<b>メモリーカードに関するメッセージ</b>	
<b>!Bad File</b>	ファイルが壊れています。または、データが存在しません。
<b>!Can'tOpen</b>	何らかの原因でファイルを開くことに失敗しました。
<b>!Card Full</b>	メモリーカードの容量一杯になりました。
<b>!FileHdErr</b>	読み込むファイルのヘッダーが違います。S08用のファイルかどうか確認してください。
<b>File None</b>	メモリーカード上にファイルがありません。
<b>!Format</b>	フォーマットが不正終了しました。
<b>!Mount Err</b>	メモリーカードのマウント(認識)に失敗しました。
<b>!No Card</b>	メモリーカードが挿入されていません。
<b>!No Name</b>	ファイル名を指定していません。
<b>!OVER 256</b>	ルートディレクトリ(一番上の階層)に256個を超えるファイルを作成しようとした。
<b>OverWrite</b>	同じ名前のファイルがメモリーカード上に存在しますが上書きしますか。
<b>!Protected</b>	メモリーカードが「プロテクトオン(書き込み禁止)」になっています(P.53)。
<b>!Read Only</b>	ファイルが「書き込み禁止」になっています。書き込みしたい場合は、「書き込み禁止」を設定した環境(コンピューター上等)で、設定を解除してください。
<b>!SameName</b>	同じ名前のファイルがすでに存在しているため、リネームを実行できません。
<b>!TooMany</b>	表示しようとしたファイルの数が100を超えています (P.82)。
<b>!Write Err</b>	何らかの原因でファイルの書き込みに失敗しました。
<b>その他</b>	
<b>!BatteryLo</b>	本体内のバックアップ(リチウム)バッテリーの電圧が下がりました。必要なデータはメモリーカードに保存するか、ヤマハMIDIデータファイラー MDF3などの外部機器に保存した上で、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ご依頼ください。
<b>!Buff Full</b>	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。不要なMIDI情報を削除したり、転送速度を遅くしたりして、もう一度送信してみてください。
<b>Bulk Rx...</b>	バルクデータを受信中です。
<b>Bulk Tx...</b>	バルクデータを送信中です。
<b>!Checksum</b>	バルクデータを受信中にエラーが生じました。S08用のデータかどうか確認してください。
<b>Completed!</b>	完了しました(操作が完了したときに表示されます)。
<b>!DeviceNum</b>	デバイスナンバー (P.66)が異なっているため、バルクデータを受信できません。またはオフに設定されているので、バルクデータを送受信できません。
<b>Executing</b>	実行中です(コマンドの実行中に表示されます)。
<b>!MIDI Data</b>	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。もう一度送信してみてください。
<b>Sure?</b>	実行しますか? (最終確認)

# トラブルシューティング

## 故障かな?と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。また、データのバックアップ(P.53)をしてから、ファクトリーセット(P.23)をすることで解決できることもあります。

それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

特に音が出ない場合など、次の手順で、トラブルの原因がどこにあるか、見当をつけてから、それぞれの設定を確認するとよいでしょう。

- ❶ 本体にヘッドフォンを差し込み、正常に音が出るかを確認します。  
外部オーディオ機器(スピーカーなど)からは音が出なくても、ヘッドフォンから音が出る場合は、外部オーディオ機器や接続に使用しているコードなどに原因があります。
- ❷ ヘッドフォンから音が出ない場合、マルチやボイスを切り替えて、他のマルチやボイスでも同じ症状が出るかを確認します。切り替えて症状が解消される場合は、切り替える前のマルチやボイスの設定に原因があります。  
**NOTE** ソングデータのボリュームやエクスプレッションの設定(P.72)によって音量が一時的に下がっている場合も、マルチやボイスを切り替えることで、症状が解消されます。
- ❸ マルチやボイスを切り替えても症状が解消されない場合、本体のボリュームの設定を確認します。ボリュームを上げたり、ボリューム/エクスプレッションコントロール用のフットコントローラーを踏み込んだりします。
- ❹ ❸で音が出ない場合、本体全体(UTILITY/CONTROLLER)に関する設定や外部MIDI機器の設定、MIDIケーブルなどに原因があります。

## 音が出ない

### 本体のボリュームが下がっている場合

- ボリューム(スライダー)は十分上がっていますか? (P.11、12)
- (フットコントローラーをFOOT CONTROLLER 端子に接続し、ボリューム/エクスプレッションをコントロールしている場合)フットコントローラーは踏み込まれていますか? (P.15)

### 特定のボイスやマルチの設定に原因がある場合

- ボリュームやレベルに関する設定は適切ですか? 以下の設定を確認してください。  
ボイスエレメントエディットのLevel(P.59)  
ボイスキーエディットのLevel(P.62)  
ボイスコモンエディットのTotal Vol(P.58)  
ボイスコモンエディットのTotal Lvl(P.58)  
マルチパートエディットのVolume(P.64)  
マルチコモンエディットのTotal Vol(P.63)
- 各エレメントやパートがミュートされていませんか? (P.41)
- Element Swがoffになっていませんか? (P.59)
- 各パートやエレメント、ドラムキーに使用しているフィルターで音のほとんどがカットされていませんか? (P.60、62、64)
- エフェクトの設定は間違っていないですか? (P.59、63)
- 各エフェクトタイプでNo Effectが選ばれていませんか? (P.59、63)
- ベロシティセンシティビティが正しく設定されていますか? (P.58、64)
- ノートリミット(Part/Voice)やベロシティリミットが正しく設定されていますか? (P.59、64)  
ノートリミットローにノートリミットハイよりも高いピッチを設定した場合、音は出ません。  
ベロシティリミットローにベロシティリミットハイよりも大きい値を設定した場合、音は出ません。

### 本体のシステム(UTILITY)の設定に原因がある場合

- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか? (P.64)
- ローカルコントロールがオフになっていませんか? (P.66)
- Host Select (UTILITY PAGE 13)の設定は、正しいですか? (P.13~15)
- デモモード(P.16)やコンペア(P.41)の状態になっていませんか? 本体がデモモードやコンペアの状態のときは、MIDIメッセージを受信しません。

**外部MIDI機器やソングデータに原因がある場合**

- (シーケンサーを使う場合)シーケンサーの各トラックの送信チャンネルとマルチの各パートのMIDIチャンネルが合っていますか? (P.64)
- コンピューターのエコーバック(MIDI THRU)は正しく設定されていますか? (P.15)
- (ソングデータを再生する場合)ソングデータのボリュームやエクスプレッション(P.72)に、間違った設定はありませんか?

**外部オーディオ機器や接続に使用しているケーブルに原因がある場合**

- 外部オーディオシステム(アンプやスピーカーなど)との接続は正しく行なわれていますか? (P.13)
- MIDIケーブルに異常はありませんか? (P.13、14、15、81)

**音が歪む**

- 不要なエフェクトが設定されていませんか? (P.46、59、63)
- 音量を上げすぎていませんか? (P.11、12)

**音が小さい**

- (フットコントローラーなどの)MIDIコントロールによって、MIDIボリュームやエクスプレッション(P.72)が下がっていませんか?
- フィルターのカットオフ周波数の設定が下がりすぎていませんか? (P.60、62、64)

**弾いた鍵盤のピッチ(音の高さ)が出ない**

- ユーティリティモードのMaster Tuneは正しく設定されていますか? (P.66)
- コントローラーモードでKbdTransは正しく設定されていますか? (P.67)
- PITCHの各パラメーターは正しく設定されていますか? (P.59)
- ボイスエディットのLFOのピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎていませんか? (P.61)
- 各パートやボイスのノートシフトが0以外に設定されていませんか? (P.59、64)
- 各パートやボイスのデチューンが0以外に設定されていませんか? (P.59、64)

**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.17)

**単音しか出ない**

- マルチパートエディットまたはボイスエディットコモン Mono/Polyが、mono に設定されていませんか? (P.58、64)

**エフェクトがかからない**

- ユーティリティモードのV EfBypassの設定は正しいですか? (P.66)
- (マルチの場合)パートエディットのVar Sendの設定がoffになっていたり、設定値が小さすぎたりしませんか? (P.65)
- 各エフェクトタイプでThruやNo Effectが選ばれていませんか? (P.63)
- (マルチの場合)インサクションエフェクトパートは指定されていますか? (P.65)

**スケーリングセンシティビティやベロシティセンシティビティ、PanのScaleの設定が有効にならない**

- スケーリングセンシティビティ、ベロシティセンシティビティの設定値が下がりすぎていませんか? (P.39)
- 選択しているボイスや関連するパラメーターによっては、効果が感じられない場合があります。

**ENTER+鍵盤によるノートナンバーの入力で、押した鍵盤と異なる値が入力される**

- コントローラーモードでKbdTransの設定が0以外になっていませんか? (P.67)



## ドラムボイスが見つからない

- ドラムボイスはノーマルボイスと選択方法が異なります(P.30)。

## ドラムボイスエディットの設定が有効にならない

- パートモードの設定は正しいですか？(P.22)

## ドラムボイスで、A-1より低い鍵盤に割り当てられた楽器音を、本体鍵盤で鳴らしたり、エディットしたりできない

- Kbd Trans (CONTROLLER PAGE 4)の設定をマイナスにします(P.67)。

## エディットできない

- カテゴリーサーチ機能がオン(P.31)のときは、エディットモードに入れません。
- パラメーターが固定されているウェーブ(001~029、521)を選んでいませんか？(P.59、68)
- ユーティリティモードまたはコントローラーモードに入っていないですか？
- ボイスモード時のコーラス/リバースエフェクトの設定は、固定されています(P.46)。

## コントローラーやLFOを使ったとき、意図しないパラメーター(機能)に効果がかかる

- モジュレーションホイールやアサインابلコントローラー1、LFOには、一度に複数のパラメーターを割り当ててコントロールすることができます。コントロールしたくない機能のデプス(効果の深さ)は0に設定してください(P.37)。

## バルク受信が正常にできない

- (ボイスエディターを使用時)エディター設定のダンプインターバルの設定が短くありませんか？ボイスエディターのエディター設定(ボイスエディターマニュアル参照)で、ダンプインターバル10ms以上に設定してください。詳しくは、ボイスエディターに付属の電子マニュアルをご参照ください。
- デバイスナンバーの設定は正しいですか？  
本体のバルクダンプ機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバー(P.66)に設定する必要があります。
- Host Select (UTILITY PAGE 13)の設定は、正しいですか？(P.13~15)

## 外部機器からのMIDIデータを正常に受信できない

- Host Select (UTILITY PAGE 13)の設定は、正しいですか？(P.13~15)
- デモモード(P.16)やコンペア(P.41)の状態になっていませんか？デモモードやコンペアの状態のときには、MIDIメッセージを受信しません。
- MIDIケーブルに異常はありませんか？(下記参照)

### MIDIケーブルに異常がないかを確認する

MIDIケーブル異常があるかどうかを、以下の方法で確認することができます。

**NOTE** あらかじめボイスモードで、鍵盤を弾いて音が出る状態であることを確認しておきます。

- 1 ユーティリティモードのLocal Sw(PAGE 12)の設定を"off"にして、SO8の鍵盤部と音源部を切り離します。この状態では、鍵盤を弾いても音が出ません(P.66)。
- 2 別売のMIDIケーブルを使って、SO8のMIDI OUT端子とMIDI IN端子を直接接続します。これにより、SO8の鍵盤部と音源部が、内部的(ローカルスイッチ)ではなく、MIDIケーブルによって接続されます。
- 3 Host Select (UTILITY PAGE 13)を"MIDI"に設定します。
- 4 ユーティリティモードのRcv Ch(PAGE 3)の設定を"omni(すべてのチャンネル)"に設定します。鍵盤部のTrans Ch(MIDI送信チャンネル)の設定にかかわらず、ボイスがMIDIメッセージを受信できるようにします。
- 5 鍵盤を弾いて音が出れば、MIDIケーブルに異常はありません。

**NOTE** 接触不良の場合など、異常があっても一時的に音が出る場合があります。

**NOTE** 確認が終わったら、必要に応じて、ユーティリティモードのLocal Sw(PAGE 12)の設定を"on"にします。"off"のままにしておくと、MIDIケーブルを抜いたとき、本体の鍵盤部と音源部は、切り離されたままの状態です。

## PLAY/STOPボタンを押しても曲(ソングファイル)を再生/停止できない

- チェーンステップにフォーマット0のSMF(スタンダードMIDIファイル)がアサインされていますか? (P.51)
- チェーンステップに".MID" という拡張子の付いたSMF(スタンダードMIDIファイル)がアサインされていますか? (P.51)
- Syncの設定が、"MIDI" になっていませんか? (P.66) S08をスレーブ(受信側)にして他の機器と同期演奏する場合以外は、Syncの設定を"int"に設定してください。
- シーケンスプレイモードになっていますか? PLAY/STOPボタンは、シーケンスプレイモード時以外は、STOREボタンとして機能します。

## ソングファイルの再生中、一時的に止まることがある

- ソングファイルの再生は、メモリーカードからのデータの読み出しと同時に進んでいるため、ソングファイルの再生時間あたりのデータが多すぎると、メモリーカードからのデータの読み出しが間に合わなくなることがあります。このような場合は、シーケンスソフトウェア上でSMFの不要なデータやトラックを削除したり、テンポ設定を遅くして再生してください。

## メモリーカードのファイルがロード/セーブ/インポートできない

- メモリーカード上のサブディレクトリーのファイルをロードしようとしていませんか? S08では、ルートディレクトリーのファイルのみ扱うことができます。
- メモリーカードのルートディレクトリーに100個以上のファイルが存在していませんか? S08のメモリーカード上で扱うことのできるファイル数は、All File(セーブ/ロードで扱うファイルタイプ)、All Voice File (Voice Editor for S08で扱うファイルタイプ)およびSMF、それぞれ100までです。
- Macintosh版Voice Editor for S08で作成したファイルをインポートする場合は、コンピューター上でファイル名に".S6V"の拡張子をつけてから、メモリーカードにセーブしてください。

## メモリーカード上のファイルをリネーム/デリートできない

- リネーム/デリート機能が使用できるファイルのタイプは、All File(セーブ/ロードで扱うファイルタイプ)です。All Voice File (Voice Editor for S08で扱うファイルタイプ)やSMFは、リネーム/デリートすることはできません。

## カードファイラーでのファイルの転送ができない

- S08で使用可能なメモリーカードの容量は、128MBまでです。128MB以下の容量のメモリーカードをお使いください。
- お使いのコンピューターの記憶装置へのアクセス速度などの要因により、カードファイラーでのファイル転送できないことがあります。その場合、以下の操作を行なうことで改善できる場合があります。

### Windows 98/98SE/Meの場合

- ・システムツールのデフラグを実行する
- ・[コントロールパネル]→[システム]→[デバイスマネージャ]→[ディスクドライブ]または、[ハードディスクコントローラ]において、ハードディスクを高速に使用するモードに設定(DMAモードをオンにするなど)
- ・ハードディスクのドライバーを高速なドライバーにアップデート

**NOTE** ドライバーのアップデートについては、ハードディスクメーカーのホームページなどでご確認ください。

### Windows 2000/XPの場合

- ・システムツールのディスク デフラグを実行する
- ・[コントロールパネル]→[システム]→[ハードウェア]→[デバイスマネージャ]において、ハードディスクを高速に使用するモードに設定(転送モードをDMAにするなど)
- ・ハードディスクのドライバーを高速なドライバーにアップデート

**NOTE** ドライバーのアップデートについては、ハードディスクメーカーのホームページなどでご確認ください。

- USBにてコンピューターとS08を接続してカードファイラーを使用する場合は、S08とコンピューターをUSB接続して、以下の方法により、MIDI-USB DriverのThru ON/OFF設定をOFFにしてください。

#### Windows 98/98SE/Me/2000/XPの場合

- ・ [コントロールパネル]→[MIDI-USB Driver]にて、Thru ON/OFFチェックボックスで、チェックをはずした状態にする。

#### Macintoshの場合

- ・ [システムフォルダ]→[コントロールパネル]→[YAMAHA USB MIDI Patch]にて、Thru ON/OFFチェックボックスで、チェックをはずした状態にする。

- カードファイラーを使用して、メモリーカード上にディレクトリー（フォルダ）を作成できなかったり、ディレクトリー内のファイルを転送できなかったりする場合があります。S08では、一番上のディレクトリー（ルートディレクトリー）のファイルのみを扱うことができます。カードファイラーのディレクトリー（フォルダ）作成機能は、使用しないでください。

## Voice Editor for S08にて、S08で設定した音色名が正しく表示されない

- S08の音色名設定で利用できる文字のうち、"→" および "←" は、Voice Editor for S08では表示できません。Voice Editor for S08使用時は、S08上での音色名設定で "→" および "←" の文字は使用しないでください。

## USB使用時にコンピューターがハングアップしてしまう

- 以下の状態でS08の電源オン/オフ、またはUSBケーブルの抜き挿しをすると、コンピューターがハングアップしたり、S08の機能が停止したりする恐れがあります。
  - ・ デバイス認識中またはドライバーロード中
  - ・ OS起動途中または終了途中
  - ・ サスペンド(スリープ)、レジューム中
  - ・ MIDIアプリケーションが起動している状態
- 以下の操作をすると、同様にコンピューターがハングアップしたり、S08の機能が停止したりする恐れがあります。
  - ・ 頻繁な電源のオン/オフやUSBケーブルの抜き挿し
  - ・ MIDIデータ転送中のサスペンド(スリープ)モードへの以降、レジューム
  - ・ S08が電源オンの状態でのUSBケーブルの抜き挿し
  - ・ 大量にデータが流れている状態でのS08の電源オン/オフ、コンピューターの起動、またはドライバーのインストール

# 仕様

キーボード	88 鍵、イニシャルタッチ (バランスドハンマー鍵盤)		
音源	AWM2		
最大同時発音数	64		
マルチティンバー数	16		
ウェーブ数	521		
ボイス	ノーマルボイス	プリセット	128
		ユーザー	128
		GM2/XG	493
	ドラムボイス	ユーザー	2
		GM2/XG	29 (8 オリジナルボイス含む)
マルチ		ユーザー	32
エフェクト	リバーブ		17
	コーラス		17
	バリエーション		54
シーケンスプレイ	SMF Format 0 (再生のみ)		
外部メモリー	スマートメディア™ (3.3V) * 最大 128MB まで使用可能		
コントロール	スタンバイ/オンスイッチ、ボリュームスライダー、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、ボイスボタン、マルチボタン、シーケンスプレイボタン、ユーティリティボタン、コントローラーボタン、カードボタン、エディット/コンペアボタン、ジョブボタン、ストア(プレイ/ストップ)ボタン、イグジットボタン、◀/▶、▲/▼、パート(エレメント/キー)+/-ボタン、ミュートボタン、インクリメント/イェスボタン、デクリメント/ノーボタン、プリセットボタン、ユーザーボタン、GM2/XGボタン、カテゴリーサーチボタン、テンキー、エンターボタン、データダイアル		
接続端子	ヘッドフォン、アウトプットL(モノラル)/R、DC IN、フットコントローラー、フットスイッチ、MIDI イン/アウト/スルー、USB、メモリーカードスロット		
ディスプレイ	LCD(バックライト)		
付属品	取扱説明書セット、CD-ROM、AC アダプター PA-5C		
消費電力	8W		
出力インピーダンス	最大出力 +9 ± 2dbm (10kΩ 負荷時)、ヘッドフォン出力 +0 ± 2dbm (33Ω 負荷時)		
寸法	1323 (W) x 389 (D) x 159 (H) mm		
質量	19.8kg		

\* 仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

# 索引

2進数	71
2つのボイス(パート)を重ねて鳴らす	35
10進数	71
16進数	71
+/-ボタン (各部の名称)	11
+/-ボタン (基本操作)	26
▲▼ボタン (各部の名称)	11
▲▼ボタン (基本操作)	26
◀▶ボタン (各部の名称)	11
◀▶ボタン (基本操作)	26
*** (エレメントエディット)	42
MID (拡張子)	51

## A

A (キーネーム)	11
AC1 (アサインブルコントローラー 1)	37
AC1 AMod (AC1 LFOアンプリチュードモジュレーションデプス)	58, 65
AC1 CC No (ボイスモードAC1コントロールナンバー)	67
AC1 CC No (マルチモードAC1コントロールナンバー)	65
AC1 FMod (AC1 LFOフィルターモジュレーションデプス)	58, 65
AC1 LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	58, 65
AC1 LFOフィルターモジュレーションデプス	58, 65
AC1 FitCtI (AC1 フィルターコントロール)	58, 65
AC1 VarCtI (AC1 バリエーションエフェクトコントロールデプス)	59, 64
AC1 コントロールデプスエディットPAGEナンバー	37
AC1 バリエーションエフェクトコントロールデプス	59, 64
AC1 フィルターコントロール	58, 65
AEg (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)	44
AEgの設定例	44
AEgAtkR (AEgアタックレート)	61
AEgAtkVel (AEgアタックレートベロシティセンシティブリティ)	61
AEgDcy1L (AEgディケイ1レベル)	61
AEgDcy1R (AEgディケイ1レート)	61
AEgDcy2R (AEgディケイ2レート)	61
AEgInItL (AEgイニシャルレベル)	61
AEgLvVel (AEgレベルベロシティセンシティブリティ)	61
AEgRelR (AEgリリースレート)	61
AEgScI Sens (AEgスケーリングセンシティブリティ)	61
AEgSusL (AEgサステインレベル)	61
AEgアタックレート	61
AEgアタックレートベロシティセンシティブリティ	61
AEgイニシャルレベル	61
AEgサステインレベル	61
AEgスケーリングセンシティブリティ	61
AEgディケイ1レート	61
AEgディケイ1レベル	61
AEgディケイ2レート	61
AEgリリースレート	61
AEgレベルベロシティセンシティブリティ	61
AllUs (ボイス)	49
Alt.Group (オルタネートグループ)	62
Alternate (オルタネート=どちらか一方)	62
AMod (アンプリチュードモジュレーションデプス)	37
AMP (アンプリチュード) (クイックガイド)	44
Assign (アサイン=割り当て)	62
Attack Tm (アタックタイム)	64
AWM2	17

## B

B (キーネーム)	11
BA (ベース) (カテゴリーネーム)	50
BlkDmp (リレクダンプ)	49
BR (プラス) (カテゴリーネーム)	50
Bypass (バイパス=回避)	66

## C

C (キーネーム)	11
C (センター=中央)	28
CARD (カード)	53
Card Filer	56

Category Search (カテゴリーサーチ)	31
CATEGORY SEARCH/DRUM (カテゴリーサーチ/ドラム) ボタン	11
CD-ROM	2
Cho Return (コーラスリターン)	63
ChoEF (コーラスエフェクトタイプ)	63
Chorus Pan (コーラスパン)	63
ChorusSend (コーラスセンドレベル) (ドラムボイス)	62
ChorusSend (コーラスセンドレベル) (ノーマルボイス)	59
ChorusSend (コーラスセンドレベル) (マルチ)	65
cmn (コモン)	48
CO (コンビネーション) (カテゴリーネーム)	50
Common (コモン=共通)	41
CONTROLLER (コモンコントローラー)	42
CP (クロマティックパーカッション) (カテゴリーネーム)	50
CpyCtI (コピーコントローラー)	49, 65
CpyElm (コピーエレメント)	48
CpyElm/CopyKey (コピーエレメント/コピーキー)	62
CpyKey (コピードラムキー)	48
CpyPart (コピーパート)	49, 65
CpyVar (コピーバリエーションエフェクト)	49, 65
Ctl Reset (ボイスモードコントローラーリセット)	67
Curnt (カレント)	49
Cutoff (フィルターカットオフフリケンシー) (ドラムボイス)	62
Cutoff (フィルターカットオフフリケンシー) (ノーマルボイス)	60
Cutoff (フィルターカットオフフリケンシー) (マルチ)	64
CutoffVel (カットオフベロシティセンシティブリティ)	60

## D

D (キーネーム)	11
DATA (データ) ボタン	11
DC IN 端子	11
DEC (デクリメント=減少)	27
DEC/NO (デック/ノー) ボタン (各部の名称)	11
DEC/NO ボタン (基本操作)	27
Decay Tm (ディケイタイム)	64
Del (デリート) (リファレンス)	67
Del (デリート=削除) (カードの活用)	55
Depth (デプス=効果の深さ)	37
Device No (デバイスナンバー)	66
DR (ドラム) (カテゴリーネーム)	50
Drum Voice List (ドラムボイスリスト)	6
drum (ドラムボイス)	22
drumS1/2 (ドラムセットアップ1/2)	22

## E

E (エレメント) (ボイス/エレメントとマルチの構成)	21
E (キーネーム)	11
E (エディットマーク)	50
easy (イージー)	57
Effect Data Assign Table (エフェクトデータアサインテーブル)	6
Effect Parameter List (エフェクトパラメーターリスト)	6
Effect Type List (エフェクトタイプリスト)	77
EFFECT (コモンエフェクト)	42
EG (エンベロープジェネレーター)	21
EG Attack (EGアタックレート)	62
EG Decay1 (EGディケイ1レート)	62
EG Decay2 (EGディケイ2レート)	62
EGアタックレート	62
EGディケイ1レート	62
EGディケイ2レート	62
EGのレートとタイムの関係(ボイスモード)	44
elm (エレメント)	48
Element Sw (エレメントスイッチ) (クイックガイド)	42
Element Sw (エレメントスイッチ) (リファレンス)	59
end (エンド)	51
ENTER (エンター=入力する)/(KEYBOARD) ボタン (各部の名称)	11
ENTER ボタン (基本操作)	28
EXIT (イグジット) ボタン (各部の名称)	11
EXIT (イグジット) ボタン (基本操作)	27

## F

F (キーネーム)	11
FactorySet(ファクトリーセット)	67
FC (フットコントローラー)	38
FCTxCtlNo(FC送信コントロールナンバー)	67
FC送信コントロールナンバー	67
FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)	43
FEGAtkL(FEGアタックレベル)	60
FEGAtkR(FEGアタックレート)	60
FEGAtkVel(FEGアタックレートベロシティセンシティビティ)	60
FEGDcy1L(FEGディケイ1レベル)	60
FEGDcy1R(FEGディケイ1レート)	60
FEGDcy2R(FEGディケイ2レート)	60
FEGHoldR(FEGホールドレート)	60
FEGInItL(FEGイニシャルレベル)	60
FEGOthVel(FEGアザーレートベロシティセンシティビティ)	60
FEGRelL(FEGリリースレベル)	60
FEGRelR(FEGリリースレート)	60
FEGScI Sens(FEGレートスケーリングセンシティビティ)	60
FEGSusL(FEGサステインレベル)	60
FEGアザーレートベロシティセンシティビティ	60
FEGアタックレート	60
FEGアタックレートベロシティセンシティビティ	60
FEGアタックレベル	60
FEGイニシャルレベル	60
FEGサステインレベル	60
FEGディケイ1レート	60
FEGディケイ1レベル	60
FEGディケイ2レート	60
FEGホールドレート	60
FEGリリースレート	60
FEGリリースレベル	60
FEGレートスケーリングセンシティビティ	60
Fixed (フィックス=固定された)	67
Fixed Vel(フィックスベロシティ)	67
Fit BP1-4(フィルターカットオフスケーリングブレイクポイント1-4)	60
Fit Of1-4(フィルターカットオフスケーリングオフセット1-4)	60
FitScI Flag(フィルターカットオフスケーリングフラッグ)	60
FitScI Sns(フィルターカットオフスケーリングセンシティビティ)	60
FitVelCrv(フィルターベロシティカーブセンシティビティ)	60
FMod (フィルターモジュレーションデプス)	37
Foot Controller (フットコントローラー)	38
FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子	11
Foot Switch (フットスイッチ)	38
FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子	11
Frmt (フォーマット)	55
FS (フットスイッチ)	38
FSTxCtlNo(FS送信コントロールナンバー)	67
FS送信コントロールナンバー	67

## G

G (キーネーム)	11
GENERAL(コモンジェネラル)	42
GM2(GMシステムレベル2)	2
GM2/XG(メモリー)	20
GM2/XG/(OTHER)ボタン	11
GM2/XG/バンク	31
GMシステムレベル1	2
GT(ギター) (カテゴリーネーム)	50

## H

H (Hexadecimal)	71
hard(ハード)	57
hold(ホールド=保持する) (Ctl Reset)	67
HostSelect(ホストセレクトスイッチ)	66

## I

Imprt(インポート) (カードの活用)	55
Imprt(インポート) (リファレンス)	67
INC(インクリメント=増加)	27
INC/YES(インク/イエス)ボタン (各部の名称)	11
INC/YESボタン (基本操作)	27
InIt(イニシャルイズ)	48
Initialize→シーケンスのイニシャルイズ	52
Initialize→ボイス/マルチのイニシャルイズ	48
Initialize→本体を工場出荷時の状態に戻す	23
InItSeq(イニシャルイズシーケチェーン)	52

int (インターナル=内部の)	66
------------------	----

## J

Job (ジョブの活用)	48
JOB機能一覧(PAGE)	48

## K

Kbd Trans(キーボードトランスポーズ)	67
Key Assign(キーアサイン)	62
KeyonDelay(キーオンディレイ)	61

## L

L (LEFT=左)	28
LCD(液晶ディスプレイ)	11
LD(シンセリード) (カテゴリーネーム)	50
Level(エレメントレベル)	59
Level(レベル)	42, 62
LFO (ローフリーケンシーオシレーター) (リファレンス)	61
LFO (ローフリーケンシーオシレーター) (クイックガイド)	45
LFO AMod(LFOアンプリチュードモジュレーションデプス)	61
LFO FMod(LFOフィルターモジュレーションデプス)	61
LFO Phase(LFOフェーズイニシャルイズ)	61
LFO PMod(LFOピッチモジュレーションデプス)	61
LFO Speed(LFOスピード)	61
LFO Wave(LFOウェーブ)	61
LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	61
LFOウェーブ	61
LFOコントロールデプスエディットPAGEナンバー	37
LFOスピード	61
LFOピッチモジュレーションデプス	61
LFOフィルターモジュレーションデプス	61
LFOフェーズイニシャルイズ	61
Load(ロード=読み込み)	54
Local Sw(ローカルスイッチオン/オフ)	66
LPF (ローパスフィルター)	43
Lvl BP1-4(レベルスケーリングブレイクポイント1-4)	61
Lvl Of1-4(レベルスケーリングオフセット1-4)	61
LvlScI Flag(レベルスケーリングフラッグ)	61
LvlScI Sns(レベルスケーリングセンシティビティ)	61

## M

MasterTune(マスターチューン)	66
MIDIについて	71
MIDI Data Format (MIDIデータフォーマット)	6
MIDI Data Table (MIDIデータテーブル)	6
MIDI Implementation Chart (MIDIインプリメンテーションチャート)	6
MIDI IN/OUT/THRU端子	11
MIDIインプリメンテーションチャート	6
MIDIスルー	15
MIDIセットアップ(MIDI SETUP)	66
MIDIチャンネル	71
MIDIチャンネル(MIDI CHANNEL)	66
MIDIデータテーブル	6
MIDIデータフォーマット	6
MIDIフィルター (MIDI FILTER)	66
MIDI受信チャンネル	64
MIDI送信チャンネル	66
MODE(モード)ボタン	11
MODULATION(モジュレーション)ホイール (各部の名称)	11
Mono/Poly(モノ/ポリモード)	58, 64
Multi List (マルチリスト)	6
multi(マルチ) (Key Assign)	62
MUTE(ミュート)ボタン	11
MW (モジュレーションホイール)	37
MW AMod(MW LFOアンプリチュードモジュレーションデプス)	58, 65
MW FitCtl(MWフィルターコントロール)	58, 65
MW FMod(MW LFOフィルターモジュレーションデプス)	58, 65
MW LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	58, 65
MW LFOピッチモジュレーションデプス	58, 65
MW LFOフィルターモジュレーションデプス	58, 65
MW PMod(MW LFOピッチモジュレーションデプス)	58, 65
MW VarCtl(MWバリエーションエフェクトコントロールデプス)	59
MW VarCtl(MWバリエーションコントロールデプス)	64
MW/AC1/LFOコントロールデプスエディットPAGEナンバー	37
MWTxCtlNo(MW送信コントロールナンバー)	67
MW送信コントロールナンバー	67
MWバリエーションエフェクトコントロールデプス	59

MW/バリエーションコントロールデブス	64
MWフィルターコントロール	58, 65

## N

Name(ドラムボイスネーム)	62
Name(ノーマルボイスネーム)	58
Name(マルチネーム)	63
norm(ノーマル)(タッチ感を変える)	57
norm(ノーマルボイス)	22
Normal Voice List (ノーマルボイスリスト)	6
NoteShift/Detune(ノートシフト/デチューン)	59, 64
NtLmt-L/H(ノートリミット)	42
NtLmt-L/H(ノートリミットロー/ハイ)	59, 64

## O

omni(オムニ=すべて)	66
OR(オルガン)(カテゴリネーム)	50
OrgKt(オリジナルキット)	62
Original Kit List (オリジナルキットリスト)	6
OSC(オシレーター)	17
OSC/MIX(オシレーター/ミックス)	42
OTHER(ミュージカルFx/コンベネーション)(カテゴリネーム)	50
OUTPUT L/MONO, R(アウトプット左/モノラル, 右)端子	11

## P

PAGE (この本にでてくるページ表記について)	3
Pan(パン)(クイックガイド)	42
Pan(パン)(ドラムボイス)	62
Pan(パン)(ノーマルボイス)	59
Pan(パン)(マルチ)	64
Part Mode(パートモード)	64
PART/ELEMENT/KEY(パート/エレメント/キー)ボタン	11
PB Range(ピッチバンドレンジ)	58, 65
PchScIcN(ピッチスケールリングセンターノート)	59
PchScISns(ピッチスケールリングセンシティビティ)	59
PD(シンセパッド)(カテゴリネーム)	50
PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)	43
PEGAtkL(PEGアタックレベル)	59
PEGAtkR(PEGアタックレート)	59
PEGAtkTm(ピッチEGアタックタイム)	64
PEGDcy1L(PEGディケイ1レベル)	59
PEGDcy1R(PEGディケイ1レート)	59
PEGDcy2R(PEGディケイ2レート)	59
PEGInitL(PEGイニシャルレベル)	59
PEGIntL(ピッチEGイニシャルレベル)	64
PEGLvIvL(PEGレベルベロシティセンシティビティ)	60
PEGReI(PEGサステインレベル)	59
PEGReIL(ピッチEGリリースレベル)	64
PEGReIR(PEGリリースレート)	59
PEGReITm(ピッチEGリリースタイム)	64
PEGRTvL(PEGレートベロシティセンシティビティ)	60
PEGScIcN(PEGレートスケールリングセンターノート)	60
PEGScISns(PEGレートスケールリングセンシティビティ)	60
PEGSusL(PEGサステインレベル)	59
PEGアタックレート	59
PEGアタックレベル	59
PEGイニシャルレベル	59
PEGサステインレベル	59
PEGディケイ1レート	59
PEGディケイ1レベル	59
PEGディケイ2レート	59
PEGリリースレート	59
PEGリリースレベル	59
PEGレートスケールリングセンシティビティ	60
PEGレートスケールリングセンターノート	60
PEGレートベロシティセンシティビティ	60
PEGレベルベロシティセンシティビティ	60
PF(ピアノ)(カテゴリネーム)	50
PHONES(ヘッドフォン)端子	11
PITCH(ピッチ)	43
PITCH(ピッチ)バンドホイール(各部の名称)	11
PitchCrs(ピッチコース)	62
PitchFine(ピッチファイン)	62
PLAY/STOP(再生/停止)	51
PLFO Fade(ピッチLFOフェードインタイム)	61
PLFODelay(ピッチLFOディレイ)	61
PMod(ピッチモジュレーションデブス)	37

Porta Sw(ポルタメントスイッチ)	58, 65
PortaTime(ポルタメントタイム)	58, 65
PRESET(メモリー)	20
PRESET(プリセット)/(DRUM/PERC)ボタン	11

## R

R (RIGHT=右)	28
R(レート)	44
Rcv Ch(MIDI受信チャンネル)	64
Rcv Ch(ボイスモードMIDI受信チャンネル)	66
Releas Tm(リリースタイム)	64
Renam(リネーム=名前変更)	55
reset(リセット=解除)(Ctl Reset)	67
Resonance(フィルターレゾナンス)(ドラムボイス)	62
Resonance(フィルターレゾナンス)(ノーマルボイス)	60
Resonance(フィルターレゾナンス)(マルチ)	64
ResoVel(レゾナンスベロシティセンシティビティ)	60
Rev Return(リバーブリターン)	63
RevEF(リバーブエフェクトタイプ)	63
Reverb Pan(リバーブパン)	63
ReverbSend(リバーブセンドレベル)(ドラムボイス)	62
ReverbSend(リバーブセンドレベル)(ノーマルボイス)	59
ReverbSend(リバーブセンドレベル)(マルチ)	65
Rnd(ランダム=無作為)	28
RP(リードパイプ)(カテゴリネーム)	50
Rx(受信)	66
RxBankSel(バンクセレクト受信オン/オフ)	66
RxNote On(レシーブノートオン)	62
RxNoteOff(レシーブノートオフ)	62
RxPgmChng(プログラムチェンジ受信オン/オフ)	66

## S

S&H(Sample & Hold=サンプル&ホールド)	69
Save(データをカードに保存)	54
Save(セーブ=保存)(リファレンス)	67
Saw(Sawtooth Wave=鋸歯状波)	69
SC(シンセコンパ)(カテゴリネーム)	50
Scale(スケール=音階)	28
SE(サウンドエフェクト)(カテゴリネーム)	50
Sensitivity(センシティビティ=感度)	39
Seq	51
Seq Ctl(シーケンサーコントロール)	66
Seq(シーケンスチェーン)	66
SeqAll(シーケンサーオールチェーン)	52, 66
SETUP(セットアップ=設定)	66
skip(スキップ=とばす)	51
SndCho→Rev(センドコーラストウリバーブ)	59, 63
SndVar→Cho(センドバリエーショントゥコーラス)	63
SndVar→Rev(センドバリエーショントゥリバーブ)	63
SngI(シングル)(Key Assign)	62
Soft Pedal(ソフトペダル)	39
soft1(ソフト1)	57
soft2(ソフト2)	57
SONG(ソング再生)	51
Sostenuto(ソステヌート)	39
ST(ストリングス/オーケストラ)(カテゴリネーム)	50
STANDBY(スタンバイ=待機)	12
STANDBY/ON(スタンバイ/オン)スイッチ	11
stop(ストップ=停止)	51
Sync(シンク)	66
System(システム)	49

## T

Tempo(テンポ)	66
TG(トーンジェネレーター=音源)	66
THRU(スルー=通過して)	14
Thru Port(スルーポート)	66
Time(タイム)	44
Total Lvl(トータルレベル)	58
Total Vol(トータルボリューム)	58, 63
Trans Ch(MIDI送信チャンネル)	66
Transpose(トランスポーズ=移調)	63
Tri(Triangular Wave=三角波)	69
Tx(送信)	66
TxBankSel(バンクセレクト送信オン/オフ)	66
TxPgmChng(プログラムチェンジ送信オン/オフ)	66

## U

USB (USBとは)	2
USB (コンピューターとの接続)	14
USB端子	11
USER (メモリー)	20
USER(ユーザー)/(SE)ボタン	11

## V

V EfBypass(ボイスエフェクトバイパス)	66
Var Pan(パリエーションパン)	63
Var Return(パリエーションリターン)	63
Var Send(パリエーションセンド)	65
VarConnect(パリエーションコネクション)	63
VarEF(パリエーションエフェクトタイプ)	59, 63
Vel (ベロシティ = 速さ/強さ)	42
Vel Curve(ベロシティカーブ)	67
VelLmt-L/H(ベロシティリミット)	42
VelLmt-L/H(ベロシティリミットロー/ハイ)	59, 64
Velocity (ベロシティ速さ/強さ)	42
VelSnsDpt(ベロシティセンシティブリティデプス)	58, 64
VelSnsOfs(ベロシティセンシティブリティオフセット)	58, 64
Vib Delay(ビブラートディレイタイム)	64
Vib Depth(ビブラートデプス)	64
Vib Rate(ビブラートレート)	64
Voice Editor	2
Volume(ボリューム)	64
VOLUME(ボリューム)スライダー (各部の名称)	11

## W

Wave List (ウェーブリスト)	6
wide(ワイド)	57

## X

XG	2
XGバンク	31

## あ

アウトプット左/モノラル、右端子	11
アサインブルコントローラー1	37
アタックタイム	64
アンプリチュード (クイックガイド)	44
アンプリチュード (リファレンス)	61, 62
アンプリチュードエンベロープジェネレーター	44

## い

イージー	57
イグジットボタン (各部の名称)	11
イニシャライズ→本体を工場出荷時の状態に戻す	23
イニシャライズ (ボイス/マルチ)	48
イニシャライズシークチェーン	52
イニシャライズするデータの種類の	48
インク/イエスボタン (各部の名称)	11
インサージョンエフェクト	46
インポート	67

## う

ウェーブ	17
ウェーブナンバー	42, 59
ウェーブリスト	6

## え

液晶ディスプレイ	11
エコーバック	15
エディットマーク	50
エフェクト (リファレンス)	59, 62, 65, 66
エフェクトについて	46
エフェクトの設定例	46
エフェクトタイプリスト	77
エフェクトデータアサインテーブル	6
エフェクトパラメーターリスト	6
エフェクト部	17
エレメント (ボイス/エレメントとマルチの構成)	21
エレメントごとのエディット	41
エレメントのON/OFF	41
エレメントの設定画面	41

エレメントエディットの流れ	42
エレメントスイッチ	42, 59
エレメントレベル	59
エンター / (KEYBOARD)ボタン (各部の名称)	11

## お

オシレーター	17
オシレーター / ミックス (クイックガイド)	42
オシレーター / ミックス (OSC/MIX) (リファレンス)	59, 62
オフセット値	28
オリジナルキット	62
オリジナルキットリスト	6
オルタネートグループ	62
音源(AWM2)とウェーブ(波形)について	17
音源部	17
音色(ボイス=楽器音)を選択して演奏してみましょう	29
音量(レベル/バランス)に関するパラメーター	44

## か

カードを活用しましょう	53
カード(CARD)	67
カードドライブ/シーケンサー部	17
カードファイラー	56
カードファイラーについて	56
外部MIDI機器との接続	13
外部オーディオ機器との接続	13
外部機器との接続	13
各接続機器の電源を入れる順番	12
各部の名称	11
各モード	24
各モードの選択	24
カットオフ	43
カットオフベロシティセンシティブリティ	60
カテゴリサーチ/ドラムボタン	11
カテゴリサーチを使う方法	31
カテゴリリスト	50
画面の選択	26
画面の見かた	25

## き

キーアサイン	62
キーオンディレイ	61
キーボード(KEYBOARD)	67
キーボードトランスポーズ	67
機能一覧	58
基本操作	24
曲を再生してみましょう	51

## こ

コーラス	46
コーラスエフェクトタイプ	63
コーラスセンドレベル	59, 62, 65
コーラスパラメーター	63
コーラスパン	63
コーラスリターン	63
ご使用前の準備	12
コピーエレメント	48
コピー機能を活用する	48
コピーコントローラー	49, 65
コピードラムキー	48
コピーパート	49, 65
コピーパリエーションエフェクト	49, 65
コモンの設定画面	41
コモンエディットとエレメントごとのエディット	41
コモンエフェクト	42
コモンコントローラー	42
コモンジェネラル	42
コントローラー (CONTROLLER)	58, 65, 67
コントローラーと外部MIDIコントロールについて	37
コントローラーの活用	37
コントローラーの接続	15
コントローラーを使わずにレベルやEGの速さをコントロールできる機能	39
コントローラー / フットスイッチに割り当てられる主な機能とコントロールナンバー	39
コントローラーアサイン(CTRL ASSIGN)	67
コントローラーセットアップ(CTRL SETUP)	67
コントローラー部	17
コンピューターと接続しているときのローカルオン/オフの設定	15



コンピューターとの接続	14
-------------	----

## さ

再生テンポを変更する	52
最大同時発音数	17
サステイン (フットスイッチ)	39
サステイン(AEGRelR)	61

## し

シーケンサー (基礎編)	17
シーケンサーオールチェーン	52, 66
シーケンサーコントロール	66
シーケンサーセットアップ(SEQ SETUP)	66
シーケンスプレイ(SEQ PLAY)	66
シーケンスプレイジョブ	52
ジェネラル(GENERAL)	58, 62, 63, 64
システムエフェクト	46
システムメッセージ	75
仕様	84
初期化→イニシャライズシークチェーン	52
初期化→ボイスやマルチの初期設定データ呼び出す	48
初期化→本体を工場出荷時の状態に戻す	23
初期化→メモリーカードをフォーマットする	55
ジョブ(便利な補助機能)を活用しましょう	48
シンク	66

## す

スタンバイ/オンスイッチ	11
ストア	50
スプリット→ノートリミット(ボイス)	59
スプリット→発音領域を低音部と高音部に分ける(マルチ)	34
スマートメディア	53
スルーポート	66

## せ

セーブ (データをカードに保存)	54
絶対値	28
設定値のタイプについて(絶対値と相対値)	28
設定値の入力	27
設定を外部機器に保存する(リレクダンプ)	49
設定を本体に記憶させましょう(ストア)	50
センシティビティ	39
セント(1 cent=1/100半音)	66
センドコーラストリバーブ	59, 63
センドバリエーショントゥコーラス	63
センドバリエーショントゥリバーブ	63

## そ

相対値	28
ソステヌート(Sostenuto)	39
ソフト1/2	57
ソフトペダル(Soft Pedal)	39
ソング再生	51
ソングファイル	51
ソングファイルを再生させながら手弾き演奏してみよう	34

## た

タイム	44
タッチ感を変える	57
ダンパーペダル	39

## ち

チェーンステップナンバー	51
チェーンの再生(連続再生)	51
チェーンを設定する(Seq)	51
チャンネルメッセージ	72

## て

ディケイタイム	64
ディスプレイメッセージ	78
データダイアル (各部の名称)	11
データダイアル (基本操作)	27
データボタン	11
デック/ノープボタン (各部の名称)	11
デバイスナンバー	66

デモソングの選曲	16
デモソングを聞いてみましょう	16
デリート	67
テンキー (各部の名称)	11
テンキー (基本操作)	28
テンキーや鍵盤を使った設定値の入力(数字と設定の対応)(EDIT時)	28
電源の準備	12
テンポ	52, 66

## と

同梱のCD-ROMについて	2
盗難防止金具	53
トータルボリューム	58, 63
トータルレベル	58
トーン(TONE)	64
トーンジェネレーター (TG)	66
トップパネル	11
トラブルシューティング	79
ドラムボイス	22
ドラムボイスリスト	6
トランスポーズ	63

## に

入力位置の移動	27
任意のソングファイルの再生 (1曲だけ再生する)	51

## の

ノートシフト/デチューン	59, 64
ノートリミット	42
ノートリミットロー /ハイ	59, 64
ノーマル	57
ノーマルボイスが選択されているパート専用の機能(マルチ)	22
ノーマルボイスとドラムボイス	22
ノーマルボイスリスト	6

## は

ハード	57
パート	21
パート/エレメント/キーボタン	11
パートの音色選択	69
パートモード	64
パートモードの設定	22
発音領域を低音部と高音部に分ける	34
パラメーターテーブル(PAGE付き)	18
パラメーターのタイプリスト	11
バリエーション	46
バリエーションエフェクトタイプ	59, 63
バリエーションコネクション	63
バリエーションセンド	65
バリエーションパラメーター	59, 63
バリエーションパン	63
バリエーションリターン	63
バルクダンプ	36, 49, 62, 65
バルクダンプできるデータの種類	49
パン	42, 59, 62, 64
バンクセレクト受信オン/オフ	66
バンクセレクト送信オン/オフ	66

## ひ

ピッチ (クイックガイド)	43
ピッチ(PITCH)	59, 62
ピッチEGアタックタイム	64
ピッチEGイニシャルレベル	64
ピッチEGリリースタイム	64
ピッチEGリリースレベル	64
ピッチLFOディレイ	61
ピッチLFOフェードインタイム	61
ピッチエンベロープジェネレーター	43
ピッチコース	62
ピッチスケールリングセンシティビティ	59
ピッチスケールリングセンターノート	59
ピッチファイン	62
ピッチバンドホイール (各部の名称)	11
ピッチバンドホイール (コントローラーの活用)	37
ピッチバンドレンジ	58, 65
ビブラートディレイタイム	64

ビブラートデブス	64
ビブラートレート	64

## ふ

ファイルネームを変更する(Renam)	55
ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)	23
フィックスベロシティ	67
フィルター(FILTER)	60, 62
フィルターエンベロープジェネレーター	43
フィルターカットオフスケーリングオフセット1-4	60
フィルターカットオフスケーリングセンシティブティ	60
フィルターカットオフスケーリングフラッグ	60
フィルターカットオフスケーリングブレイクポイント1-4	60
フィルターカットオフフリケンシー	60, 62, 64
フィルタースケーリングの設定	68
フィルターベロシティカーブセンシティブティ	60
フィルターレゾナンス	60, 62, 64
フォーマット	55
フォーマット0	51
フットコントローラー	38
フットコントローラー端子	11
フットコントローラーに特定の機能を割り当てる	38
フットスイッチ	38
フットスイッチでプログラムを切り替える	38
フットスイッチ端子	11
プリセット(メモリー)	20
プリセット/(DRUM/PERC)ボタン	11
プログラムチェンジ受信オン/オフ	66
プログラムチェンジ送信オン/オフ	66

## へ

ページの切り替えと値の設定	41
ヘッドフォン端子	11
ベロシティ(クイックガイド)	42
ベロシティ(VELOCITY)	67
ベロシティカーブ	67
ベロシティセンシティブティオフセット	58, 64
ベロシティセンシティブティデブス	58, 64
ベロシティリミット	42
ベロシティリミットロー/ハイ	59, 64

## ほ

ボイス(ボイス/エレメントとマルチの構成)	21
ボイス(VOICE)	64
ボイスとエレメント	21
ボイスとマルチ	20
ボイスやマルチの初期設定データ呼び出す(イニシャライズ)	48
ボイス/マルチ/ファイルネームの設定(文字入力)	50
ボイスエディター	2
ボイスエディターで作成したデータを読み込む(Imprt)	55
ボイスエディット(ドラム)	62
ボイスエディット(ノーマル)	58
ボイスエディットに挑戦しましょう	40
ボイスエフェクトバイパス	66
ボイスジョブ(VOICE JOB)	62
ボイスストア(VOICE STORE)	63
ボイスセレクト	64
ボイスネーム	58
ボイスネーム/カテゴリ	62
ボイスモードAC1コントロールナンバー	67
ボイスモードMIDI受信チャンネル	66
ボイスモードコントローラーリセット	67
ボイスモードでのエフェクト	47
ホストセレクトスイッチ	66
保存→セーブ(データをカードに保存)	54
保存→バリエーション(本体の設定を外部機器に保存)	36
ボリューム	64
ボリュームスライダー(各部の名称)	11
ポルタメントスイッチ	58, 65
ポルタメントタイム	58, 65
本体で送受信できるMIDI情報(MIDIメッセージ)	72
本体のデータをメモリーカードに保存する(Save)	54

## ま

マスターチューン	66
マルチ(ボイス/エレメントとマルチの構成)	21
マルチエディット	63

マルチ音源としての活用(マルチエディット)	33
マルチジョブ(MULTI JOB)	65
マルチストア(MULTI STORE)	65
マルチネーム/カテゴリ	63
マルチプレイモードでの演奏	32
マルチモードAC1コントロールナンバー	65
マルチモードでのエフェクト	47
マルチモードを活用しましょう	32
マルチリスト	6

## み

ミックス(MIX)	64
ミュート(一時消音)機能(エレメントのON/OFF)	41
ミュートボタン	11

## め

メモリーカード上のファイルを削除する(Del)	55
メモリーカード(スマートメディア)の取り扱いについて	53
メモリーカード挿入口	11
メモリーカードをフォーマット(初期化)する(Frmt)	55
メモリーカードを本体に読み込む(Load)	54
メモリー構成	20

## も

モード一覧	24
モードボタン	11
モジュレーションホイール(各部の名称)	11
モジュレーションホイール(コントローラーの活用)	37
モノ/ポリモード	58, 64

## ゆ

ユーザー(メモリー)	20
ユーザー/(SE)ボタン	11
ユーティリティ(UTILITY)	66
ユーティリティジョブ(UTILITY JOB)	67

## ら

ライトプロテクトシール	53
-------------	----

## り

リアパネル	11
リセット→本体を工場出荷時の状態に戻す	23
リネーム(名前変更)	67
リバーブ	46
リバーブエフェクトタイプ	63
リバーブセンドレベル	59, 62, 65
リバーブパラメーター	63
リバーブパン	63
リバーブリターン	63
リリースタイム	64

## れ

レート	44
レシーブノートオン/オフ	62
レゾナンス	43
レゾナンスベロシティセンシティブティ	60
レベル	42, 62
レベルスケーリングの設定	68
レベルスケーリングオフセット1-4	61
レベルスケーリングセンシティブティ	61
レベルスケーリングフラッグ	61
レベルスケーリングブレイクポイント1-4	61

## ろ

ローカルオン/オフ(コンピューターとの接続時)	15
ローカルスイッチオン/オフ(リファレンス)	66
ロード	67
ローパスフィルター	43
ローフリケンシーオシレーター(クイックガイド)	45
ローフリケンシーオシレーター(リファレンス)	61

## わ

ワイド	57
-----	----

# ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術/高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただけますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

<p><b>ヤマハ デジタル インフォメーションセンター</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ TEL : 053-460-1666</li><li>◆ 受付日 : 月曜日～金曜日 (祝日および当社の休業日を除く)</li><li>◆ 受付時間: 10:00 ~ 12:00 / 13:00 ~ 17:00</li></ul>
--

## ■ 営業窓口

### PA・DMI事業部

#### PE営業部 MP営業課

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1  
TEL (053) 460-2432

### EM営業統括部

#### 企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11  
TEL (03) 5488-5430

### EM営業統括部 各地区お問い合わせ先

#### EM北海道

〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 (ヤマハセンター)  
TEL (011) 512-6113

#### EM仙台

〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10  
TEL (022) 222-6147

#### EM東京

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11  
TEL (03) 5488-5471

#### EM名古屋

〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28  
TEL (052) 201-5199

#### EM大阪

〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 (心斎橋プラザビル東館)  
TEL (06) 6252-5231

#### EM九州

〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4  
TEL (092) 472-2130

\*名称、住所および電話番号などは変更になる場合がございます。

<p><b>ヤマハデジタル楽器・DTM 製品ホームページ</b> <a href="http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/">http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/</a></p> <p><b>ヤマハマニュアルライブラリー</b> <a href="http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/">http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/</a></p> <p>「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」 <b>ミュージックイークラブ・ドットコム</b> <a href="http://www.music-eclub.com">http://www.music-eclub.com</a></p>
--

# 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

## ● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

## ● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

## ● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

## ● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

<p><b>消耗部品の例</b></p> <p>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</p>
--

## ● 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。

## ● 修理のご依頼

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お申し付けください。

## ● 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)

### 北海道サービスステーション

〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内  
TEL (011) 512-6108

### 仙台サービスステーション

〒984-0015 仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター 3F  
TEL (022) 236-0249

### 首都圏サービスセンター

〒143-0006 東京都大田区平和島2丁目1番1号 京浜トラックターミナル内14号棟A-5F  
TEL (03) 5762-2121

### 浜松サービスステーション

〒435-0016 浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内  
TEL (053) 465-6711

### 名古屋サービスセンター

〒454-0058 名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター 3F  
TEL (052) 652-2230

### 大阪サービスセンター

〒565-0803 吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内  
TEL (06) 6877-5262

### 四国サービスステーション

〒760-0029 高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内  
TEL (087) 822-3045

### 九州サービスステーション

〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4  
TEL (092) 472-2134

### 【本社】CSセンター

〒435-0016 浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内  
TEL (053) 465-1158

●所在地・電話番号などは変更されることがあります。

# ヤマハ株式会社



この取扱説明書は大豆油インクで印刷しています。



この取扱説明書はエコパルプ(ECF:無塩素系漂白パルプ)を使用しています。

この取扱説明書は再生紙を使用しています。

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2002 Yamaha Corporation

V881770 205MWAP5.2-02B0